

4- La présentation la Prophétie Draconique et des dracogrammes

(Aussi appelée, La Présentation La Plus Importante Alors Lisez La)

Eberron est constitué de 3 parties, chacune formée par un des 3 grands Dragons fondateurs de légende (bah oui c'est quand même Donjons et DRAGONS ici...).

Le premier, Sibérys le Dragon Au-Dessus, correspond dans le monde physique d'Eberon à l'Anneau de Siberys, une ceinture de dracolithes et de 12 lunes, qui entoure le monde monde et est visible nuit et jour par temps clair. La Mer Astrale (ou Mer de Siberys) est donc le plan où vivent les anges et les dieux selon la plupart des croyances.

Le second est Eberron le Dragon Entre-Deux, qui forme le monde d'Eberron en lui-même, ses continents et ses mers, ses montagnes et ses forêts, de la glaciale Mer Cinglante à l'obscur Royaume de la Folie. Dans les replis de ce plan se trouve entre autres mystères le Pays des Rêves d'où sont originaires les Kalashtars.

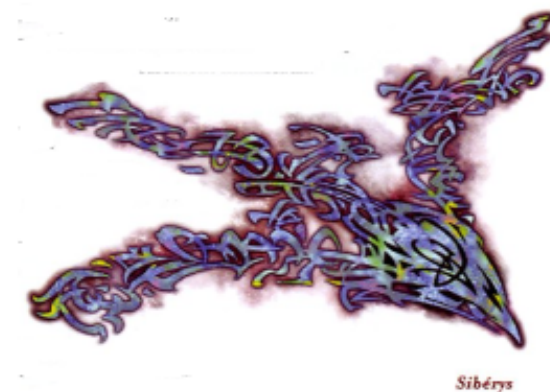
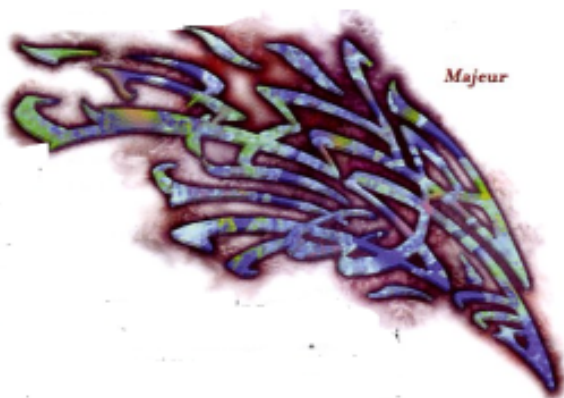
Le troisième et dernier, Khyber le Dragon Au-Dessous, correspond au dessous de la surface du monde d'Eberon appelé Outreterre, un dédale de caverne et de magma au plus profond, d'où viennent les démons et le Chaos Elementaire qui menacent la surface. C'est en effet le plan où demeurent les diables et autres créatures monstrueuses qui tentent sans cesse de rejoindre le plan d'Eberon afin de le corrompre lui aussi de leurs maléfices.

Dans ce monde créé et régi par des Dragons de Légende, il existe donc ce qu'on appelle la Prophétie Draconique. Les dragons actuels croient qu'elle est ce que nous appellerions le Destin, ou le Plan de Seldon pour les connaisseurs, et ils y voient ses signes absolument partout dans des détails plus ou moins insignifiants, et certains dédient leur vie à son étude. Les plus importants acteurs de cette Prophétie, consciemment ou non, seraient les porteurs de ce qu'on appelle les dracogrammes.

Ces marques sont apparues il y a plusieurs milliers d'années (ça fait très très trèèès longtemps quoi), et se manifestent sous la forme d'une glyphe, avec un motif plus ou moins complexe et donc plus ou moins puissant, qui est comme tatoué sur la peau d'un être humanoïde, toutes les races ne comptant pas d'individu porteur de dracogramme dans leurs rangs. Les dracogrammes offrent à

leur porteur certains talents magiques particuliers.

Depuis leur apparition, les porteurs de ces marques se sont regroupés en 13 Maisons à Dracogramme, et représentent aujourd'hui les plus grandes puissances du Khorvaire. Ce sont globalement d'immenses guildes dont les membres sont porteurs de dracogrammes hérités, de dracogrammes aberrants apparus par hasard chez une personne en particulier, ou de non porteurs de dracogrammes dotés de talents utiles à ces Maisons, comme les thaumartisans qui usent de leurs services au sein de ces guildes dans l'immense majorité des cas. Les Maisons à Dracogramme sont chacune spécialisées dans un domaine lié à leur marque, et développent leurs talents dans ce domaine afin de pousser l'acquisition de connaissances, de techniques, et de maîtrise magique en lien avec leur milieu d'affinité. Elles ont donc permis la création de merveilles telles que les Forgeliers de la maison Cannith, les aéronefs de la maison Lyrandar, ou encore le Fulgurant de la maison Orienne.



Revision #2

Created 7 May 2021 09:06:51 by Dr-Dory

Updated 25 May 2021 20:44:24 by Dr-Dory