

5- La présentation très brève (?) des Maisons à dracogramme

Voilà tout simplement la liste des maison à dracogrammes que nous pouvons trouver en Eberron :

- Maison Cannith, dracogramme de la Création. Créateurs des forgeliers et autres inventions en collaboration avec d'autres maisons.
- Maison Dénéith, dracogramme de la Sentinelle. Guilde militaire et principale fournisseuse de mercenaires et gardes du corps du Khorvaire.
- Maison Ghallanda, dracogramme de l'Hospitalié. Gérante d'auberge et de relais de frontière, mais aussi asile pour les renégats ou fugitifs en recherche de refuge.
- Maison Jorasco, dracogramme de la Guérison. Ses médecins et guérisseurs usent de leurs compétences magiques et scientifiques dans ses hôpitaux et cliniques.
- Maison Kundarak, dracogramme de la Garde. Probablement la plus riche de toute, cette maison est la gardienne des objets et possessions des habitants du Khorvaire et gère les finances et les banques.
- Maison Lyrandar, dracogramme de la Tempête. Créateurs et possesseurs de la plus grande flotte d'aéronefs et de galions élémentaires, ils sont essentiels au transport humain et commercial dans tout le Khorvaire.



Aéronef de la maison Lyrandar

- Maison Médani, dracogramme de la Détection. Guilde de spécialistes de l'enquête et de l'obtention de renseignements, ou encore de la protection rapprochée.

- Maison Orienne, dracogramme du Passage. Créatrice et gestionnaire du Fulgurant et de son réseau de voies ferrées, mais également de réseau terrestre de caravanes, ou de services de téléportation pour les plus riches d'entre nous...



- Maison Phiarlane, dracogramme de l'Ombre. Utilisent leur dracogramme pour créer des illusions et des jeux de lumière qui en font les meilleurs saltimbanques et artistes de divertissement de tout le Khorvaire. Leur présence dans toutes les sphères de la population fait aussi d'eux des sources d'information précieuses.
- Maison Sivis, dracogramme de l'écriture. Bénéficie d'un quasi monopole dans les réseaux de communication traditionnels ou bien des services de messagerie par Pierre Parlante (oui, Eberron a le téléphone), mais aussi sur le notariat et la comptabilité avec une influence notable sur le milieu de la justice.
- Maison Tharashk, dracogramme de la Découverte. Exploitante principale du marché d'extraction et de réparation des dracolithes et de moults objets magiques rares et précieux.
- Maison Thuranni, dracogramme de l'Ombre (encore). Née il y a 26 ans d'un sanglant fratricide avec la Maison Phiarlane, cette maison a une vision plus noire de son dracogramme que la maison mère et compte dans ses rangs de nombreux espions et assassins.
- Maison Vadalis, dracogramme du Dressage. Célèbre pour ses chevaux mage-sang et ses élevages de griffons, et plus récemment pour ses cultures d'herbes rares et autres végétaux.

Revision #4

Created 2021-05-07 09:19:45 UTC by Dr-Dory

Updated 2021-05-25 21:04:03 UTC by Dr-Dory