

DUNGEONS & DRAGONS[®]

GUIDE DES JOUEURS D'ÉBERRON[®]



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

David Noonan • Ari Marmell • Robert L. Schwalb

DUNGEONS & DRAGONS[®]

GUIDE DES JOUEURS D'ÉBERRON[®]



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

David Noonan • Ari Marmell • Robert J. Schwalb



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	4	Nains.....	40	Bâtons.....	104
1 : LA VIE À ÉBERRON.....	6	Tieffelins.....	40	Sceptres.....	105
Le monde.....	8	Seconds rôles.....	40	Symboles sacrés.....	106
Le Khorvaire.....	8	3 : CLASSES.....	42	Totems.....	110
Au-delà du Khorvaire.....	10	Façonneur.....	44	Dracolithes.....	111
Les plans.....	10	Aptitudes de façonneur.....	44	Composants de forgerier.....	113
La vie au Khorvaire.....	12	Focaliseurs et armes.....	46	Rituels.....	116
Le gouvernement.....	12	Création d'un façonneur.....	46	Abri sûr.....	116
La vie quotidienne.....	12	Pouvoirs de façonneur.....	47	Convocation de destrier.....	116
L'argent.....	13	Voies parangoniques.....	58	Convocation de vent.....	116
Les aventuriers.....	13	Arpenteur lumineux.....	58	Dissimulation de dracogramme.....	116
Les langues.....	13	Caméléon.....	59	Faux-semblant.....	117
Les noms de famille.....	14	Exorciste de la Flamme d'Argent.....	60	Idole spirituelle.....	117
Les religions d'Éberron.....	14	Forgeur.....	61	Illusions bannies.....	118
L'Ost Souverain.....	14	Ingénieur de bataille.....	62	Indiscrétion déjouée.....	118
Le Sinistre Sextumvirat.....	17	Ingénieur mécanique.....	63	Liquidités.....	118
La Flamme d'Argent.....	18	Mastodonte forgerier.....	64	Murmures ancestraux.....	118
Le Sang de Vol.....	18	Mystagogue des Sentinelles		Orientation.....	118
La Voie Lumineuse.....	18	du Seuil.....	65	Piège à scrutation.....	119
Les Esprits du Passé.....	18	Savant alchimiste.....	66	Récupération fantastique.....	119
La Cour d'Outre-Mort.....	18	Voies parangoniques à dracogramme.....	67	Regard d'enquêteur.....	119
Divinités mauvaises.....	19	Cavalier des vents Lyrandar.....	67	Vaisseau amélioré.....	119
Chronologie et histoire.....	19	Devin Médani.....	68	Voile de dissimulation.....	119
L'aube des temps.....	19	Gardien du sanctuaire Ghallanda.....	69	5 : LE MONDE D'ÉBERRON.....	120
L'Âge des Géants.....	19	Ghorad'din Kundarak.....	70	Les Cinq Nations.....	122
L'Âge des Monstres.....	19	Illusionniste Phiarlane.....	71	Connaissances générales.....	122
L'Âge présent.....	20	Leste lame Orienne.....	72	Population des Cinq Nations.....	122
Calendrier.....	20	Main de jade Jorasco.....	73	Aventuriers des Cinq Nations.....	122
Les forces influentes.....	21	Maître créateur Cannith.....	74	Aundair.....	123
La Prophétie Draconique.....	21	Maître griffonnier Vadalis.....	75	Brélande.....	125
Les maisons à dracogramme.....	21	Primolinguiste Sivils.....	76	Sharn.....	126
Les familles royales.....	23	Protecteur Dénéith.....	77	Karnath.....	128
Les universités.....	23	Sillonneur de l'inconnu Tharashk.....	78	Terres du Deuil (Cyre).....	129
Aventures.....	24	Tueur de l'ombre Thuranni.....	79	Thrane.....	131
Donjons.....	24	Destinées épiques.....	80	Le Grand Khorvaire.....	133
Enquête.....	24	Champion dépossédé.....	80	Bastions de Mror.....	133
Intrigue.....	24	Champion prophétique.....	81	Confins d'Eldyn.....	134
Les plans.....	25	Flamme sublime.....	82	Dargûn.....	135
Les voyages.....	25	Sauveur du deuil.....	83	Désolations Démoniaques.....	137
2 : RACES.....	26	4 : OPTIONS DE PERSONNAGE.....	84	Droâm.....	139
Changelin.....	28	Talents.....	86	Marches de l'Ombre.....	140
Forgerier.....	30	Talents à dracogramme.....	86	Plaines de Talante.....	141
Kalashtar.....	32	Talents héroïques.....	86	Principautés de Lhazâr.....	143
Autres races communes.....	34	Talents parangoniques.....	93	Q'barra.....	144
Demi-elfes.....	34	Talents épiques.....	94	Valénar.....	146
Demi-orques.....	34	Talent de multiclassage.....	94	Zilargo.....	147
Dévas.....	35	Équipement.....	95	Le reste du monde.....	149
Drakéides.....	36	Armes.....	95	Aërénal.....	149
Éladrins.....	36	Matériel d'aventurier.....	96	Argonesse.....	149
Elfes.....	37	Services des maisons		Givres Férons.....	150
Férals.....	37	à dracogramme.....	96	Khyber.....	150
Gnomes.....	38	Alchimie.....	98	Sarlonie.....	151
Goliaths.....	38	Objets alchimiques.....	98	Xen'drik.....	152
Halfelins.....	39	Objets magiques.....	104	Backgrounds des maisons	
Humains.....	39	Baguettes.....	104	à dracogramme.....	153
				Autres backgrounds.....	158



INTRODUCTION

*Le chaudron des treize dragons bouillonne
jusqu'à ce que l'une des cinq bêtes luttant pour un simple os
devienne source de dévastation.*

*La désolation se propage sur cette terre tel un feu de brousse,
telle une épidémie, et Éberron en porte la cicatrice
pour treize cycles du Champ de Bataille.*

*La vie s'éteint en son sein,
Et les cendres recouvrent la terre.*

– La Prophétie Draconique

DANS LE sillage d'une guerre longue et terrible, un monde lutte pour trouver sa destinée. Somblera-t-il une nouvelle fois dans un conflit brutal pour connaître une spectaculaire annihilation, ou entrera-t-il enfin dans une nouvelle ère de paix et de prospérité ?

Pour l'instant, une poignée de héros (vous et vos alliés) a peut-être le destin du monde entre ses mains.

Bienvenue dans un monde dont la destinée reste dissimulée derrière les mystérieuses prophéties des dragons, un monde trempé dans une puissante magie, un monde forgé par une guerre sanglante.

DIX POINTS IMPORTANTS

Qu'est-ce qui fait d'Éberron un monde unique ? Voici dix points que vous allez devoir garder à l'esprit en jouant dans cet univers.

1. *Tout ce qui existe dans D&D® a sa place à Éberron.* Éberron reprend les bases du monde de D&D, mais y insufflé un souffle légèrement différent. Cela reste un univers de D&D, si bien que tout ce qui figure dans les livres de règles et suppléments du jeu (des classes et races du *Manuel des Joueurs®* aux nouveaux pouvoirs et autres aptitudes d'un ouvrage comme *Intervention Divine™*) trouvera sa place dans votre campagne ÉBERRON. Bien évidemment, votre MD a toujours le dernier mot quant à ce qu'il autorise ou non dans la campagne.

2. *Ton et ambiance.* Éberron mêle l'action aux habituelles aventures de cape et d'épée de D&D en y ajoutant une bonne dose de mystère et d'intrigue. Dans ce décor de campagne, les histoires ne se finissent pas toujours très bien et les problèmes n'ont pas systématiquement de solution. La Dernière Guerre a fait

de vieux alliés de véritables ennemis et provoqué la perte d'une nation entière, laissant derrière elle de terribles cicatrices. Le crime et la corruption sévissent dans les villes les plus grandes. Les alliés de votre personnage deviendront peut-être ses pires ennemis et les agents du mal finiront certainement par vous donner un coup de main au moment où vous vous y attendrez le moins. En outre, des dragons cachés façonnent le cours de l'histoire, de sinistres fiélons influencent les rêves des imprudents, et une véritable armée d'horreurs est tapie en marge de la réalité, luttant pour entrer dans le monde. Les apparences sont bien souvent trompeuses.

3. *Un monde de magie.* L'un des principes de cet univers, c'est qu'il s'est construit pour l'essentiel sur des fondements magiques et non scientifiques. La magie offre des avantages insoupçonnés dans un monde fantastique médiéval traditionnel. Des créatures élémentaires asservies alimentent des aéronefs, des moyens de transport ferroviaires et de rapides navires. Une classe ouvrière de petits mages use de magie rituelle pour offrir énergie et commodités aux villes et cités. Le progrès en matière de création d'objets magiques s'applique désormais à tous les secteurs, des engins agricoles autopropulsés aux créatures artificielles douées de conscience et de libre arbitre.

4. *Un monde d'aventure.* Depuis les jungles étouffantes d'Aérénal jusqu'aux ruines cyclopéennes du Xen'drik, depuis les tours élancées de Sharn jusqu'aux vallées et collines dévastées des Désolations Démoniaques, Éberron est un monde qui fait la part belle à l'action et à l'aventure. Votre personnage et ses alliés seront vraisemblablement attirés d'une région exotique à une autre au travers des nations, des continents et d'ailleurs.

La quête du Miroir de la Septième Lune vous conduira peut-être d'un temple caché dans le désert au donjon sur lequel est bâtie la bibliothèque de Korranberg en passant par un château en ruine des Marches de l'Ombre. Avec les moyens de transport magiques mis à leur disposition, vos héros changeront aisément d'environnement au cours d'une même aventure, et auront donc affaire à un large éventail de monstres et de défis.

5. *La Dernière Guerre est finie ; du moins semble-t-il.* La Dernière Guerre, qui a plongé le continent du Khorvaire dans la guerre civile il y a plus d'un siècle, a pris fin avec la signature du traité de Fort-Trône et l'instauration des douze nations reconnues occupant ce qui était jadis le royaume du Galifar. Au début de la campagne, la paix règne depuis un peu plus d'un an. Toutefois, les dissensions, le ressentiment et les souffrances issus de cette longue guerre sont toujours présents dans les esprits et les nouvelles nations sont en quête du moindre avantage alors qu'elles se préparent au prochain conflit qui finira bien par éclater sur le continent.

6. *La Prophétie Draconique.* Pourvus d'une longévité et d'une patience à toute épreuve, les dragons cherchent à interpréter tous les signes qu'ils distinguent dans le monde et les cieux. Ces signes se manifestent dans la Prophétie, une accumulation d'événements à venir qui se constitue depuis la création du monde. La Prophétie Draconique est aussi complexe et insondable que les dragons eux-mêmes. Elle laisse présager des événements funestes et terribles aussi souvent qu'elle pousse le monde vers le progrès et la lumière. Elle semble s'appuyer sur le changement plutôt que la destruction, mais aux yeux de beaucoup, elle est aussi incompréhensible que les dragons eux-mêmes.

7. *Les Cinq Nations.* Les origines des civilisations humaines du Khorvaire remontent au vieux royaume du Galifar, autrefois composé de cinq régions, ou nations. Il s'agissait de l'Aundair, de la Brélande, du Cyre, du Karrnath et du Thrane. Quatre d'entre elles ont survécu jusqu'à aujourd'hui et constituent des pays à part entière. En revanche, le Cyre a été anéanti avant le début de la campagne et les contrées dévastées qu'il occupait autrefois sont maintenant connues sous le nom des Terres du Deuil. « Par les Cinq Nations » est une expression qu'emploient couramment les populations du Khorvaire. Les Cinq Nations font référence au vieux royaume du Galifar et évoquent une ère légendaire de paix et de prospérité.

8. *Un monde d'intrigue.* La guerre est terminée et les nations du Khorvaire tentent désormais de bâtir une nouvelle ère de paix et de prospérité. Hélas, d'anciennes menaces planent toujours et le monde a désespérément besoin de héros pour les éliminer. Les nations s'affrontent sur de nombreux tableaux (puissance économique, influence politique, terres et pouvoir magique), chacune s'efforçant d'asseoir sa suprématie sans que cela ne déclenche une nouvelle guerre. Les services d'espionnage et de sabotage offrent de belles perspectives commerciales dans certains cercles. Maisons

à dracogramme, temples purs ou corrompus, barons du crime, groupes de monstres, espions psioniques, universités arcaniques, ordres royaux de chevaliers et de magiciens, sociétés secrètes, génies du mal, dragons et une foule d'organisations et de factions se démènent dans l'ombre de la Dernière Guerre. Éberron est une terre de conflits et d'intrigues.

9. *Les dynasties à dracogramme.* Les grandes familles à dracogramme abritent les barons de l'industrie et du commerce au Khorvaire et au-delà. Leur influence dépasse les frontières politiques, mais elles sont globalement restées neutres durant la Dernière Guerre. Bien qu'ils ne soient officiellement citoyens d'aucune nation, les chefs des maisons vivent dans l'opulence de leurs enclaves et comptoirs sur tout le continent. Ces maisons commerciales dynastiques tirent leur puissance de leurs dracogrammes, des symboles arcaniques héréditaires et uniques qui se manifestent chez certains individus de chaque famille, leur conférant des pouvoirs magiques limités mais très utiles en rapport avec leur guild. Les dracogrammes seraient en quelque sorte l'expression de la Prophétie écrite sur la peau de mortels, une hypothèse qui a le don de courroucer les dragons.

10. *Les dracolithes.* Les légendes anciennes et les mythes de la genèse décrivent Éberron comme un monde découpé en trois morceaux : l'anneau au-dessus, le royaume souterrain au-dessous et la terre entre-deux. Chacune de ces parties du monde est liée à l'un des grands dragons des légendes : Sibérys, Khyber et Éberron respectivement. Par ailleurs, chacune produit des dracolithes, des pierres et cristaux chargés de puissance arcanique. Grâce à eux, les dracogrammes sont plus puissants, mais ils permettent aussi d'asservir les élémentaires et de produire des objets magiques de toutes sortes. Toutefois, ces pierres sont rares et il est difficile d'en obtenir, ce qui explique qu'elles sont chères et souvent sources de grandes quêtes et aventures.

UTILISATION DE CE GUIDE

Cet ouvrage a pour objectif de vous aider à créer des personnages DUNGEONS & DRAGONS® propres au monde d'Éberron. Bien évidemment le *Guide des Joueurs d'Éberron* s'appuie sur les règles de base et le système de jeu de DUNGEONS & DRAGONS. Vous pouvez ainsi y jouer un personnage issu d'un autre univers de campagne D&D sans avoir à lui apporter la moindre modification. Toutefois, vous pourrez créer un PJ typique d'Éberron en utilisant les classes, races, origines et talents de cet ouvrage. Mais vous pouvez aussi produire un héros mêlant des traits de différents univers. Le *Guide des Joueurs d'Éberron* est une mine d'informations qui vous aidera à concevoir un personnage prêt à relever les défis de ce monde complexe de merveille, d'horreur et d'aventure.

LA VIE À ÉBERRON

BIENVENUE DANS le monde d'Éberron !
Ce livre est le guide qui va vous permettre de découvrir tout ce qu'Éberron a à offrir. L'univers de jeu d'ÉBERRON® fourmille de sombres conspirations et de perspectives d'exploration et d'aventure, sans parler de la mystérieuse Prophétie. Cet univers offre en quelque sorte un mélange de cape et d'épée et de polar fantastique qui vous procurera une expérience de jeu unique.

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les outils nécessaires à la préparation d'un personnage évoluant dans le monde d'Éberron (ou dans n'importe quel autre univers D&D®). Le *Guide des Joueurs d'Éberron* présente trois races essentielles de cet univers : les changelins, les forgeliers et les kalashtars. Il dévoile également la classe de personnage de façonneur et propose quelque vingt-cinq nouvelles options de voie paragonique et de destinée épique. Vous y trouverez aussi les talents visant à créer un personnage à dracogramme, ainsi que tous les renseignements, rituels et objets dont vous avez besoin pour préparer votre personnage à s'aventurer à Éberron. Si vous êtes un MD envisageant de faire jouer une campagne dans cet univers, l'*Encyclopédie d'Éberron* vous fournira davantage de détails.

Ce chapitre comprend les parties suivantes.

Le monde : une présentation de la géographie et de la politique d'Éberron, des Cinq Nations du Khorvaire, des lointains continents de Sarlonie, d'Argonessse et du Xen'drik, ainsi que des autres plans.

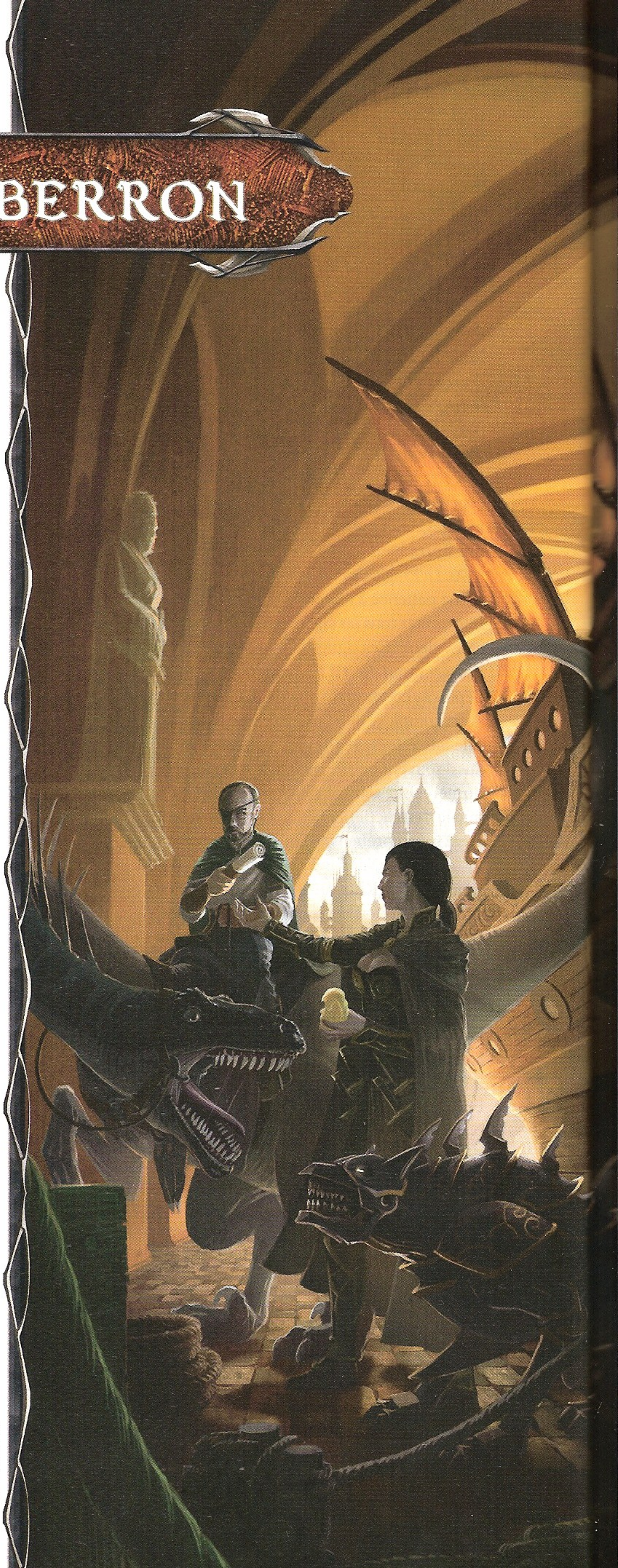
La vie au Khorvaire : les éléments qui dominent la vie des populations du Khorvaire ; le rôle de la religion et de la politique qui interagissent pour façonner le cadre de vie des Khorvairiens.

Les religions d'Éberron : une présentation des principales religions des habitants d'Éberron, avec une description des divinités de l'Ost Souverain et du Sinistre Sextumvirat.

Chronologie et histoire : les ères et événements qui ont façonné Éberron, et le calendrier qu'utilisent ses habitants.

Les forces influentes : une présentation de certaines des plus puissantes forces d'Éberron, dont les maisons à dracogramme, les familles royales et la Prophétie Draconique.

Aventures : les fondamentaux du métier d'aventurier à Éberron ; les endroits où l'on peut aller et les moyens de s'y rendre.



ADAM GILLESPIE



Le monde d'Éberron est divisé en trois parties. Les légendes parlent de trois grands dragons fondateurs qui créèrent le monde et forment les trois niveaux qui le composent : Sibérys le Dragon Au-Dessus, Khyber le Dragon Au-Dessous et Éberron le Dragon Entre-Deux. Ces légendes ont influencé la philosophie, la religion et le folklore, et chaque culture possède sa propre version du mythe des trois dragons créateurs.

Les dragons fondateurs correspondent à la structure physique du monde. L'Anneau de Sibérys entoure le monde telle une ceinture de dracolithes scintillants qui dessinent une bande dorée dans le ciel nocturne. Les jours où le ciel est clair, on l'aperçoit dans le ciel sous la forme d'une légère brume dorée. Douze lunes brillent comme des bijoux dans le ciel. Les lunes les plus proches ressemblent à des pièces d'or dans la nuit, tandis que les plus lointaines sont à peine plus grosses que les étoiles les plus brillantes.

Khyber, le Dragon Au-Dessous, forme l'Outreterre caverneuse sous la surface du monde. Un dédale de passages quadrille ses profondeurs et ouvre sur des grottes de toutes tailles et formes. En de nombreux endroits, le Chaos Élémentaire se déverse dans les cavernes de Khyber, créant des zones envahies par les flammes, le magna ou les éclairs, et par lesquelles des démons émergent pour semer la dévastation sur le monde.

Le Dragon Entre-Deux forme le monde d'Éberron, composé de vastes océans et de six grands continents couverts de montagnes et de déserts, de prairies et de forêts, de marécages et de toundras, et d'autres paysages encore. Éberron est un monde d'extrêmes : la fantastique beauté naturelle voisine avec la corruption et la noirceur la plus terrible. Parmi les merveilles de ce monde, on peut citer les gigantesques banquises qui surplombent les eaux glaciales de la mer Cinglante, les spectaculaires cathédrales naturelles formées par les chênes azurés au cœur des bois Imposants et les îles du détroit de Shargon qui sont comme autant de sculptures de roche éblouissantes. À l'extrême opposé, la corruption suinte du Royaume de la Folie et se répand dans une forêt malade, le sol inculte du Labyrinthe rejette toute végétation et un cataclysme a fait des Terres du Deuil une région flétrie et désolée.

LE KHORVAIRE

Six continents abritent la vie riche et variée d'Éberron. L'un d'entre eux, le Khorvaire, représente le cœur de ce monde, du moins du point de vue des humains. C'est sur ce continent que le dernier et le plus grand des empires humains est né et a prospéré avant d'être déchiré par la Dernière Guerre. La plupart des personnages joueurs en sont originaires, car on y trouve la majorité des races qui peuplent Éberron.

Les grandes nations humaines, qui n'en formaient autrefois qu'une seule, furent cinq avant de retomber au nombre de quatre : le savant Aundair, le martial Karrnath, le Thrane théocratique et la Brélande cosmopolite. Ces quatre royaumes, auxquels s'ajoutait la nation disparue du Cyre, occupent le centre du Khorvaire. En plus d'être les nations des humains, elles accueillent un melting-pot de cultures. Des nains, des elfes, des halfelins, des drakéides, des demi-elfes ainsi que des membres d'autres races moins courantes résident dans les villes et les villages des nations centrales. Les forgeliers sont particulièrement fréquents, représentants d'une race créée par les humains de la maison Cannith dans leurs mystérieuses forges de création.

La défunte nation du Cyre forme désormais les Terres du Deuil, un royaume désolé et hanté où des bancs de brume grise aspirent la vie des voyageurs. Peu sont capables de survivre à ses périls, mais les trésors d'une nation détruite poussent certains à tenter leur chance. Les seules créatures que l'on rencontre ici sont des chasseurs de trésors, des voyageurs et des êtres qui ne possèdent pas d'essence vitale et ne craignent donc pas de voir la terre s'en nourrir, comme les forgeliers, les morts-vivants et d'autres créatures encore plus étranges.

L'Aundair, la Brélande, le Cyre, le Karrnath et le Thrane étaient autrefois surnommés les Cinq Nations, et ce nom est resté en usage malgré la disparition de l'une d'entre elles. Ces nations formaient jadis le cœur du grand royaume du Galifar. Peu de pays humains échappent à l'autorité des Cinq Nations : il y a les Principautés de Lhazâr dans le nord-est, le Q'barra tropical au sud-est et les sauvages Confins d'Eldyn à l'ouest.

Le Khorvaire abrite également les terres natales d'autres races. Les Bastions de Mror, près du Karrnath dans le nord-est, sont la demeure ancestrale des nains. Les halfelins nomades parcourent les plaines de Talante, dans l'est. Les elfes du sous-continent d'Aéréнал ont donné naissance à la nation du Valénar dans le sud-est du Khorvaire. Des tribus d'orques et de demi-orques sont concentrées sur les terres marécageuses des Marches de l'Ombre, à l'extrémité ouest du continent. Le méridional Zilargo est la terre natale des gnomes, et les tieffelins ont trouvé refuge dans l'ouest du Khorvaire il y a fort longtemps, après avoir fui la chute de leur antique royaume d'Ohr Kalûn.

Les féralis parcourent les forêts vierges du continent. Les enclaves drakéides de l'est rappellent leur glorieux empire du passé. Les éladrins visitent depuis longtemps le Khorvaire depuis leurs demeures de Féerie, mais de nombreuses fées sont aujourd'hui prisonnières de ce monde et l'une de leurs villes a partagé le sort funeste des Terres du Deuil. Même les races monstrueuses (méduses, ogres et autres) ont leur nation, le Droâm, encore que les autres pays du continent refusent de reconnaître sa souveraineté.

LE CONTINENT DU KHORVAIRE

Mer
Cinglante

ÎLE DE
GEL-LUGURE

ÎLE DE
BLANCHE-GLACE

Mer
de Lhazâr

DÉSOLATIONS
DÉMONIAQUES

CONFINS
D'ELDYN

MARCHES
DE LOMBRE

DROËM

BRELENDE

ZILARGO

Mer
Tonnante

PRINCIPAUTÉS
DE LHAZÂR

PLAINES
DE TALANTE

KARNATH

TERRES
DU DEUIL

THRANE

AUNDAIR

VALÉNAR

DARGÜN

Bief du
Dragon



AU-DELÀ DU KHORVAIRE

Pour beaucoup de gens, le Khorvaire est le centre du monde, mais Éberron compte *cinq autres continents*.

L'Aërénal : la grande île d'Aërénal, ancien berceau de la race elfique, se trouve au sud-est du Khorvaire. Sous la direction de leurs ancêtres morts-vivants, les Aërénaux ont préservé leurs traditions au fil des millénaires. Pour les étrangers, les elfes de ce royaume insulaire ancien ressemblent à de sinistres nécromanciens ou à des adorateurs de la mort, mais leur vénération des défunts ne les rend pas pour autant maléfiques. Quoi qu'il en soit, le royaume d'Aërénal recèle autant de dangers que de perspectives alléchantes.

Le Xen'drik : au sud du Khorvaire s'étendent les immenses terres sauvages du Xen'drik, qui accueillait jadis un empire de géants. Les ruines de cet empire sont enfouies dans les jungles impénétrables du continent et chaque expédition qui en revient rapporte de nouveaux vestiges et mystères. Avec ses jungles équatoriales à la moiteur étouffante, son immense désert et sa toundra gelée dans sa partie méridionale, le Xen'drik est un gigantesque terrain de chasse au trésor qui ne demande qu'à être pillé. C'est du moins ainsi que les aventuriers le considèrent. Pour les yuan-tis et les drows indigènes, ses jungles et ruines sont des demeures, qu'ils sont prêts à défendre les armes à la main.

L'Argonesse : l'Argonesse, la terre des dragons, se trouve à l'est du Xen'drik, au-delà de l'Aërénal. Peu de créatures non draconiques parcourent l'intérieur du continent, mais la rumeur parle de cités-états drakéides gouvernées par des rois dragons. Les dragons se vouent à l'étude de leur antique Prophétie, dont ils voient les signes dans le mouvement des lunes et des astres, dans des marques inscrites dans la terre et dans d'étranges motifs qui apparaissent sur la peau de certains humanoïdes du Khorvaire. Ces motifs sont appelés des dracogrammes, et beaucoup d'érudits y voient des symboles de pouvoir et de destinée.

Les Givres Férons : le désert glacé des Givres Férons se trouve au nord du Khorvaire, là où naissent de violentes tempêtes hivernales et où habitent de terribles monstres de glace et de destruction. Seules deux expéditions khorvairiennes ont bravé avec succès le froid implacable des Givres Férons et aucune n'a trouvé quoi que ce soit d'intéressant sur cette terre désolée.

La Sarlonie : la Sarlonie est voisine du Khorvaire à la fois à l'est et à l'ouest. C'est l'immense empire du Riédra qui domine ce continent. Ses souverains divins sont les mystérieux Inspirés, et ses contacts et diplomates apparaissent dans tous les grands centres de population du Khorvaire. Les autres régions de Sarlonie (l'Adar, le Syrkarn et la toundra de Tashana) se définissent par leurs relations avec le Riédra et existent dans son ombre. Parfois, des voyageurs adariens gagnent le Khorvaire, aussi sa culture (aussi exotique et mal comprise soit-elle) n'est-elle pas inconnue sur ce continent.

LES PLANS

Les dragons légendaires correspondent aux trois niveaux *de l'univers*. La Mer Astrale, ou Mer de Sibérys, se trouve au-dessus du monde. C'est la demeure des anges et diables immortels, peut-être même des dieux. Les légendes racontent que la Mer de Sibérys est divisée en royaumes, un peu comme le monde ici-bas, et que des créatures splendides et éternelles habitent ses magnifiques cités.

Les Replis d'Éberron forment le monde où vivent la plupart des créatures, celui où se trouve le Khorvaire, le Xen'drik et les autres continents. Les Replis comprennent également la Gisombre (Dolurrh), la Féerie (Thélanis) et Dal Quor, l'énigmatique Pays des Rêves.

Enfin, le Chaos Élémentaire ou Chaos de Khyber est la région inférieure qui forme le socle de l'univers matériel, le monde d'en bas. Cette réalité tourmentée est la demeure de démons, de diables et autres créatures ignobles. Ces monstres tentent de s'échapper du Khyber pour gagner les Replis d'Éberron, afin de se nourrir des corps et esprits vulnérables des mortels.

Certains pensent que l'univers comprend un quatrième niveau, ou plutôt un niveau extérieur à l'univers. Les savants nomment ce plan Xoriat, le Royaume de la Folie. Les âmes courageuses tremblent à la seule mention des créatures qui sont censées y résider. Si le peu que l'on sait sur Xoriat est sujet à caution, l'existence du Royaume de la Folie et son influence sur Éberron sont indéniables.

S'il est rare que les plans aient un impact direct sur la vie d'une personne, ils ont une influence importante sur le monde d'Éberron. Comme les lunes ou les marées, l'influence des plans croît et décroît. Parfois, ils sont éloignés (ou isolés) d'Éberron, et leur influence est faible ; parfois ils sont proches (ou contigus), et leur influence est forte. Lorsqu'un plan est dans sa position la plus proche, Éberron ressent son impact. Par exemple, lorsque Dolurrh est contigu, sur Éberron les ombres sont plus profondes, les nuits plus longues et les ténèbres plus dangereuses.

Même lorsque les plans s'éloignent, leur influence se fait sentir à certains endroits-clés du monde. Ces lieux, qualifiés de zones d'affinité, sont étranges et surnaturels. Certaines zones d'affinité sont des royaumes luxuriants de verdure éclairés par un demi-jour, d'autres sont des paysages d'arbres noueux et d'abominations monstrueuses, d'autres encore témoignent de changements plus subtils. En bien ou en mal, à Éberron le pouvoir des plans est grand.

ÉBERRON

La Maison Sivis vous
présente une Carte Juste
et Précise de ses Mers
et Continents.

998 C.R.



La Maison Sivis

LA VIE AU KHORVAIRE

Il y a près de quatre ans, les populations du Khorvaire ont pris les premières véritables mesures pour se sortir d'un conflit dévastateur, la Dernière Guerre, qui durait depuis un siècle. Le grand royaume du Galifar avait alors disparu pour laisser place à plusieurs nations aujourd'hui exsangues, qui ruminent de vieilles rancunes tout en pansant leurs plaies. La Dernière Guerre et, dans une moindre mesure, le souvenir de l'âge d'or du Galifar définissent la façon dont les peuples du Khorvaire pensent et agissent.

Le Khorvaire est une terre morcelée qui constituait jadis un unique royaume, aussi ses nations actuelles partagent-elles un certain nombre de caractéristiques. La Dernière Guerre et la destruction du Cyre ont suscité parmi les populations un cynisme profond et une méfiance latente. Un pessimisme sans précédent pèse sur le continent et nombreux sont ceux qui voient dans la dévastation du Cyre le signe avant-coureur d'un cataclysme encore plus important. Beaucoup se disent que si le Cyre a pu sombrer ainsi, alors le Khorvaire tout entier court le risque de devenir une contrée grise et morte uniquement habitée par des fantômes.

Ces sombres pensées sont profondément enracinées et contagieuses. Certains restent optimistes malgré les difficultés de l'époque (et citent le traité de Fort-Trône comme une preuve que les nations peuvent œuvrer de concert), mais pour la plupart des Khorvairiens la confiance est morte et enterrée. Le citoyen moyen se méfie de son voisin, qui le lui rend bien. Le simple fait de se rendre au marché peut constituer une expérience désagréable offrant regards froids et messes basses.

Les leaders politiques des nations entretiennent ce malaise ambiant. Aucun des souverains n'a obtenu ce qu'il désirait durant la Dernière Guerre. L'orgueil national frise la xénophobie pure et simple et même si les nations collaborent dans une certaine mesure, la méfiance qui règne entre les gouvernants trouve un écho dans la méfiance qui règne entre les citoyens. Chaque nation suspecte les autres d'amasser en secret des armes, d'employer des saboteurs et des espions. L'atmosphère générale n'est pas dominée par le soulagement que la guerre soit enfin terminée. Les Khorvairiens savent que les nations survivantes sont aujourd'hui épuisées par les efforts et la violence de la guerre, mais qu'elles ne tarderont pas à rouvrir les hostilités.

LE GOUVERNEMENT

Le Galifar était une monarchie féodale héréditaire et la plupart des nations nées de sa chute ont suivi son exemple. Les rois et les reines s'entourent d'une aristocratie de barons, de comtes et d'autres propriétaires terriens qui gèrent les affaires locales. Les paysans sont taxés et exploités à une échelle différente selon les nations.

Si les nobles dirigent à l'évidence les nations, d'autres organisations du Khorvaire jouissent d'un pouvoir comparable. C'est notamment le cas des treize maisons à dracogramme. Chacune de ces familles étendues domine

un secteur d'activité particulier, comme le transport, la vente d'armes ou les soins médicaux. Forts d'une puissante magie héréditaire et commandant à une multitude de cousins et de vassaux, les chefs de ces maisons à dracogramme disposent d'un pouvoir équivalent à celui de la haute noblesse. Les barons des maisons ont un poids politique et économique qui rivalise avec celui des rois et leur influence s'étend sur tout le Khorvaire. La Brélante pourrait peut-être survivre sans roi, mais la face du Khorvaire serait bouleversée si la maison Lyrandar se retrouvait sans chef.

Deux religions organisées disposent également d'un grand pouvoir au Khorvaire : l'Ost Souverain et la Flamme d'Argent. En ces temps incertains de l'après-guerre, le pouvoir de la religion est en plein essor. Les populations effrayées se tournent vers les autorités spirituelles en quête de réconfort. Bien que les doctrines de l'Ost Souverain comme celles de la Flamme d'Argent prônent la vertu et l'ordre, les membres haut placés de ces Églises abusent parfois de leur position. Même s'ils sont respectés, les représentants de l'autorité religieuse ne disposent pas d'un pouvoir aussi important que les nobles et les grands marchands. L'Ost Souverain n'est doté d'aucune hiérarchie organisée à travers laquelle exercer son autorité, et l'Église de la Flamme d'Argent n'a qu'une influence limitée en dehors du Thrane.

LA VIE QUOTIDIENNE

Le village est la norme au Khorvaire, un îlot de lumière dans l'obscurité de ce monde. La majorité des Khorvairiens sont des fermiers et des paysans vivant dans des fermes et des hameaux à quelques kilomètres d'un bourg. Une agglomération plus importante sert de centre de commerce où les paysans apportent leurs céréales, leur bétail, leur laine et autres produits agricoles. En échange, les artisans de la ville leur fournissent des charrues, des articles de maroquinerie, des biens importés et d'autres objets et services qui leur sont nécessaires. Fermiers, artisans et paysans paient des impôts à un seigneur local qui vit dans les environs. Celui-ci emploie l'argent des impôts pour lever une armée, entretenir une milice et assurer la protection de la population placée sous son autorité.

Dans les faits, ce système est loin d'être parfait. Des brigands, qui sont pour beaucoup d'anciens soldats de la Dernière Guerre, écument les campagnes, des monstres sillonnent les vastes étendues qui séparent les villes et s'en prennent parfois aux fermes et aux routes de commerce, et des nobles corrompus accumulent les richesses en laissant leur peuple souffrir.

La vie rurale est simple et parfois paisible. Loin de l'agitation de la ville, les gens sont en harmonie avec le monde naturel. Les populations rurales du Khorvaire sont généralement méfiantes à l'égard des visiteurs et des étrangers. Les nouvelles circulent lentement et les populations rurales sont souvent sceptiques sur la réalité des événements qui se produisent à plus d'une quinzaine de kilomètres de chez eux. Elles sont encore marquées par

la Dernière Guerre et par ses conséquences : nombreuses sont les familles qui déplorent des cousins morts, des pères disparus ou des enfants contraints d'aller chercher du travail dans les grandes villes.

Comme les fermes entourent un village, les villages entourent une cité, mais dans ce cas la cité est à des kilomètres de distance et les voyageurs peuvent mettre plusieurs jours à s'y rendre (s'ils voyagent par des moyens conventionnels). Les cités du Khorvaire sont rares, mais elles jouent un rôle vital. Ces points lumineux sont des phares de civilisation et de dépravation, d'érudition et de corruption, d'organisation et d'obscénité. Les cités sont beaucoup plus cosmopolites que les campagnes. Des individus de toutes races et de toutes origines se retrouvent dans les grandes métropoles de Sharn et de Fort-de-Flamme, partageant nourriture, espace vital et rumeurs.

Les citadins sont plus ouverts à la diversité et plus méfiants envers la nature sauvage que les populations rurales. Et ils ont aussi davantage d'occasions d'améliorer leurs revenus économiques. Les membres des classes moyennes et aisées sont plus fréquents en ville qu'à la campagne.

Les citadins ont accès à des ressources qui manquent aux habitants des campagnes. La magie est courante et la population urbaine profite de sorts mineurs et d'objets enchantés qui améliorent la qualité de vie. De plus, les vestiges du système d'éducation du Galifar sont encore présents dans la plupart des cités du Khorvaire ; ainsi l'éducation publique est gratuite (et financée par les impôts) pour tous ceux qui souhaitent en bénéficier. Un enseignement supérieur est accessible dans les quelques universités où l'on apprend des matières comme l'histoire et la géographie, à côté de sujets ésotériques comme la magie et la connaissance des monstres.

L'ARGENT

Cultivateurs et ouvriers agricoles forment la majorité de la population du Khorvaire. De fait, six Khorvairiens sur dix appartiennent au bas de l'échelle sociale. Un Khorvairien rural aura rarement plus d'une poignée de pièces d'argent sur lui et ne pourra réunir qu'avec difficulté une petite dizaine de pièces d'or en cas d'urgence.

Trois Khorvairiens sur dix appartiennent à la classe moyenne. Ce sont des marchands, des artisans, des professionnels reconnus, des petits nobles, des membres du clergé, des professeurs ou des aventuriers de l'échelon héroïque. Chacun d'eux aura plusieurs centaines de pièces d'or sous la main et, si nécessaire, pourra en réunir quelques milliers. La majorité des représentants de la classe moyenne vivent dans les cités, mais ils sont quelques-uns (des artisans talentueux, de petits seigneurs locaux ou des aventuriers à la retraite) à vivre à la campagne.

Un Khorvairien sur dix appartient à la classe aisée : nobles et prêtres de haut rang, maîtres des maisons à dracogramme et aventuriers des échelons paragonique et épique. Ces personnes disposent facilement de milliers de pièces d'or pour assurer leur train de vie et ont accès à des sommes bien plus importantes si le besoin s'en fait sentir.

LES AVENTURIERS

Les aventuriers brisent les règles et défient les stéréotypes. Même s'ils ne sont pas courants, la plupart des habitants du Khorvaire savent ce qu'est un aventurier et ont une vision romantique de leur activité. Entreprendre une carrière d'aventurier (et survivre à cette existence) est un bon moyen de devenir riche, de voir du pays et de se tailler une réputation. De nouveaux textes comme la *Gazette de Korranberg* alimentent cette façon de voir les choses, car le public adore les grands récits d'aventure. Ces histoires sont encore meilleures quand elles sont vraies. Les aventuriers dont l'histoire se termine mal sont rarement mis en scène, tout comme les novices qui disparaissent dans la nature dès leur première sortie. La vie d'aventurier est l'incarnation même de la carrière à hauts risques et profits.

Peu d'aventuriers voyagent seuls. Ils savent que le nombre est une protection, que cinq têtes valent mieux qu'une et qu'un groupe est plus que la simple somme de ses membres. Beaucoup de groupes d'aventuriers travaillent en indépendants, allant là où leur flair et d'autres sens plus occultes les guident. D'autres acceptent le patronage de riches personnalités, de gouvernements ou d'organisations. Ces patrons offrent des missions et des récompenses aux aventuriers et servent de sources d'informations et d'intrigue. Ce type de relation fonctionne mieux quand les aventuriers et leur patron partagent des intérêts communs. Par exemple, un groupe fasciné par les mystères du Xen'drik aura tout intérêt à se placer sous la tutelle de l'université Morgrave.

LES LANGUES

Au Khorvaire, les populations de toutes les races parlent le commun. Langue officielle du royaume du Galifar, le commun est devenu la langue parlée par tous sur le continent. Les races non humaines comme les elfes et les nains ont leur propre langue, mais elles ne sont pas très répandues.

À quelques exceptions près, les langues d'Éberron sont les mêmes que celles figurant à la page 25 du *Manuel des Joueurs*. Les orques parlent le goblin (et non le géant) depuis l'époque où ils faisaient partie de l'Empire dhakânien, et les drows parlent le géant (et non l'elfe) car ils ont longtemps été asservis par les géants. Par ailleurs, Éberron compte trois langues supplémentaires.

L'argonique est une forme altérée du commun parlée par de nombreux barbares, notamment ceux qui vivent sur les côtes et îles septentrionales de l'Argonesse.

Le quorien est un ancien langage mystique principalement utilisé en Sarlonie par les kalashtars les plus érudits et éminents, mais aussi par les Inspirés.

Le riédraïn est parlé par les plus basses couches sociales sarloniennes. Son écriture provient d'une forme antique de commun appelée le vieux commun. Malgré leurs mêmes racines, le riédraïn et le commun sont suffisamment différents pour que des interlocuteurs ne puissent pas se comprendre.

L'écriture de la langue profonde est le daëlkyr et non le rellanique. Le Royaume Lointain d'Éberron est connu sous le nom de Xoriat et ses habitants, qui sont parmi les créatures les plus effroyables et perverses de l'univers, sont les daëlkyrs.



LANGUES

Langue	Parlée par les...	Écriture
Abyssal	Démons, gnolls, sahuagins	Barazhad
Argonique	Barbares d'Argonesse et de Sérène	Commune
Commun	Demi-elfes, demi-orques, halfelins, humains	Commune
Draconique	Dragons, drakéides, kobolds	Iokharique
Elfique	Éladrins, elfes, fomorians	Rellanique
Géant	Drows, géants, ogres	Davek
Gobelin	Gobelins, orques	Commune
Nain	Galeb duhrs, nains	Davek
Originel	Archons, éfrits, élémentaires	Barazhad
Profond	Daëlkys, flagelleurs mentaux, autres créatures aberrantes	Daëlkys
Quorien	Inspirés, kalashtars	Quorien
Riédrain	Classes populaires de Sarlonie	Vieux commun
Universel	Anges, diables	Universelle

LES NOMS DE FAMILLE

Dans les Cinq Nations, la plupart des gens ajoutent à leur prénom un nom patronymique, généralement un nom de famille, un nom indiquant leur origine géographique ou un nom désignant leur profession. Par exemple, Barius Bel-écu, Toroth de Sharn et Siannéo le Thaumartisan.

Les rejetons de familles royales ou de familles à dracogramme ont d'autres usages concernant les noms. Les rois du Galifar avaient de nombreux héritiers et accordaient des titres et des terres à différentes familles. Ces personnes de sang noble font précéder leur nom de famille du préfixe « ir ». Par exemple, le roi Boranel de Brélande descend d'une lignée qui remonte au roi du Galifar, aussi s'appelle-t-il Boranel ir'Wynarn.

Les membres des familles à dracogramme font précéder leur nom du préfixe « d », comme Morrikan d'Kundarak, Elvinor Élorrenthi d'Phiarlane et Dalin d'Vadalis (respectivement chefs des maisons Kundarak, Phiarlane et Vadalis). Cette convention a fait son apparition il y a mille cinq cents ans, après la guerre des Dracogrammes. Elle consolide les maisons à dracogramme et les distingue du reste des Khorvairiens, notamment de ceux qui portent des dracogrammes aberrants.

Chaque maison à dracogramme est composée d'une multitude de familles étroitement liées entre elles. Par exemple, la maison Phiarlane regroupe les familles Phiarlane, Tialaen, Shol et Élorrenthi. En règle générale, un membre de l'une de ces familles utilise le nom de la maison seule et n'y ajoute son nom de famille que pour les grandes occasions. Ainsi, Elvinor Élorrenthi d'Phiarlane se fait appeler Elvinor d'Phiarlane au quotidien, mais elle utilise son nom complet quand elle se présente à la cour.

LES RELIGIONS D'ÉBERRON

La religion est importante à Éberron, mais pas uniquement parce que les divinités s'intéressent de toute évidence aux affaires du monde. Les organisations religieuses sont importantes à la fois sur le plan spirituel et matériel. Les temples et oratoires sont des lieux de communion et de paix (ou de conspiration et de corruption) dans les villes et les villages. Dans les cités, les prêtres de haut rang ont un pouvoir équivalent à celui de la noblesse.

Dans une époque ravagée par la guerre, de nombreux Khorvairiens ont fini par se détourner des dieux et des puissances supérieures. Mais ils sont tout aussi nombreux à se mêler de religion afin de donner un sens à leur existence.

L'OST SOUVERAIN

Bon

L'Ost Souverain est un groupe de neuf divinités qui représentent le monde entier, mais s'attachent plus particulièrement à la civilisation sous ses différents aspects : la communauté, la protection des faibles, la chasse des animaux sauvages, la fertilité, l'architecture, etc. C'est le panthéon le plus vénéré du Khorvaire. Tout le monde ou presque lui offre ses prières en tant que groupe et à certaines divinités en particulier suivant les besoins. Par exemple, un agriculteur murmure une prière de remerciement à Arawaï pour son nouveau-né en bonne santé, tandis qu'un forgeron chantera les cantiques d'Onatar quand il travaille dans sa forge.

L'Ost Souverain a des adorateurs parmi toutes les races et toutes les couches sociales, des paysans aux rois en passant par les aventuriers. Les fidèles vénèrent le panthéon en tant que tel, plutôt que de se vouer à une divinité en particulier. Les adorateurs de l'Ost Souverain sont qualifiés de vassaux.

L'Ost exhorte ses fidèles à respecter les préceptes suivants :

- ♦ Aie confiance en ta communauté. Le groupe est bien plus fort qu'un individu isolé. La grande lumière d'une cité est constituée des milliers de flammes de ses citoyens. Tu dois faire en sorte que ta flamme soit aussi lumineuse que possible.
- ♦ Traite ton prochain selon son mérite. S'il ne t'a pas fait de mal, à toi ou aux tiens, traite-le avec bienveillance.
- ♦ Apporte la lumière de la civilisation aux ténèbres des terres sauvages.

ARAWAÏ

Bonne

Arawaï est la déesse de la fertilité, de l'abondance et de la vie (notamment de la flore). Elle enseigne que la nature renferme de grandes ressources qui nourrissent la civilisation. Sœur de Balinor et du Dévoreur, elle est également la mère de la Furie (fruit de son viol par le Dévoreur, à en croire les textes religieux de l'Ost Souverain). Elle trouve ses adorateurs parmi les parents, les fermiers, les druides, les rôdeurs, les marins et tous ceux pour qui la nature, la fertilité ou le climat revêtent une grande importance. L'iconographie la représente



généralement sous la forme d'une demi-elfe, parfois d'une humaine ou d'une halfeline, ou plus rarement sous la forme d'un dragon de bronze.

Ses préceptes sont peu nombreux et simples :

- ◆ Sois fécond et reproduis-toi.
- ◆ Célèbre la vie, et notamment la vie nouvelle. Un jeune arbre est une magnifique création et un enfant est la plus grande des bénédictions.
- ◆ Ne te détourne jamais d'un enfant ou d'une jeune créature qui a besoin d'aide.

AURÉON

Non aligné

Auréon est le dieu de la connaissance, du savoir occulte et de la magie. Il prône également l'ordre et la loi. C'est le frère d'Onatar et l'époux de Boldréi, et il entretient un lien mystérieux avec l'Ombre. La plupart des lanceurs de sorts arcaniques le reconnaissent comme leur patron, de même que les sages, les bibliothécaires, les scribes, les professeurs et les étudiants. Dans les textes religieux, il apparaît sous la forme d'un magicien humain ou gnome et, dans de rares cas, sous celle d'un grand dragon bleu.

Voici ce qu'il attend de ses fidèles :

- ◆ Respecte le savoir et travaille à l'acquérir, notamment le savoir qui fut un jour perdu. La connaissance est la plus puissante force d'Éberron.
- ◆ Remets-t'en à la raison et à la réflexion plutôt qu'à l'émotion et aux actions inconsidérées.
- ◆ Instruis-toi, instruis tes enfants, instruis tes alliés.

BALINOR

Non aligné

Balinor gouverne les animaux, la chasse et le cycle de la vie. Il enseigne le respect des animaux sauvages et de la nature : on ne doit prendre à la nature que ce dont on a besoin pour que prospère la civilisation. Le fait que les races intelligentes tuent et mangent des animaux fait partie du cycle naturel, tout comme il arrive qu'un chasseur meure sous les coups d'un sanglier déchaîné ou d'un ours furieux. Frère d'Arawai et du Dévoreur, Balinor compte parmi ses fidèles rôdeurs, druides et chasseurs de toutes sortes. Sur les représentations, il a l'apparence d'un humain ou d'un demi-orque primitif et jovial, ou parfois d'un dragon vert.

Ses préceptes sont simples et directs :

- ◆ Prends à la nature ce dont tu as besoin, mais respecte sa puissance.
- ◆ Du courage naît la chance. Ne recule jamais face au danger, mais ne pars jamais l'affronter sans t'y préparer.
- ◆ Le changement est permanent. La seule certitude de l'existence est la mort. La mort ne doit pas être redoutée, elle doit au contraire être célébrée comme faisant partie du cycle naturel.

LES PANTHÉONS ET LES DIEUX D'ÉBERRON

Religion, panthéon ou divinité	Alignement	Domaines d'influence
L'Ost Souverain	Bon	Le monde entier, essentiellement les aspects de la civilisation
♦ Arawai	Bon	Agriculture, fertilité, la nature sauvage comme réserve de ressources naturelles
♦ Auréon	Non aligné	Connaissance, loi, savoir arcanique et magie
♦ Balinor	Non aligné	Animaux sauvages, chasse, le cycle de la vie
♦ Boldréi	Bon	Communauté, maison, foyer
♦ Dol Arrah	Loyal bon	Lumière (matérielle et symbolique, la pureté de l'âme), honneur, altruisme, stratégie militaire, guerre
♦ Dol Dorn	Non aligné	Courage, devoir, habileté physique, soldats et guerriers, guerre
♦ Kol Korran	Non aligné	Richesse, troc, commerce
♦ Olladra	Bon	Bonne fortune, chance, succès
♦ Onatar	Non aligné	Forge, artisanat, industrie, feu
Le Sinistre Sextumvirat	Mauvais	Le monde entier, essentiellement la nature sauvage et ses forces destructrices
♦ Le Dévoreur	Chaotique mauvais	Tempête, inondation, famine, et autres colères de la nature ; également la mer
♦ La Furie	Chaotique mauvais	Colère, passion, vengeance
♦ Le Géolier	Mauvais	Gloutonnerie, cupidité, nécromancie
♦ Le Narquois	Mauvais	Violence, trahison, victoire indigne, goût du carnage, guerre
♦ L'Ombre	Chaotique mauvais	Ambition, magie noire, corruption
♦ Le Voyageur	Non aligné	Changement, ruse, innovation, tromperie
La Flamme d'Argent	Loyal bon	Protection, générosité, destruction du mal et du surnaturel
Le Sang de Vol	Non aligné	Pouvoir divin du sang, immortalité, morts-vivants
La Voie Lumineuse	Loyal bon	Lumière, progrès, progrès personnels, liberté
Religion elfique	Non aligné	Le peuple et la société elfiques
♦ La Cour d'Outre-Mort	Non aligné	Immortalité, société elfique, histoire
♦ Les Esprits du Passé	Non aligné	Gloire, histoire et héros elfiques
Cultes de Khyber	Chaotique mauvais	Folie, destruction, créatures aberrantes, ténèbres

BOLDRÉI

Bonne

Boldréi, qui dans une certaine mesure incarne l'Ost Souverain tout entier, règne sur les domaines de la communauté, de la sécurité et du confort du foyer et de la maison. Son nom est invoqué lors des mariages et des nominations officielles. Elle est l'épouse d'Auréon et l'on trouve parmi ses fidèles des roturiers, des parents et des membres de la milice. Elle est généralement représentée comme une femme du peuple de toute race, et parfois comme un dragon de cuivre couvant ses œufs.

Ses préceptes sont :

- ♦ Place ta communauté et ta famille au-dessus de toi-même. Si tu dois périr, assure-toi qu'elles te survivent.
- ♦ Fais de ta demeure un refuge. Les affaires pesantes et fatigantes n'y sont pas de mise, et la violence doit être bannie de ton foyer.
- ♦ Aide les autres membres de ta communauté sans rien attendre en retour. Ta récompense viendra en son temps.

DOL ARRAH

Loyale bonne

Dol Arrah est la lumineuse déesse du combat honorable, de l'altruisme et du soleil. Elle apporte la lumière qui transperce les ténèbres et les épées qui transpercent le cœur des monstres. La légende raconte que Dol Dorn et le Narquois sont ses frères. Les paladins, maîtres de guerre et guerriers d'alignement bon la vénèrent, de même que les

diplomates qui livrent bataille avec des mots plutôt qu'avec des armes. Dans les textes religieux, elle a l'apparence d'un chevalier nimbé d'une sainte radiance, de race humaine ou demi-elfe, et parfois d'un dragon rouge perché sur un nuage.

Ses préceptes sont :

- ♦ Viens au secours de ceux qui souffrent.
- ♦ Apporte la lumière de la vérité et de la bonté dans les lieux sombres et maléfiques.
- ♦ Fais usage de la force contre tout ce qui est mauvais.

DOL DORN

Non aligné

Dieu du courage et de la prouesse physique, Dol Dorn incarne également le sens du devoir et la guerre. Il incite tous et toutes à être au mieux de leur forme. Les soldats, guerriers et maîtres de guerre sont ses principaux fidèles, avec les athlètes et les acrobates. Frère présumé de Dol Arrah et du Narquois, les textes le décrivent comme un homme, un nain ou un demi-orque très musclé, parfois comme un puissant dragon d'argent.

Ses préceptes sont simples mais forts :

- ♦ Ne néglige tes devoirs que si tes maîtres en sont devenus indignes.
- ♦ Tâche d'atteindre la perfection physique et de l'entretenir.
- ♦ Mets tes capacités physiques à l'épreuve dans des concours et des combats. Que le plus fort gagne !

KOL KORRAN

Non aligné

Le portrait de Kol Korran apparaît sur des pièces de monnaie partout dans les Cinq Nations, car il est le dieu du commerce et de la richesse. Dans ce monde d'après-guerre où le commerce s'inscrit dans une reprise prudente, ses fidèles sont en plein essor. Les marchands, commerçants et voleurs sont ses principaux vassaux, mais quiconque a de l'argent ou en veut davantage lui rend hommage. Les textes religieux prétendent qu'avec son frère jumeau le Geôlier ils sont les fils d'Olladra et d'Onatar. Ces mêmes livres le décrivent comme un humain ou un nain bien en chair et souriant, vêtu de beaux atours. Quelques vieilles représentations le montrent sous la forme d'un dragon blanc couché sur un lit de gemmes bleutées.

Il enseigne à ses adorateurs les préceptes suivants :

- ◆ Enrichis-toi.
- ◆ Voyage. Toute nouvelle terre offre de nouveaux partenaires commerciaux et de nouvelles ressources.
- ◆ Rappelle-toi qu'un sourire charmant et un mot gentil sont souvent plus redoutables qu'une épée et un bras vigoureux.

OLLADRA

Bonne

Déesse de la chance et de l'opulence, Olladra est une déesse au nom populaire. Les gens trinquent en son honneur dans les banquets et les fêtes. Les joueurs, les filous, les bardes et les bons vivants lui rendent hommage tout au long de l'année. Elle est l'épouse d'Onatar et la mère des jumeaux Kol Korran et le Geôlier. Dans l'imagerie religieuse, elle est représentée sous les traits d'une jeune halfeline, d'une vieille humaine, ou parfois d'un dragon noir.

Ses préceptes sont :

- ◆ Mange, bois, réjouis-toi, car la vie est belle et la chance vient à ceux qui en ont besoin.
- ◆ Olladra sourit aux audacieux. Prends en main ton destin si tu veux jouir de ses faveurs.
- ◆ Lutte contre l'oppression. Celui qui s'avise de te priver de tes libertés devra subir la colère d'Olladra.

ONATAR

Non aligné

Onatar est le dieu de la forge et du feu, de l'industrie et de l'artisanat. Son nom est invoqué dans les manufactures et les forges, et partout au Khorvaire son symbole est gravé sur les forges. Les nains le vénèrent tout particulièrement, tout comme les magiciens et les sorciers qui se spécialisent dans la magie du feu. Les textes religieux disent qu'il est l'époux d'Olladra et le père de Kol Korran et du Geôlier. Il y est décrit sous l'apparence d'un nain et parfois d'un dragon de bronze.

Ses préceptes sont les suivants :

- ◆ Crée sans cesse. Fabriquer un objet ou forger une arme, c'est créer un outil que de nombreux ouvriers pourront utiliser.
- ◆ Travaille. Le travail donne du sens à la vie et de la force aux communautés.
- ◆ Respecte le feu. C'est un outil inestimable et une arme puissante.

LE SINISTRE SEXTUMVIRAT

Mauvais

Venant compléter l'Ost Souverain et sa prédilection pour les lumières de la civilisation, le Sinistre Sextumvirat incarne les ténèbres des terres sauvages. Les deux panthéons n'en formaient autrefois qu'un, mais un schisme les a séparés. Le Sinistre Sextumvirat s'oppose à présent à l'Ost dans tous les domaines. Alors que ce dernier est globalement bon, le Sinistre Sextumvirat est très largement mauvais. Alors que l'Ost Souverain promeut la communauté et l'ordre, le Sinistre Sextumvirat favorise l'individualisme et l'anarchie. Ses dieux sont cruels, passionnés, brutaux et sauvages.

Si le culte du Sinistre Sextumvirat n'est pas courant, les peuples du Khorvaire n'ont pas pour autant oublié que ces divinités ont tout pouvoir sur certains aspects du monde. Le paysan moyen vénère bien sûr l'Ost Souverain, mais cela ne l'empêche pas d'adresser une prière au Sinistre Sextumvirat quand il le faut. Et tout le monde sait bien que ses voisins font de même, même si personne n'en parle jamais.

À l'exception du mystérieux Voyageur, les dieux du Sinistre Sextumvirat sont mauvais, et par conséquent ne sont pas des divinités appropriées pour les PJ (comme cela est expliqué dans le *Manuel des Joueurs*, un personnage peut tout à fait adorer un dieu mauvais sans avoir le même alignement que lui, mais cela est délicat). C'est pour cette raison que seul le Voyageur est décrit ci-dessous, alors que les autres membres du Sinistre Sextumvirat ne bénéficient que d'une brève description à la fin de cette partie.

LE VOYAGEUR

Non aligné

Le Voyageur est le dieu de la ruse, de la tromperie et du changement. C'est un métamorphe accompli et un maître du déguisement, ce qui fait que sa véritable nature reste inconnue et que les textes hésitent à l'appeler « il » ou « elle ». De nombreux doppelgangers, félins, lycanthropes, voleurs et crapules vénèrent le Voyageur, de même que certains façonneurs séduits par l'ingéniosité et l'esprit d'invention de cette divinité. Le Voyageur est parfois surnommé le Prodiges, mais des proverbes conseillent de se méfier de ses présents. Le Voyageur fait sans aucun doute partie du Sinistre Sextumvirat, mais il semble n'avoir aucun lien, familial ou autre, avec ses confrères.

Les préceptes du Voyageur sont sujets à supputation, car ses textes sacrés sont rares :

- ◆ Révéler ta nature véritable est une faiblesse. Dissimule-toi derrière la tromperie et le déguisement afin que tu finisses par ne plus savoir toi-même ce qu'il y a au fond de toi.
- ◆ Rien n'est éternel. Assure-toi que le changement te bénéficie et cause du tort à tes ennemis.
- ◆ Les meilleures armes sont les plans rusés et les stratagèmes élaborés. Les esprits mortels sont prévisibles et faciles à manipuler.

LA FLAMME D'ARGENT

Loyale bonne

La Flamme d'Argent, qui ne le cède qu'à l'Ost Souverain en termes de popularité et de prééminence, prône la pureté, la constance, la charité et, par-dessus tout, la destruction du mal. Les paladins sont ses plus fervents fidèles, mais des champions de tout poil s'illustrent au service de la Flamme.

La Flamme d'Argent est une abstraction, pas une divinité. Elle représente les forces puissantes du bien et de l'abnégation qui repoussent le mal. Il y a fort longtemps, une humaine du nom de Tira Miron a transcendé son humanité pour devenir la Voix de la Flamme. Elle sert d'intermédiaire entre la Flamme sacrée et la foule des mortels qui n'ont pas encore atteint la pureté nécessaire pour communiquer directement avec cette force divine.

L'Église de la Flamme d'Argent est bien plus organisée que celle de l'Ost Souverain. Elle affiche une hiérarchie clairement établie et ses membres n'hésitent pas à user de leur pouvoir dans les affaires séculières. Fort-de-Flamme, au Thrane, est la capitale de l'Église et abrite la résidence de son dirigeant, le Gardien de la Flamme.

Les préceptes de la Flamme d'Argent sont les suivants :

- ♦ Détruis le mal sous toutes ses formes. La Flamme d'Argent est tout particulièrement opposée aux morts-vivants.
- ♦ Apporte le réconfort à ceux qui souffrent.
- ♦ Protège ceux qui ne peuvent se protéger eux-mêmes. Offre ton aide quand cela t'est possible.

LE SANG DE VOL

Non aligné

Les fidèles du Sang de Vol sont fascinés par la signification concrète et symbolique du sang et de l'hérédité. Ils considèrent ainsi le sang comme une source de pouvoir et de divinité. Ils consacrent leur énergie au progrès personnel et dédaignent les forces supérieures. Les croyants ont foi dans le pouvoir de ce qui est concret et présent et se concentrent sur les affaires de la vie courante, non sur un illusoire pouvoir surnaturel. Le sang est la divinité en eux, la source de la vie et, si l'on a une foi assez forte et que l'on parvient à maîtriser ses capacités, la seule et unique voie vers l'immortalité.

Les disciples sont souvent vus d'un mauvais œil par les fidèles des autres religions à cause des rumeurs prétendant que le Sang de Vol adore les morts-vivants. Les préceptes de cette religion sont généralement incompris ; ils sont lugubres et catégoriques, mais pas maléfiques. Et l'on peut affirmer la même chose au sujet de ses fidèles.

Les exhortations du Sang de Vol sont simples :

- ♦ Crois en toi-même. Une formule courante à énoncer en cas d'épreuve à surmonter dit : « Comme le sang est le pouvoir et que le sang coule en moi, le pouvoir est mien. »
- ♦ Travaille à t'améliorer et à améliorer tes capacités. Une compréhension totale de la divinité intérieure ouvre les portes de l'immortalité.
- ♦ Va à la rencontre des autres membres du Sang de Vol pour que chacun partage avec son prochain le pouvoir de son sang.

LA VOIE LUMINEUSE

Loyale bonne

Rare au Khorvaire mais omniprésente chez les kalashtars de l'Adar (cf. page 32), la Voie Lumineuse est à la fois une philosophie et une religion. Ses partisans ne vénèrent pas une déité précise, mais reconnaissent l'existence d'une force universelle d'énergie positive qu'ils appellent *il-Yannah*, la « Lumière Suprême ». Les disciples de la Voie Lumineuse s'efforcent d'atteindre la perfection physique et mentale au moyen de la méditation et de la communion avec cette Lumière Suprême. Cette perfection est une nécessité, car ils se destinent à combattre les forces du mal, et notamment la sinistre organisation du Rêve Obscur.

Les préceptes fondamentaux de la Voie Lumineuse sont :

- ♦ Cultive l'excellence de l'esprit et du corps, car une grande guerre contre les ténèbres est sur le point d'éclater.
- ♦ Ne te tourne pas vers les dieux dans ta quête du divin. La divinité est accessible aux mortels s'ils parviennent à atteindre la Lumière Suprême.
- ♦ Utilise les talents que tu as développés pour débusquer et vaincre les êtres maléfiques.

LES ESPRITS DU PASSÉ

Non alignés

Beaucoup d'elfes d'Aërénal, et notamment les Valénars, vénèrent leurs ancêtres. Cette pratique relève presque de la véritable adoration de ces esprits du passé qui représentent les exploits glorieux et la riche histoire de la race elfique. Même ceux des elfes qui adhèrent à d'autres religions disposent d'oratoires dédiés à leurs ancêtres illustres. Les elfes qui vénèrent les Esprits du Passé se vouent à suivre l'exemple de leurs esprits tutélaires. Ce sont souvent des individus aux penchants guerriers, comme des rôdeurs, des guerriers ou des maîtres de guerre. Les plus dévots d'entre eux obtiennent parfois le titre de Gardien du Passé ; ce sont souvent des barbes ou des prêtres.

Si chaque pratiquant honore un ancêtre à sa façon, les fidèles des Esprits du Passé partagent certains préceptes :

- ♦ Rappelle-toi les hauts faits des héros du passé, efforce-toi de les imiter et si possible de les surpasser.
- ♦ Puisse ta force dans l'histoire et la tradition.
- ♦ Ce qui est vrai aujourd'hui ne l'était pas moins par le passé ; seules les apparences ont changé.

LA COUR D'OUTRE-MORT

Non alignée

Certains elfes aërénaux vénèrent les ancêtres défunts tandis que d'autres vénèrent les ancêtres qui ont échappé aux griffes de la mort. Il y a longtemps, les elfes d'Aërénal ont découvert le secret de la longévité. Seuls les membres les plus sages de leur race ont reçu ce présent, et ces êtres immortels gouvernent la terre natale des elfes depuis des millénaires. La Cour d'Outre-Mort est révéree par tous les elfes aërénaux, ainsi que par les elfes et demi-elfes valénars et khorvairiens. Ses prêtres s'habillent en blanc et noir, portent des masques de mort, peignent ou tatouent sur leur visage un crâne stylisé.

Les préceptes de la Cour sont anciens :

- ♦ Obéis aux commandements de la Cour d'Outre-Mort et à ses sénéchaux.
- ♦ L'immortalité est à ta portée si tu te montres digne de ce présent.
- ♦ Ce monde n'est qu'une étape dans le voyage de l'âme vers la perfection, et la mort n'est qu'un passage.

DIVINITÉS MAUVAISES

Les créatures et les individus qui vénèrent les puissances maléfiques seront certainement des adversaires des PJ, encore que certains pourront être des alliés de circonstance. À l'exception des cultes de Khyber, tous les dieux présentés ci-dessous appartiennent au Sinistre Sextumvirat.

Le Dévoreur est le seigneur des eaux profondes, des tourbillons et des récifs. Il incarne la puissance destructrice de la nature et ses principaux adorateurs sont les sahuagins.

La Furie est une déesse de la passion, de la ferveur devenant folie.

Le Geôlier est le maître de la mort et de la décomposition. Il se repaît des âmes des vivants.

Le Narquois est le dieu de la trahison et de la brutalité. Les assassins et les guerriers mauvais sont ses fidèles.

L'Ombre règne sur la magie noire et la corruption de la nature.

Les cultes de Khyber sont composés de groupes variés qui partagent une fascination pour l'immense Outreterre et la puissance censée agiter le corps du Dragon Au-Dessous.

CHRONOLOGIE ET HISTOIRE

Éberron est un monde ancien. Au cours de sa longue histoire, des empires ont émergé de la poussière des siècles passés, ont prospéré pendant un temps, puis sont tombés en ruine. Leurs décombres parsèment encore les terres vierges (et parfois même les zones civilisées) et gisent inexplorés depuis des millénaires. Des trésors, des mystères et des réponses à des questions séculaires sont peut-être dissimulés dans leurs ombres insondables.

L'AUBE DES TEMPS

Les différentes races et cultures ont des idées arrêtées sur l'origine du monde, mais un mythe en particulier est largement accepté. Les prêtres et les philosophes de différentes Églises enseignent cette genèse à leurs ouailles ; si ce n'est pas véritablement de l'histoire, c'est au moins une allégorie pleine de sens et le récit le plus complet dont ils disposent.

Avant l'aube même des temps, il existait trois grands dragons : Sibérys le Dragon Au-Dessus, Éberron le Dragon Entre-Deux et Khyber le Dragon Au-Dessous. Incapables de coexister, ces dragons fondateurs finirent par s'affronter. Khyber mit Sibérys en pièces après une âpre lutte. Éberron

enserra Khyber dans les anneaux sinueux de son corps, emprisonnant le Dragon Au-Dessous. Les morceaux du Dragon Au-Dessus devinrent l'anneau de Sibérys dans le ciel, le corps d'Éberron forma les continents et les océans, et Khyber emprisonné s'altéra pour former le dédale de tunnels sous la terre.

La création de tout ce qui est s'acheva quand les dragons jaillirent des restes de Sibérys, quand les fiélons surgirent des profondeurs de Khyber et que tous les autres êtres vivants naquirent de la fécondité d'Éberron.

L'ÂGE DES GÉANTS

Nul ne sait avec certitude combien de temps passa, combien la vie prospéra, ni combien de cultures naquirent et disparurent dans l'oubli avant qu'une civilisation de géants apparaisse sur le continent du Xen'drik.

Les géants étendirent leur empire, assujettirent des races d'humanoïdes et accumulèrent un immense savoir. Mais le plus grand héritage de cette ère se trouve dans les structures cyclopéennes qui parsèment le Xen'drik. Les savants disent que ces édifices n'auraient pu être bâtis sans l'aide d'une puissante magie, une magie que les géants ont dû apprendre auprès d'une ou de plusieurs créatures de grande puissance.

Les géants dominèrent pendant dix mille ans. Les sages ne savent pas exactement ce qui entraîna la chute de leur civilisation, mais les théories sont nombreuses. Certains disent que les dragons la détruisirent pour protéger le monde. D'autres affirment que les esclaves des géants se rebellèrent contre leurs maîtres. D'autres encore murmurent que des créatures horribles originaires d'un autre plan apparurent sur le monde et renversèrent l'empire des géants.

Quelle qu'ait pu être l'apparence du Xen'drik du temps des géants, c'est aujourd'hui une jungle moite pleine de maladie, de plantes carnivores, de bêtes féroces, de sinistres yuan-tis et de cruels drows. Différentes expéditions archéologiques ont tenté de pénétrer ces jungles, mais peu en sont revenues. Les preuves concrètes de l'existence de cet empire des géants sont rares et les érudits avides d'informations nouvelles. C'est pour cette raison que le nom du Xen'drik est devenu synonyme d'aventure : il recèle de grands dangers, de grands trésors, de grands mystères et offre une chance de découvrir des lieux, des objets et des créatures que personne n'a vus depuis des millénaires.

L'ÂGE DES MONSTRES

Avec la chute des géants, leurs esclaves retrouvèrent leur liberté. Les elfes se cachèrent dans les ruines du Xen'drik ou disparurent dans les jungles d'Aéréнал. Les gobelins et les orques furent quant à eux plus actifs. Sous la direction des gobelins dhakâniens, ils se forgèrent sur le continent du Khorvaire un empire qui dura plusieurs milliers d'années.

Comme pour l'Âge des Géants, la fin de l'Âge des Monstres est voilée de mystère. Certains prêtres et philosophes disent qu'étant donné leur nature, les orques brutaux et les gobelins chaotiques ne pouvaient pas vivre en paix éternellement. Ces penseurs affirment que

les monstres se querellèrent et anéantirent leur propre empire. D'autres érudits évoquent une invasion de créatures issues d'un autre plan pour expliquer la chute de l'Empire dhakânien.

Beaucoup d'historiens jugent que l'Âge des Monstres fut une sombre période à cause des races monstrueuses qui gouvernaient le monde. D'autres considèrent l'Âge des Monstres comme une époque qui n'atteignit jamais son plein épanouissement, brisée avant d'avoir pu réellement évoluer. Les gobelins et les orques la regardent avec nostalgie. Ils sont nombreux, notamment parmi les hobgobelins, à vouloir retrouver la gloire de leur empire perdu.

Les ruines de l'Empire dhakânien sont assez nombreuses au Khorvaire. Les vestiges dhakâniens ont de la valeur, car les gobelins étaient d'habiles artisans et de grands magiciens. Les objets les plus puissants sont hautement prisés par les races monstrueuses pour leur pouvoir et leur valeur historique.

L'ÂGE PRÉSENT

Même si la vie foisonne encore en Sarlonie, au Xen'drik, en Aëréral et en Argonesse, ces terres semblent hors du temps et connaissent peu de changements. C'est au Khorvaire que se sont produits les événements les plus importants de l'Âge présent.

Plusieurs centaines d'années après la chute de l'Empire dhakânien, des réfugiés humains de Sarlonie débarquèrent sur la côte nord-est du Khorvaire sous la conduite du célèbre explorateur Lhazâr. Les humains s'enfoncèrent rapidement à l'intérieur des terres, s'emparant du pays face à ses habitants monstrueux, civilisés ou sauvages. Les restes brisés de l'Empire dhakânien n'étaient de toute façon pas en position de leur résister.

Des nations humaines commencèrent à apparaître. Au centre du Khorvaire, cinq communautés virent le jour. Depuis cette époque, les territoires du Khorvaire central et la civilisation humaine en général sont désignés sous le nom des Cinq Nations. Au fil des ans, ces nations bâtirent, cultivèrent, commercèrent, explorèrent, se querellèrent et se firent la guerre. Périodiquement, un grand dirigeant cherchait à unir les peuples sous une seule bannière, mais aucun d'eux, pas même le puissant Karrn, un des plus grands conquérants d'Éberron, ne réunit ce subtil mélange d'élan visionnaire, de force militaire, de diplomatie et de chance nécessaire pour accomplir une entreprise aussi monumentale.

Il y a mille ans, un homme prénommé Galifar réussit là où tant d'autres avaient échoué avant lui. Il unifia les populations humaines dans une grande nation qu'il baptisa le royaume du Galifar. Pendant près d'un millier d'années, le royaume prospéra, offrant un âge d'or aux Khorvairiens. Les arts, la culture, la science et la civilisation fleurirent. Les routes commerciales quadrillèrent la terre, la mer et le ciel ; de grands centres urbains se développèrent sur tout le continent ; des relations furent établies avec l'Aëréral, et la cité de Cap-Tempête fut fondée, porte d'entrée vers les richesses et les mystères du Xen'drik. Pendant des centaines d'années, la paix et la prospérité régnèrent.

Tout cela prit fin à la mort de Jarot, le dernier roi du Galifar. Les terres des humains furent divisées en cinq nations qui entrèrent en conflit les unes avec les autres. La guerre ravagea le continent et provoqua la mort de millions de personnes. Certains érudits considèrent la Dernière Guerre comme la fin de ce qu'ils appellent l'Âge des Humains. À l'issue du conflit, les Cinq Nations sont encore là, mais exsangues et grandement diminuées. Les monstres rôdent à nouveau sur les terres sauvages qui séparent les cités, les gens se retournent les uns contre les autres, et des créatures malveillantes s'agitent dans les ombres.

CALENDRIER

Les gens s'intéressent avant tout aux événements de leur époque et leur système de datation se réfère au passé récent. Sans surprise, les Khorvairiens utilisent un calendrier inventé dans les premiers temps du royaume du Galifar. Il y a plusieurs centaines d'années, les maisons à dracogramme adoptèrent ce système de comput en prétendant qu'il était en partie basé sur des mesures draconiques.

Les années sont décomptées à partir de l'année de la fondation du royaume du Galifar, désignée comme l'an 1. Les 998 années écoulées depuis que Galifar a fondé son royaume sont suivies de l'abréviation C.R. pour « Chronologie du Royaume ». Les années précédant cette époque s'accompagnent du signe « moins ». Ainsi, l'année de la naissance du roi Galifar est notée -45 C.R.

JOURS ET MOIS

Chaque jour compte 24 heures. Sept jours forment une semaine et quatre semaines un mois. Une année comporte 12 mois, qui correspondent aux douze lunes de l'Anneau de Sibérys. Le folklore et la tradition associent les lunes et les mois aux douze dracogrammes, comme indiqué ci-dessous.

Jours de la semaine (dans l'ordre chronologique)

Dil	Lul	Mul	Mir	Jor	Var	Sar
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Mois de l'année (dans l'ordre chronologique)

Mois	Saison	Dracogramme associé
Zarantyr	Milieu de l'hiver	Tempête
Olarune	Fin de l'hiver	Sentinelle
Thérendor	Début du printemps	Guérison
Eyre	Milieu du printemps	Création
Dravago	Fin du printemps	Dressage
Nymm	Début de l'été	Hospitalité
Lharvion	Milieu de l'été	Détection
Barrakas	Fin de l'été	Découverte
Rhân	Début de l'automne	Écriture
Syphéros	Milieu de l'automne	Ombre
Aryth	Fin de l'automne	Passage
Vult	Début de l'hiver	Garde

LES FORCES INFLUENTES

Le monde est empli d'aventures tournant autour des luttes et des désirs de personnalités ou d'organisations influentes. Pour les PJ, ces puissances peuvent jouer le rôle de patrons, de concurrents, d'adversaires ou encore de sources d'informations et d'équipement. Au cours de leur carrière, les aventuriers auront certainement l'occasion de croiser la route d'une ou plusieurs des forces décrites ici.

LA PROPHÉTIE DRACONIQUE

La Prophétie Draconique est l'une des plus puissantes forces du monde, même s'il ne s'agit pas d'une personne ou d'une organisation. Les dragons croient même qu'elle fait plus que changer l'histoire : qu'elle est l'histoire.

Les dragons voient des signes de la Prophétie partout : dans la forme des nuages, dans le dessin des chaînes de montagnes, dans les méandres des cours d'eau, et surtout dans les mystérieux dracogrammes qui apparaissent sur la peau de certains humanoïdes. Ils recueillent donc, examinent et décodent les éléments de la Prophétie depuis des millénaires. Certains érudits pensent que la race draconique n'a pas de plus grand dessein que celui-là. Retirés en Argonesse, les dragons observent le monde et prennent note des évolutions de la Prophétie.

Certains des plus importants acteurs de la Prophétie sont ceux qui portent un dracogramme, et plus particulièrement ceux d'entre eux qui réalisent leur potentiel et vont à la rencontre de leur destin. Ils deviennent souvent aventuriers, car ils sont poussés par le désir d'obtenir un pouvoir personnel, d'améliorer leurs capacités et de trouver leur destinée. Les objectifs traditionnels des maisons (gagner de l'argent ou bâtir un empire commercial) n'ont guère d'intérêt pour ces individus-là.

Certains dragons pensent que les mortels les plus puissants trouvent une place à part entière dans la Prophétie. Les personnages joueurs de l'échelon épique tombent assurément dans cette catégorie, et leur destinée épique renseigne sur leur rôle dans la Prophétie.

LES MAISONS À DRACOGRAMME

Les treize maisons à dracogramme détiennent collectivement une influence à l'échelle du continent ; elles sont sans conteste l'une des plus grandes puissances d'Éberron. L'appartenance à une maison est héréditaire, et un dracogramme particulier est associé à chaque lignée. Ces dracogrammes confèrent à leur porteur un avantage spécifique dans certains aspects du commerce. Ces dracogrammes ayant commencé à apparaître sur la peau d'humanoïdes il y a des milliers d'années, les maisons à dracogramme ont eu le temps de consolider leur pouvoir et de bâtir d'énormes entreprises commerciales. Elles disposent à présent de quasi-monopoles sur certaines marchandises et services essentiels, et n'hésitent pas à écraser la concurrence. Mais ce sont également des mécènes en matière d'arts, de sciences et d'exploration, et des innovateurs dont les créations ont amélioré la vie de tous les Khorvairiens.

Maison Cannith : cette maison fut fondée par des humains portant le dracogramme de la Création. Créateurs des forgeliers, des aéronefs (avec la maison Lyrandar) et du fulgurant (avec la maison Orienne), les membres de la maison Cannith sont les plus grands façonneurs et inventeurs du monde. À l'issue de la Dernière Guerre, de nombreux façonneurs sont venus solliciter cette maison et y ont trouvé du travail sous l'autorité de Merrix d'Cannith. À son service, ils ont créé des armes magiques et des forgeliers sans se soucier des risques encourus.

La maison Cannith est originaire du Cyre et l'ensemble de son patrimoine, notamment ses propriétés ancestrales, fut détruit dans le Deuil, qui provoqua aussi la mort de son chef. La maison est encore chancelante après un pareil coup du sort, mais également minée par les luttes de pouvoir de ses dirigeants. Après le traité de Fort-Trône, les forgeliers furent libérés et la maison Cannith enjointe de cesser leur création. Chaque faction de la maison travaille à trouver une activité de remplacement qui soit aussi lucrative.

Maison Dénéith : cette maison est dominée par des humains portant le dracogramme de la Sentinelle. Durant la Dernière Guerre, sa Guilde des Lames Franches a fourni des troupes de mercenaires à tous les camps. Aujourd'hui, la plupart des membres de la maison sont des vétérans du conflit. Même si la demande en mercenaires a diminué, elle n'a pas totalement disparu. De plus, le monde d'après-guerre est dangereux, ce qui a provoqué un accroissement de l'activité de la Guilde des Défenseurs de Dénéith, les meilleurs gardes du corps du Khorvaire.

Enfin, comme elle le faisait déjà avant que n'éclate la Dernière Guerre, la maison Dénéith fournit les Capitaines de la Sentinelle, chargés de traquer les criminels qui s'expatrient pour fuir la justice.

La maison Dénéith est de toutes les maisons à dracogramme la plus puissante d'un point de vue militaire.

RACES, DRACOGRAMMES ET MAISONS À DRACOGRAMME

Chaque dracogramme a tendance à apparaître sur les représentants d'une race spécifique. La liste ci-dessous indique la race associée à chacun, ainsi que la maison qui réunit généralement les porteurs de dracogramme de cette race.

Dracogramme	Race	Maison
Dracogramme de la Création	Humains	Cannith
Dracogramme de la Découverte	Humains et demi-orques	Tharashk
Dracogramme de la Détection	Demi-elfes	Médani
Dracogramme du Dressage	Humains	Vadalis
Dracogramme de l'Écriture	Gnomes	Sivis
Dracogramme de la Garde	Nains	Kundarak
Dracogramme de la Guérison	Halfelins	Jorasco
Dracogramme de l'Hospitalité	Halfelins	Ghallanda
Dracogramme de l'Ombre	Elfes	Phiarlane
Dracogramme de l'Ombre	Elfes	Thuranni
Dracogramme du Passage	Humains	Orienne
Dracogramme de la Sentinelle	Humains	Dénéith
Dracogramme de la Tempête	Demi-elfes	Lyrandar

Traditionnellement neutre, elle a les moyens de tirer avantage du chaos actuel. Certains membres pensent que c'est l'heure pour Dénéith d'unir les nations divisées du Khorvaire en un nouveau royaume.

Maison Ghallanda : cette maison est dirigée par des halfelins porteurs du dracogramme de l'Hospitalité, lesquels ont une conception assez large du rôle qui va avec ce dracogramme. La maison gère des auberges, des restaurants et autres établissements similaires sur tout le continent, dirigeant aussi bien des relais aux frontières de la civilisation que des enclaves indépendantes dans les grandes cités. Les rues fourmillent d'agents secrets, de déserteurs, de fugitifs, de renégats, de criminels de guerre et d'étrangers mystérieux auxquels la maison Ghallanda peut fournir un refuge pour des réunions clandestines et pour échapper aux poursuivants qui les attendent à l'extérieur de l'enclave.

S'il est vrai que le cœur d'un homme se gagne par son estomac, alors la maison Ghallanda a gagné celui de tous les habitants du Khorvaire. Sa base d'opération la plus importante se trouve dans la ville de La Croisée des Chemins, le seul établissement permanent chez les halfelins nomades des plaines de Talante.

Maison Jorasco : cette maison est particulièrement populaire chez les aventuriers car ses membres les plus éminents portent le dracogramme de la Guérison. La Dernière Guerre a fait des millions de blessés et provoqué des flambées périodiques d'épidémies, ce qui a fait prospérer les affaires de cette maison halfeline. Durant le conflit, ses médecins étaient des non combattants officiellement engagés par les armées des Cinq Nations, et les guérisseurs de la maison Jorasco apprirent rapidement à travailler en première ligne malgré le danger. Récemment, certains membres sont allés se former auprès de druides et de shamans, répondant à un appel leur enjoignant de soigner la terre ravagée par la Dernière Guerre et par le Jour du Deuil.

La maison Jorasco gère des hôpitaux et des cliniques dans tout le Khorvaire, où ses guérisseurs utilisent l'alchimie, l'herboristerie et leurs compétences de guérison (ordinaires et magiques) pour soigner maladies et blessures.

Maison Kundarak : cette maison est au cœur du commerce moderne. Son élite naine porte le dracogramme de la Garde, ce qui l'aide à assurer la sécurité des objets, des documents et des devises déposés dans ses établissements aux allures de forteresses. Profondément impliqués dans le monde de la finance, les Kundarak sont les banquiers et les prêteurs du Khorvaire. Ils fournissent notamment des emprunts et des lettres de crédit et servent de courtiers de change.

La maison est immensément riche, mais ses coffres renferment d'autres trésors, comme certains des plus puissants objets magiques jamais fabriqués par des artisans nains. Le zèle obstiné avec lequel la maison Kundarak traque les voleurs qui se sont emparés de ses biens est à la fois typiquement nain et apporte la démonstration d'un entêtement qui dépasse l'imagination.

Maison Lyrandar : les demi-elfes de cette maison portent le dracogramme de la Tempête, qui leur confère une grande influence sur le commerce maritime et aérien. Maîtres des vents et de la pluie, ils possèdent la plus grande flotte d'aéronefs à parcourir le ciel du Khorvaire. Ces splendides vaisseaux traversent le continent, transportant marchandises précieuses et riches passagers d'un lieu à un autre. Pour autant, la maison tire l'essentiel de ses revenus de ses galions élémentaires naviguant sur les mers et de sa capacité magique à améliorer les conditions climatiques, un pouvoir que les fermiers comme les généraux sont prêts à payer cher.

Maison Médani : cette maison est l'une des plus mystérieuses. Elle se compose de demi-elfes portant le dracogramme de la Détection, qui tirent une grande fierté de leur entraînement mental et magique. Ce sont des spécialistes que l'on engage pour tout un tas de choses, de la détection du poison à la sécurité personnelle, en passant par des travaux d'enquête à l'ancienne. Les membres de la maison Médani ne sont pas des espions, mais ils excellent dans l'art de les débusquer, un talent tout aussi précieux aujourd'hui qu'il ne l'était durant la guerre. Parfois, cette spécialité les oppose aux maisons Phiarlane et Thuranni, dont les membres voyagent beaucoup et ont accès à des lieux importants, ce qui leur permet d'obtenir des informations inaccessibles pour d'autres.

Maison Orienne : cette maison domine le secteur du transport, notamment terrestre. Ses membres humains portent le dracogramme du Passage. Les marchandises de grande valeur et les passagers fortunés qui ont besoin de voyager rapidement embarquent sur le réseau de voies fulgurantes (endommagé par la guerre), tandis que les marchandises ordinaires et les voyageurs moins aisés se contentent de caravanes tirées par des chevaux. Sa maîtrise de la téléportation permet à la maison de transporter instantanément les gens et les objets importants, mais cela a un coût. Leur dracogramme aide aussi les membres de la maison Orienne dans leurs activités de contrebande, ce qui n'est un secret pour personne.

Maison Phiarlane : cette maison est gouvernée par des elfes et des éladrins, et ses membres sont réputés dans tout le Khorvaire pour être de formidables musiciens, danseurs et saltimbanques. Leurs concerts et leurs spectacles sont le clou de la saison pour beaucoup de nobles des Cinq Nations. Les meilleurs d'entre eux (ceux qui portent le dracogramme de l'Ombre) apparaissent dans les manoirs et les salles de spectacle de tout le continent. Leur dracogramme leur permet de créer des illusions qui stupéfient et éblouissent leur public.

Grâce à leurs longs voyages et à leur fréquentation de citoyens de toutes les couches sociales, les membres de la maison Phiarlane apprennent beaucoup de choses qui échappent aux autres. Ce sont de grands conteurs et des sources potentielles d'informations fascinantes. Cette maison a une histoire troublée : une faction s'en est détachée durant la Dernière Guerre pour former la maison Thuranni.

Maison Sivilis : cette maison est fortement investie dans les réseaux de communication du Khorvaire. Ses gnomes possèdent le dracogramme de l'Écriture et tiennent des bureaux de poste traditionnelle, mais assurent également un service de messagerie magique et de pierres parlantes qui permettent de mener une conversation avec un interlocuteur situé à l'autre bout du monde. Même si cela n'est que rarement matière à aventures, il faut ajouter que la maison Sivilis bénéficie d'un monopole sur les activités notariales et comptables, ainsi que d'une influence considérable dans le système judiciaire. Si vous êtes arrêté pour un crime que vous n'avez pas commis (ou même si vous êtes coupable), engager un juriste de la maison Sivilis est l'un des meilleurs moyens de dépenser votre or. La maison Sivilis est célèbre pour son impartialité et sa bureaucratie complexe.

Maison Tharashk : cette maison se compose d'humains et de demi-orques portant le dracogramme de la Découverte. L'essentiel de son activité repose sur l'extraction et la préparation des dracolithes pour tout un éventail d'utilisations magiques. Elle s'est lancée dans le marché du mercenariat alors que la Dernière Guerre touchait à sa fin en proposant des troupes d'assaut monstrueuses venues du Droâm et connaît aussi une forte demande pour ses enquêteurs qui se spécialisent dans la localisation des marchandises volées et des personnes disparues.

Maison Thuranni : cette maison s'est séparée de la maison Phiarlane il y a vingt-six ans, après qu'une série d'assassinats a fini par conduire à un bain de sang fratricide. Aujourd'hui, les maisons rivales se détestent. La maison Thuranni est plus forte dans le nord et l'est du Khorvaire, même si elle reste beaucoup moins importante que la maison Phiarlane. Eux aussi marqués du dracogramme de l'Ombre, ses artistes sont plus noirs, plus audacieux, plus provocateurs. Ils sont en concurrence directe avec la maison Phiarlane en offrant des services similaires, bien que moins raffinés.

Maison Vadalis : les membres de cette maison portent le dracogramme du Dressage, qui leur confère de grandes facilités dans l'élevage et le dressage des animaux. Célèbre pour ses chevaux mage-sang et ses griffons utilisés par la plupart des armées sur la fin de la Dernière Guerre, la maison Vadalis effectue des essais de dressage avec des animaux traditionnels mais aussi avec des monstres capturés. Depuis peu, elle utilise le pouvoir de son dracogramme pour cultiver des herbes rares et d'autres plantes.

LES FAMILLES ROYALES

Galifar ir'Wynarn unifia les Cinq Nations en un royaume et établit une monarchie héréditaire. Ses fils et filles et leurs descendants régnèrent sur différentes régions du royaume. Lorsque le Galifar se brisa, les régents se décrétèrent rois et reines des terres qu'ils gouvernaient et donnèrent naissance à des lignées royales distinctes.

Si toutes les dynasties ont grandement souffert durant les années de guerre, les familles royales des Cinq Nations font encore partie des cercles les plus influents du Khorvaire. Elles tentent de faire passer leurs nations

respectives au premier plan grâce à de prudentes manœuvres politiques, à l'espionnage, au sabotage, à la rroulardise et à bien d'autres tactiques encore.

L'Aundair : la reine Aurala ir'Wynarn règne sur l'Aundair depuis sa capitale de Beaurefuge. Elle a une réputation de chef d'État rusé et de diplomate pleine de charme.

La Brélande : le roi Boranel ir'Wynarn de Brélande commence à se faire vieux. Bien qu'il soit encore en bonne santé, beaucoup de Bréiens s'inquiètent pour l'avenir de leur nation. Les héritiers de Boranel sont impopulaires, ou en tout cas ne soulèvent pas l'enthousiasme de la population. Le roi trône à Wroat.

Le Cyre : la famille royale du Cyre a en grande partie disparu lors du Jour du Deuil. Le survivant le plus puissant, et qui est de fait un roi en exil, est Oargev ir'Wynarn. Il réside dans la ville de Nouveau-Cyre, que la Brélande a gracieusement mise à disposition des réfugiés cyréens.

Le Karrnath : Kaïus III gouverne le Karrnath au moyen d'une dictature militaire traditionnelle. Partisan farouche de la paix présente, il cherche à stabiliser sa nation, à reconstruire ses infrastructures et à faire du Karrnath un royaume progressiste. Il gouverne depuis la ville de Korth.

Le Thrane : l'Église de la Flamme d'Argent gouverne le Thrane et la Gardienne Jaëla Daran, une fillette de 11 ans, réside à Fort-de-Flamme. Les membres de la famille royale du Thrane, menés par la reine Diani ir'Wynarn, ne sont que des prête-noms.

LES UNIVERSITÉS

Les Cinq Nations sont fières de leurs institutions d'enseignement supérieur. Les plus connues sont certainement la bibliothèque de Korranberg au Zilargo et l'université Morgrave de Sharn, en Brélande. Ces universités, et leurs équivalents en Aundair et ailleurs, jouissent d'un poids considérable à travers les anciens élèves, leurs énormes dotations et leurs corps d'enseignants et d'administrateurs. Parmi les aventuriers, les universités ont la réputation d'acheter informations, reliques et artefacts poussiéreux. Elles financent régulièrement des expéditions de chasse au trésor, notamment en direction du mystérieux Xen'drik. De plus, chaque établissement dispose d'au moins un cercle de téléportation disponible pour le rituel Portail jumeau.

La bibliothèque de Korranberg compte huit collèges associés. C'est un établissement prestigieux, où les nobles des familles royales et des familles à dracogramme viennent étudier, et qui est aussi célèbre pour être le plus grand centre de savoir du Khorvaire.

L'université Morgrave ne jouit pas d'autant de prestige que les autres universités. Par contre, elle peut s'enorgueillir d'une prodigieuse collection de reliques et de trésors anciens. Les expéditions financées par l'institution prennent bien souvent la forme de glorieuses chasses au trésor. Pourtant, ses savants et ses professeurs sont cultivés et fervents, et l'université est d'un grand intérêt pour des aventuriers de l'échelon héroïque qui ne réussiraient pas à attirer l'attention d'autres universités.

Éberron est une terre d'aventures. Quels que soient le niveau du groupe et ses centres d'intérêt, il existe de nombreux endroits à explorer et différents moyens de s'y rendre.

DONJONS

Explorer d'antiques ruines, s'infiltrer dans les bastions ennemis et s'enfoncer dans de dangereuses cavernes sont des aventures incontournables de DUNGEONS & DRAGONS et Éberron ne manque pas de lieux souterrains à explorer. De nombreuses grottes contiennent des traces de la riche histoire d'Éberron, et les ruines dénichées remontent à différentes cultures du passé.

La préhistoire : quelques sites datent d'une époque précédant l'Âge des Géants. Certains érudits parlent ainsi de l'existence d'un Âge des Démones avant cette ère. Quelle que soit leur origine précise, peu de vestiges de cette préhistoire subsistent dans le monde. La plupart sont enfouis dans les Désolations Démoniaques, dans le nord-ouest du Khorvaire, et dans une moindre mesure au Q'barra, au Xen'drik et dans d'autres endroits oubliés depuis des milliers d'années.

L'Âge des Géants : l'empire des géants a laissé de nombreux vestiges derrière lui. Ces lieux d'une taille gigantesque recèlent un mystère tout aussi grand, et les pas des aventuriers rendent des sons creux dans leurs immenses halls de granit. La plupart de ces ruines se trouvent au Xen'drik, au cœur de jungles infestées d'insectes, de virus et de prédateurs. Les savants sont fascinés par l'Âge des Géants et les universités financent régulièrement des expéditions vers le continent perdu. Beaucoup d'entre elles n'en reviennent jamais.

L'Âge des Monstres : l'Empire dhakânien prospéra et s'effondra durant l'Âge des Monstres et sema des ruines gobelines un peu partout au Khorvaire. Ces ruines recèlent des vestiges qui intéressent les collectionneurs et les archivistes, particulièrement ceux des races monstrueuses. Des objets magiques de grand pouvoir sont mentionnés dans les chroniques dhakâniennes, et certains sont retrouvés de temps à autre. Les ruines d'édifices bâtis par les elfes du Valénar datent également de cette période.

L'Âge présent : la Dernière Guerre a produit un nombre considérable de ruines. Les Terres du Deuil sont le lieu le plus évident pour trouver des trésors et des donjons, mais partout sur le continent des forteresses, bastions et villages sont aujourd'hui abandonnés (ou ont été évacués par leurs propriétaires d'origine). De nombreux lieux qui étaient autrefois des points de lumière sont retournés aux ténèbres. D'une certaine manière, cela les rend encore plus effrayants, car ils symbolisent la chute de la civilisation.

Donjons isolés : de nombreux donjons d'Éberron n'ont aucun rapport avec des événements historiques. Ils sont liés à des incidents isolés, tout comme les aventures qui se déroulent en leur sein. Une mystérieuse force a exterminé les nains d'une forteresse au cœur des Ferracines ; un labyrinthe envahi par les sables est tout ce qui subsiste d'une culture du désert qui a sombré dans l'oubli ; une

profonde forêt a repris ses droits sur une ancienne communauté de ritualistes. Voici quelques exemples de décors pour un donjon dangereux et passionnant.

Sous les rues : le décor urbain des cités d'Éberron est parfait pour des aventures d'intrigue et d'enquête, mais les donjons existent aussi en ville. Ils se trouvent dans les tunnels, dans les réseaux d'égouts investis par les rats-garous et les gangs des rues, dans les ruines de civilisations anciennes sous les fondations de la cité, et dans des souterrains encore plus profonds à partir desquels des adversaires monstrueux tentent de s'infiltrer en ville. Ceux qui poursuivent des activités clandestines dans une cité se terrent souvent sous les rues et les bâtiments.

L'Outreterre : les tunnels de Khyber offrent quantité d'aventures à condition d'avoir le courage ou la folie de les affronter. Dans cet enfer souterrain, les aberrations rôdent et les démons rêvent de liberté. Le Chaos Élémentaire se répand dans ces grottes en créant des zones étranges où les lois de la physique sont perverties ou abolies.

ENQUÊTE

Éberron est parfois décrit comme un univers de *fantasy* noire, et une aventure d'enquête est l'une des meilleures manières d'aborder cet aspect. Éberron est en partie civilisé, mais la civilisation apporte aussi son lot de violence. Des mystères doivent être résolus, des biens volés retrouvés et des meurtriers punis.

Les enquêtes se déroulent souvent en ville, ou au moins y débutent. La recherche d'indices peut conduire les personnages à voyager à travers la nation, le continent ou le monde entier, selon la portée du mystère à résoudre. Des aventuriers de l'échelon héroïque peuvent avoir à trouver pourquoi les gangs locaux sont devenus plus violents ; des aventuriers de l'échelon paragonique à déjouer un complot international visant à assassiner la Gardienne de la Flamme d'Argent ; et des aventuriers de l'échelon épique à rassembler différents éléments de la Prophétie Draconique afin de trouver comment empêcher une nouvelle invasion extraplanaire.

INTRIGUE

Certains prétendent que la Dernière Guerre est finie, mais la plupart des gens pensent que la paix n'est que temporaire. Les nations du Khorvaire se méfient les unes des autres, envoient des espions et des saboteurs chez leurs voisins et reconstruisent patiemment leurs armées et leurs arsenaux. Et au sommet de tout cela, des forces au sein de chaque gouvernement et de chaque organisation complotent pour s'emparer du pouvoir.

Le climat politique d'Éberron est tendu et complexe, ce qui offre de nombreuses occasions aux aventuriers intéressés par ce genre d'affaires. Les personnages peuvent servir d'agents de liaison entre des nations, d'espions éloquents à la cour d'une nation ennemie, de spécialistes de l'espionnage qui travaillent dans l'ombre, ou de pacifistes désespérés qui cherchent à empêcher la reprise des hostilités. Ils peuvent aussi avoir des ambitions personnelles et chercher à renverser des rois pour s'emparer de leur couronne.

LES PLANS

Éberron est connecté à d'autres plans par des portails, des zones d'affinité, des sorts et d'autres moyens magiques. Même des aventuriers de l'échelon héroïque peuvent s'aventurer en Gisombre ou en Féerie, tandis que des aventuriers des échelons paragoniques et épiques peuvent affronter les puissants habitants du Chaos Élémentaire ou de Xoriat. Ces dimensions sont des endroits étranges où les monstres règnent et où le terrain lui-même recèle des forces inhabituelles. Elles ont leurs propres donjons, leurs propres histoires et leurs propres sujets d'enquêtes et d'intrigues. L'apparition de créatures de ces plans peut être fortuite, mais elle peut également être liée aux projets de quelque puissance étrangère à ce monde. De plus, les zones d'affinité et les mouvements des plans peuvent enrichir n'importe quelle aventure d'images et de dangers d'outre-plan.

LES VOYAGES

Les aventures impliquent généralement des voyages. Un héros a besoin de rejoindre un donjon éloigné, doit atteindre le Xen'drik d'une façon ou d'une autre, emprunter le fulgurant afin d'arriver en ville à temps pour prévenir le duc, ou échapper au dragon courroucé au plus vite. La technologie d'Éberron permet de voyager plus facilement que dans d'autres univers de jeu, et il existe de nombreux moyens de se rendre d'un endroit à un autre.

LA BONNE VIEILLE MÉTHODE

Certaines personnes se contentent de marcher d'un endroit à un autre. C'est très bien, mais ce n'est pas particulièrement rapide. L'utilisation d'une monture est également une solution populaire ; à Éberron, il peut s'agir de montures ordinaires comme les chevaux et les mules, ou de créatures inhabituelles comme les dinosaures, les griffons ou les montures mage-sang. Ces créatures peuvent être louées ou achetées auprès de la maison Vadalís.

Des animaux sont aussi employés pour tirer chariots et carrioles, et les marchands ont l'habitude de voyager en caravanes. Les animaux mage-sang et les bêtes exotiques peuvent tracter des véhicules plus vite et plus longtemps que leurs équivalents ordinaires.

De même, les navires sont courants au Khorvaire. Les barges sillonnent les cours d'eau et les navires voguent en mer. S'ils ne sont pas aussi rapides et impressionnants que les vaisseaux arcaniques, ils ont toute leur utilité.

LES AÉRONEFS

L'aéronef, qui ressemble à un navire normal mais vole dans le ciel, est un des moyens les plus modernes, les plus chers et les plus prestigieux de voyager. Un élémentaire asservi propulse le navire qui est entouré d'un anneau distinctif de feu, d'électricité ou d'air selon la nature de l'élémentaire. Les aéronefs voyagent rapidement, survolent les obstacles terrestres, n'ont pas besoin de suivre le cours des rivières ou le tracé des routes, et sont à l'abri de la plupart des dangers qui menacent les autres modes de transport (comme les bandits et les monstres).

LES GALIONS ÉLÉMENTAIRES

Comme pour les aéronefs, les galions élémentaires sont propulsés par un élémentaire enfermé dans leur coque. Ces navires parcourent les mers du Khorvaire et sont bien plus courants que les autres véhicules élémentaires. La maison Lyrandar utilise beaucoup ces galions pour transporter marchandises et passagers avec rapidité et sécurité. La plupart des aventuriers s'accordent à dire que les galions élémentaires sont la meilleure solution pour aller du Khorvaire au Xen'drik ; le voyage est rapide, fiable et relativement abordable.

LES CHARIOTS ÉLÉMENTAIRES

Un chariot élémentaire ressemble à un chariot normal, à part qu'il n'est tiré par aucun animal et est propulsé par un esprit de la terre capturé à l'intérieur. La créature fait avancer le chariot à grande vitesse même sur les terrains les plus accidentés. Les chariots élémentaires peuvent transporter plus de passagers ou de marchandises que les chariots normaux.

LE FULGURANT

Le fulgurant est le moyen de transport le plus populaire pour se rendre jusqu'à une destination lointaine. La maison Orienne dispose de voies fulgurantes à travers tout le Khorvaire. Des élémentaires en propulsent les wagons à grande vitesse en crachant des étincelles le long de lignes de pierres conductrices. Des voies fulgurantes relient toutes les cités principales du Khorvaire, avec des arrêts dans les plus grandes villes.

LES PORTAILS

Les aventuriers en mission urgente peuvent profiter du rituel Portail jumeau pour se téléporter vers l'un des dizaines de cercles de téléportation du Khorvaire. La maison Orienne assure la maintenance de la plupart de ces cercles et les garde jalousement. L'utilisation de ce mode de transport est coûteuse. La plupart des cercles sont situés à l'intérieur de complexes proposant aussi des logements, des magasins et autres services destinés aux voyageurs aisés.

La maison Orienne n'est bien sûr pas la seule à posséder des cercles de téléportation. De nombreuses organisations, comme des universités, des confréries arcaniques et des familles royales disposent de leurs propres cercles, mais celles-ci seront moins enclines à autoriser des étrangers à les utiliser. Des rumeurs persistantes parlent aussi de cercles de téléportation sur d'autres continents (en Sarlonie, au Xen'drik, en Aëréna et même en Argonesse), mais la nature de ces sites mystiques n'est connue que de quelques personnes.

RACES

CE CHAPITRE propose trois nouvelles races : les changelins, les forgeliers et les kalashtars. Les deux premières sont présentées dans le *Bestiaire Fantastique*, les changelins y figurant sous le nom de doppelgangers. Ces trois races sont ici étoffées afin d'en faire des races de personnage joueur à part entière. En cas de contradiction évidente, les informations du présent ouvrage remplacent donc celles du *Bestiaire Fantastique*.

Éberron comprend toutes les races du jeu DUNGEONS & DRAGONS, comme les elfes et les nains, les drakéides et les dévas. Ce chapitre décrit les races issues du *Manuel des Joueurs* et du *Manuel des Joueurs 2*, présente leurs cultures et leurs terres natales dans le monde d'Éberron et précise les relations qu'elles entretiennent avec les puissantes maisons à dracogramme du Khorvaire.

À Éberron, un personnage joueur peut plus facilement appartenir à une race inhabituelle que dans d'autres univers de jeu. Ce monde conviendra donc aux joueurs qui veulent interpréter des gnolls, des gobelins, des minotaures, des orques, ou d'autres races monstrueuses du même ordre. Le *Bestiaire Fantastique* et *D&D Insider* présentent les règles permettant de jouer ces races, à condition que votre MD soit d'accord. La dernière partie de ce chapitre s'intéresse au rôle que jouent ces races à Éberron.

Les nouvelles races de ce chapitre sont présentées sur le même format que celles du *Manuel des Joueurs*. Quand vous créez un personnage, vous pouvez donc choisir l'une d'elles au lieu d'une des races du *Manuel des Joueurs* ou du *Manuel des Joueurs 2*.

Les **changelins** sont des métamorphes discrets et rusés qui peuvent se faire passer pour des représentants d'autres races. Parfois appelés doppelgangers, ils jouent un rôle important dans l'espionnage et les intrigues politiques.

Les **kalashtars** sont des esprits extérieurs à ce monde qui ont fusionné avec des corps et des esprits humains. Ce sont des mystiques provenant du lointain continent de Sarlonie, qui luttent contre les maléfices qui menacent Éberron.

Les **forgeliers** sont des créatures artificielles qui ont été créées pour servir de soldats durant la Dernière Guerre. Le traité de Fort-Trône les a libérés de l'emprise de la maison Cannith ; depuis lors ils sont livrés à eux-mêmes, en quête d'identité et d'un sens à leur existence dans un monde qui n'est plus en conflit.



WILLIAM O'CONNOR





N'importe qui, n'importe où, dissimulé sous vos yeux mêmes

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,65 m à 1,80 m

Poids moyen : 60 à 80 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité ou Intelligence +2, Charisme +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Bluff, +2 en Intuition

Change-forme : vous avez le pouvoir *déguisement du changelin*.

Défense mentale : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Volonté.

Métamorphe : vous êtes un métamorphe et pouvez modifier votre apparence. Vous êtes donc sujet aux effets et états préjudiciables qui affectent les métamorphes.

Ruse du changelin : vous avez le pouvoir *ruse du changelin*.

Déguisement du changelin Changelin Pouvoir racial

Vous modifiez votre apparence afin de ressembler à quelqu'un d'autre.

À volonté ♦ métamorphose

Action mineure **Personnelle**

Effet : vous modifiez votre apparence physique pour prendre la forme d'un humanoïde de taille M. Sous cette nouvelle forme, vous conservez votre profil, et vos vêtements ainsi que votre armure et vos possessions ne changent pas. Vous gardez cette nouvelle forme jusqu'à ce que vous en changiez.

Une créature peut percevoir à jour votre stratagème en réussissant un test d'Intuition opposé à votre test de Bluff, pour lequel vous bénéficiez d'un bonus de +5.

Ruse du changelin Changelin Pouvoir racial

Votre feinte trompe votre adversaire et vous donne l'avantage.

Rencontre

Action mineure **Corps à corps 1**

Cible : une créature

Effet : vous effectuez un test de Bluff opposé à l'Intuition passive de la cible. Si vous l'emportez, vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les changelins sont des métamorphes capables de prendre l'apparence d'autres humanoïdes. Aussi connus sous le nom de doppelgangers, ils inspirent la méfiance et la peur à cause de leurs talents, ce qui les pousse souvent à cacher leur véritable nature y compris à leurs plus proches compagnons. La plupart des changelins aspirent simplement à ne pas se faire remarquer et à trouver une place dans ce monde.

Jouez un changelin si vous voulez...

- ♦ exceller dans le domaine de la supercherie et de la tromperie.
- ♦ pouvoir vous fondre dans la foule partout où vous allez.
- ♦ être membre d'une race qui préfère les classes de barde, ensorceleur, sorcier et voleur.

DESCRIPTION

Les changelins portent de nombreux masques, dissimulant leur véritable nature derrière des apparences trompeuses. En tant que métamorphes, ils peuvent prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde, se faisant passer pour un nain un jour et pour un drakéide le lendemain. Cette propension au déguisement explique que beaucoup de gens se méfient d'eux, ce qui les pousse sans cesse à dissimuler leur véritable nature.

Même si les changelins peuvent prendre n'importe quelle apparence, la plupart se cantonnent à quelques déguisements choisis, chacun ayant son histoire et son réseau d'amis et de connaissances. Ces déguisements fournissent au changelin des identités de remplacement au cas où l'une d'entre elles serait compromise. Un changelin qui voyage fréquemment pourra modifier son identité d'une ville à l'autre, changeant de sexe, d'apparence et de voix afin de se fondre dans chaque nouvelle communauté.

Sous sa forme véritable, un changelin a une apparence inquiétante et des traits assez vagues. Sa peau est uniformément pâle, avec des tons de blanc ou de gris clair. Ses yeux surdimensionnés sont généralement entourés de cernes noirs et encadrent un nez discret. Les changelins sont sveltes, au point de paraître frêles. Leurs cheveux sont de couleur pâle, avec des nuances de bleu, de vert et même de rose ; les couleurs de cheveux les plus courantes sont le gris argenté pâle, suivi par le platine et le blond. En dehors des cheveux, ils n'ont pour ainsi dire aucune pilosité.

Les changelins atteignent la maturité à 15 ans environ et ont une espérance de vie comparable à celle des humains.

JOUER UN CHANGELIN

Les changelins n'ont pas de culture ou de civilisation qui leur soit propre, aussi adoptent-ils celles des autres races. Ils cherchent des communautés ayant des valeurs et des intérêts répondant à leurs aspirations. Ils préfèrent les villes parce que ce sont des endroits idéaux pour se mêler aux autres et disparaître si besoin. Et puis les cités sont habitées par des gens trop préoccupés par leurs propres affaires pour prêter attention aux bizarreries des étrangers.

Les changelins sont inoffensifs et pacifiques de nature, et se préoccupent assez peu des affaires politiques et sociales. Leur nature changeante suscite parmi les autres races la méfiance et la suspicion. Les gens ont un a priori défavorable envers eux, s'imaginant qu'ils utilisent forcément leurs capacités de métamorphose à des fins malveillantes. Certains usent effectivement de leurs talents pour faire le mal, mais ces individus ne sont pas plus nombreux chez les changelins que chez n'importe quelle autre race.

Dans un sens, les changelins agissent comme des parasites dans leurs relations avec les autres races. Plutôt que de bâtir de grandes civilisations et d'élever des monuments à leur gloire, ils se contentent de considérer les œuvres des autres races comme les leurs. Leur capacité à s'appropriier les structures sociales des autres est vitale pour garantir leurs fausses identités. Pour la plupart des changelins, les arts, les coutumes et les mœurs qu'ils font leurs ne sont pas que des outils servant à renforcer la crédibilité de leurs identités. Ils s'approprient pleinement ces aspects sociaux et culturels et y adhèrent tout autant que les autres membres de leur communauté d'adoption.

Traits de caractère des changelins : accommodants, astucieux, cachottiers, captivants, évasifs, mystérieux, perspicaces, prudents, rusés, subtils, tortueux

Noms masculins et féminins : Bin, Dox, Fie, Hars, Jin, Lam, Nit, Ot, Paik, Ruz, Sim, Toox, Yog

AVENTURIERS CHANGELINS

Voici trois exemples d'aventuriers changelins.

Dox est une barde qui essaie constamment d'échapper à la sinistre réputation de son peuple. Elle change de personnalité et d'apparence comme d'autres changent de vêtements. Dox se voit comme un être multiple. Quand elle endosse un de ses personnages, elle devient celui-ci jusqu'à ce qu'elle prenne une autre identité. Elle utilise ses capacités de métamorphose pour améliorer ses performances de barde en modifiant son apparence afin de ressembler aux personnages dont parlent ses histoires et ses chansons.

Hars est un voleur, un tueur talentueux à l'esprit aussi aiguisé que ses couteaux. Il garde le secret sur sa nature de changelin et l'utilise comme une arme pour prendre ses ennemis par surprise. Une fois qu'il a mis en place un déguisement, il en change rarement. Il conserve une identité pendant des mois ou des années, ne changeant de forme que lorsqu'il est seul ou quand la nécessité le pousse à abandonner cette identité.

Aunn est un façonneur, un espion qui travaille pour les Yeux de l'Aundair. Il a été élevé dans le but de les rejoindre et endoctriné pour se montrer totalement loyal à la reine et ne se soucier de rien ni de personne d'autre. L'amitié et la sympathie sont des sources de distraction qui ne font qu'interférer avec les missions. Pourtant lorsque Aunn fut envoyé en expédition au Xen'drik, il fut étrangement fasciné par un de ses compagnons, une paladine de la Flamme d'Argent. Elle perdit la vie au cours de l'exploration et Aunn fut bouleversé, au point de remettre en cause tout ce qu'on lui avait appris depuis son enfance. Il court désormais l'aventure avec un nouveau groupe de compagnons et est loin de l'idéal de détachement qu'on lui a enseigné, semblant de plus en plus concerné par les objectifs de ses alliés et, à sa stupéfaction, se préoccupant réellement de leur sort.

FORGELIER



Créés pour une guerre qui a pris fin, en quête d'un nouveau sens à leur existence

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,80 m à 1,95 m

Poids moyen : 135 à 150 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Constitution +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Endurance,
+2 en Intimidation

Créature artificielle vivante : vous êtes une créature artificielle vivante. Vous n'avez pas besoin de manger, de boire, de respirer et de dormir. Vous n'effectuez jamais de tests d'Endurance pour résister aux effets de la faim, de la soif ou de l'asphyxie. Tous les autres états préjudiciables et effets vous affectent normalement.

Esprit du forgelier : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Volonté.

Opiniâtreté forgelière : vous avez le pouvoir *opiniâtreté forgelière*.

Résistance forgelière : vous bénéficiez d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus. De plus, lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez choisir de faire 10 pour remplacer le résultat de votre jet.

Veilleur infatigable : vous n'avez pas besoin de dormir, mais vous devez rester inactif pendant 4 heures pour prendre un repos prolongé. Dans cet état de passivité, vous êtes pleinement conscient de ce qui vous entoure. Vous pouvez ainsi remarquer les ennemis en approche et tout autre événement.

Opiniâtreté forgelière

Forgelier Pouvoir racial

Il est difficile de vous abattre, même quand vous chancelez.

Rencontre ♦ guérison

Action mineure Personnelle

Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 3 + la moitié de votre niveau et pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qui vous inflige des dégâts continus. Si vous êtes en péril, vous récupérez également des points de vie égaux à 3 + la moitié de votre niveau.

Créés pour servir de soldats durant la Dernière Guerre, les forgeliers sont des humanoïdes artificiels doués d'intelligence et de conscience. Maintenant qu'ils n'ont plus de batailles à livrer et qu'ils sont affranchis de l'autorité de leurs créateurs, les forgeliers se cherchent une place dans ce monde, eux qui n'ont ni héritage ni culture.

Jouez un forgelier si vous voulez...

- ♦ être fort, robuste et taillé pour le combat.
- ♦ être une créature qui cherche à trouver un sens à son existence.
- ♦ être membre d'une race qui préfère les classes de barbare, gardien, guerrier et paladin.

DESCRIPTION

Les forgeliers sont des humanoïdes massifs dont le corps est recouvert de plaques de métal et de pierre. Un squelette de ces mêmes matériaux supporte des faisceaux de fibres ligneuses qui constituent le système musculaire. Leur corps dispose aussi d'un réseau interne de tubes remplis d'une sorte de fluide sanguin qui les nourrit et les lubrifie. Leurs bras puissants se terminent par des mains possédant chacune deux doigts et un pouce, alors que leurs pieds ne comportent que deux gros orteils.

Une tête de forgelier arbore des traits humains grossiers : d'épais sourcils, une bouche à charnières sans dents et pas de nez. Les yeux du forgelier luisent parfois quand il est parcouru d'émotions intenses. Son front porte une rune, appelée ghulra, qui l'aide à construire sa personnalité.

Les forgeliers ont une forme artificielle plutôt asexuée et ne se reproduisent pas à l'instar des autres humanoïdes. Un forgelier peut modifier son corps et enlever ou remplacer un de ses membres si besoin. Il ne ressent la douleur que lorsqu'il subit de véritables blessures. Ces modifications physiques permettent aux forgeliers de présenter une diversité d'apparence aussi grande que les autres humanoïdes.

JOUER UN FORGELIER

Les forgeliers ont une palette émotionnelle assez simple. Même s'ils ressentent la douleur, la peur, la haine et la colère comme les autres races, ils sont réservés, pensifs et cachent leurs émotions derrière leur visage de métal inexpressif. Certains manquent de facultés d'introspection et sont dangereusement naïfs ou limités sur le plan émotionnel, mais la plupart sont tout l'inverse. Ils s'interrogent sur le but de leur existence et se demandent s'ils ont une âme ou non. Quelques forgeliers développent une philosophie complexe à partir de ce qu'ils ressentent et apprennent, mais la plupart s'associent à des humanoïdes ayant le même état d'esprit et s'engagent avec passion dans une organisation ou une religion. Bien souvent, un forgelier se crée un puissant attachement émotionnel envers un petit groupe de camarades.

En règle générale, le forgelier a une expérience limitée du monde car il a passé son existence assigné à une tâche spécifique. Les forgeliers aiment le travail et beaucoup se dressent des listes sans fin de corvées et d'objectifs. Ils tirent de la fierté de leur travail et, plus que toute autre race, détestent l'oisiveté et l'échec. La façon de penser d'un forgelier lui confère une grande efficacité dans l'accomplissement de sa tâche, plus

particulièrement au combat. Le conditionnement guerrier et militaire des forgeliers se sent dans leur comportement. Ils comprennent intuitivement les notions de devoir, de conflit, de hiérarchie et de tout ce qui a trait à la vie militaire.

Comme la plupart des forgeliers ont un corps d'homme, ils estiment être de sexe masculin, mais il leur arrive aussi d'adopter des noms de femme. La plupart portent un nom simple évoquant leur travail, leurs capacités ou leur grade militaire. Les forgeliers acceptent généralement le nom ou surnom que leurs camarades leur donnent, mais certains cherchent longtemps le nom qui les définira vraiment. Beaucoup d'autres se contentent de prendre des noms courants chez d'autres races, plus particulièrement chez les humains.

Traits de caractère des forgeliers : agressifs, courageux, curieux, francs, loyaux, méthodiques, naïfs, pragmatiques, réservés, simples, travailleurs, vigilants

Noms forgeliers : Azm, Chariot, Cimeterre, Clocher, Dévot, Inconnu, Livre, Marque, Marteau, Morg, Pavois, Perce, Personne, Relique, Rempart, Rune, Statue, Tailleur, Titan, Trois, Vainqueur, Veilleur, Zélote

AVENTURIERS FORGELIERS

Voici deux exemples d'aventuriers forgeliers.

Foudroyé est un prêtre de Dol Dorn. Il voit les forgeliers comme le peuple élu de cette divinité et pense que sa race n'existe que pour se couvrir de gloire et honorer le dieu des batailles. Avec une philosophie pareille, Foudroyé est prêt à faire sienne toute cause qui requiert sa force et son talent. Il cherche la renommée personnelle et ne s'en cache pas, car il pense que cela honore Dol Dorn. Contre ses ennemis, c'est un véritable tourbillon d'acier qui ne connaît pas la peur, ce qui pour lui est l'idéal du forgelier.

Caducque est une sorcière du pacte stellaire. Dans sa quête de personnalité, elle a rejeté les normes forgelieres et humaines pour communier avec les entités mystérieuses de l'au-delà. Elle a recouvert son corps et ses biens de sceaux mystiques et effrayants et savoure la peur que son apparence suscite chez ses ennemis. Lugubre, taciturne et d'une franchise sans concession, Caducque apprécie néanmoins l'admiration que l'héroïsme suscite. Par conséquent, elle préfère utiliser ses pouvoirs pour châtier ceux qu'elle juge maléfiques.



Des réfugiés du royaume des rêves dont l'esprit est aussi affûté que leur épée

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,70 m à 1,90 m

Poids moyen : 65 à 110 kg

Bonus aux caractéristiques : Sagesse +2, Charisme +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun, télépathie 5 (vous êtes capable de communiquer mentalement avec toute créature douée de langage située dans votre ligne de mire et dans un rayon de 5 cases, sachant que la communication se fait dans les deux sens)

Bonus aux compétences : +2 en Intuition, +2 dans une compétence au choix

Âme double : au début de votre tour de jeu, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous hébète ou vous domine. Si vous ratez ce jet de sauvegarde, vous n'en effectuez pas un autre contre l'effet en question à la fin de votre tour de jeu.

Bastion de clarté mentale : vous avez le pouvoir *bastion de clarté mentale*.

Bastion de clarté mentale Kalashtar Pouvoir racial

Vous levez un bouclier psychique pour protéger votre esprit et celui de vos alliés.

Rencontre

Interruption immédiate

Proximité explosion 5

Déclencheur : un ennemi vous touche ou vous rate avec une attaque contre la Volonté.

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les kalashtars ressemblent aux humains, mais leur apparence extérieure masque une nature profonde à la fois sereine et sauvage, réfléchie et incontrôlable. Les kalashtars ont fui Dal Quor, le Pays des Rêves, et sont venus chercher refuge dans les temples fortifiés des montagnes de l'Adar pour échapper aux agents du Rêve Obscur.

Jouez un kalashtar si vous voulez...

- ♦ incarner un personnage sage et contemplatif capable d'avoir des accès de folie.
- ♦ être un étranger en une contrée exotique, où chaque endroit que vous visitez suscite l'émerveillement.
- ♦ être un fugitif cherchant à échapper à des ennemis qui peuvent être n'importe qui et se trouver n'importe où.
- ♦ être membre d'une race qui préfère les classes de barde, paladin, prêtre et sorcier.

DESCRIPTION

Les kalashtars, un nom quorien qui signifie les « rêves errants », arrivèrent pour la première fois à Éberron il y a mille huit cents ans. C'était un groupe de renégats de Dal Quor qui fuyaient une persécution philosophique et religieuse. Les agents de Dal Quor, regroupés sous le nom du Rêve Obscur, les traquèrent jusqu'à ce que le chef du groupe, Tarataï, trouve un moyen audacieux de fuir Dal Quor. Elle convainquit des moines adariens d'accepter une fusion permanente de leurs âmes avec celles des renégats quoriens. De cette fusion naquirent les kalashtars, et c'est pourquoi les kalashtars d'aujourd'hui ressemblent aux moines qui furent les premiers hôtes volontaires de ces esprits.

Le monastère où soixante-sept humains devinrent kalashtars était un lieu de refuge, et les humains qui vivaient là étaient donc d'origines diverses. Les kalashtars ont par conséquent conservé cette diversité d'apparence et possèdent la même variété de couleurs de peau, de cheveux et d'yeux que les humains. Ils sont généralement plus minces et plus grands que les humains, mais il existe aussi des kalashtars petits ou trapus.

Le développement physique des kalashtars est similaire à celui des humains, tout comme leur espérance de vie. Un enfant kalashtar semble à première vue humain, mais quelques minutes d'observation révèlent une différence majeure. Les kalashtars ont une attitude empreinte de grâce, de sérénité et de sérieux qui est liée au fragment d'âme quorienne qu'ils portent en eux. Alors qu'un enfant humain court, joue et rit, un enfant kalashtar s'adonne aux mêmes activités qu'un adulte kalashtar : exercices de méditation, entraînement martial et conversations télépathiques. Pour un kalashtar, grandir est uniquement un processus physique ; ce n'est ni un processus mental, ni un processus émotionnel.

JOUER UN KALASHTAR

La plupart des kalashtars restent dans les temples fortifiés de l'Adar, aussi un kalashtar qui voyage au Khorvaire a certainement une bonne raison d'agir ainsi. Il peut vouloir par exemple briser le siège de l'Adar que mènent les Riédraïns ou fuir le Rêve Obscur.

Le kalashtar typique est contemplatif et serein, compatissant et amical, mais de façon cérébrale. Peut-être à cause de l'agitation qui règne dans leurs âmes fusionnées, les kalashtars gardent un contrôle étroit de leurs émotions. Un kalashtar exprimera sa camaraderie par un sourire grimaçant et une remarque désinvolte plutôt que par une grande claque dans le dos et une plaisanterie grivoise.

Le fragment d'âme quorienne qu'un kalashtar porte en lui se rappelle de la fuite de Dal Quor. Les kalashtars qui tentent d'échapper au Rêve Obscur sont méfiants, même s'ils essaient de rester polis et aimables. Ils luttent pour que coexistent les pensées et les sensibilités de leur moitié humaine avec les souvenirs étranges et irréels de leur âme quorienne. Les kalashtars flirtent avec la folie ; parfois, leur contenance sereine se fissure pour laisser place à un comportement déconcertant et incohérent qui est inapproprié, voire dangereux.

Traits de caractère des kalashtars : compatissants, contemplatifs, disciplinés, équilibrés, gracieux, imposants, intellectuels, perspicaces, réfléchis, spirituels

Noms masculins : Halkhad, Havrakhad, Kanatash, Lanamelk, Lanharath, Malharath, Minharath, Névitash, Parmelk, Thakakhad, Thinhharath

Noms féminins : Ganitari, Khashana, Lakashtari, Mévakri, Novakri, Panitari, Sorashana, Thakashtai, Thatari

AVENTURIERS KALASHTARS

Voici quatre exemples d'aventuriers kalashtars.

Ganitari est une magicienne connue pour son esprit brillant. Elle s'entraîne quotidiennement à combattre le Rêve Obscur et les maléfices tangibles de ce monde. Les ennemis de son peuple sont innombrables, et pourtant elle est certaine qu'il doit exister une source de pouvoir capable de l'aider à éliminer la corruption de ce monde. Peut-être ce pouvoir se trouve-t-il en elle et dans les autres âmes courageuses prêtes à affronter le mal, ou peut-être s'agit-il d'un artefact oublié remontant à l'aube des temps. Quel que soit ce pouvoir, Ganitari est bien décidée à le trouver.

Halkhad est un prêtre qui a grandi dans les temples fortifiés de l'Adar. Dès son plus jeune âge, il s'est voué à devenir un guerrier missionnaire de la Voie Lumineuse au Khorvaire. Durant ce temps passé loin de l'Adar, il a appris une leçon importante : le meilleur moyen de répondre aux besoins spirituels d'une personne est de rechercher les racines de sa crise morale. Halkhad a découvert que le message central d'il-Yannah trouve un écho même chez ceux qui ne sont pas kalashtars. Au cours de ses voyages à travers le Khorvaire, il prêche les bienfaits de la Voie Lumineuse à tous ceux qui veulent bien l'écouter.

Kanatash est un voleur. Ses parents, sa famille et les autres membres de sa petite communauté kalashtar ont été massacrés par les agents du Rêve Obscur alors qu'il était enfant. Kanatash en réchappa uniquement parce qu'à ce moment-là il sarclait les champs dans une vallée éloignée, puni pour avoir quitté la communauté afin d'espionner des voyageurs humains. Kanatash a rejoint un groupe d'aventuriers et jusqu'ici il est parvenu à rester hors d'atteinte du Rêve Obscur. Certains jours, il réfléchit au moyen de retourner en Adar afin de voir s'il n'y reste vraiment plus aucun membre de sa famille.

Khashana est une vengeresse qui consacre chaque moment de son temps à la poursuite inlassable de la perfection physique par la méditation, la gymnastique et les exercices martiaux. Selon elle, la vie dans cette incarnation est une suite d'épreuves, chacune plus difficile que la précédente. Khashana n'est pas très causante et n'a pas de temps à perdre en plaisanteries, mais si vous voulez parler de techniques d'endurance ou des faiblesses de la double dague de Karterri comme arme défensive, elle se montrera intarissable.

AUTRES RACES COMMUNES

Les races décrites dans le *Manuel des Joueurs* constituent la majeure partie de la population humanoïde civilisée d'Éberron. Celles du *Manuel des Joueurs 2* sont moins représentées, mais elles jouent tout de même un rôle important dans la société et la culture d'Éberron. Les informations suivantes complètent celles de ces deux ouvrages en décrivant la manière dont chaque race s'intègre au monde d'Éberron.

DEMI-ELFES

À Éberron, les demi-elfes vivent principalement au Khorvaire où ils dépassent en nombre les elfes dont ils descendent. Mêlant la polyvalence et l'ambition des humains à la sagesse et à la perspicacité des elfes, ils ont su exploiter leurs talents raciaux pour affecter l'histoire et la culture bien plus que leur nombre ne permet de l'imaginer.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Peu de demi-elfes vivants sont les rejetons de couples mixtes. Depuis l'arrivée des elfes au Khorvaire, les demi-elfes forment un groupe culturel distinct et la plupart sont les descendants des premiers couples de demi-elfes. Les demi-elfes sont originaires de la région qui forme aujourd'hui le Valénar, mais ils se sont répandus sur tout le continent en suivant les migrations des populations humaines du Khorvaire. Ils n'ont jamais créé de nation, mais un certain nombre d'entre eux ont joué un rôle fondateur dans les nations humaines. Ils ont sérieusement influencé gouvernements, économies et guerres, mais l'ont fait en tant qu'individus, organisations ou guildes, jamais en tant que peuple.

Les demi-elfes partagent les croyances religieuses de leur communauté d'adoption et n'ont pas de préférences particulières en tant que race. Ils vénèrent généralement l'Ost Souverain et la Flamme d'Argent, à quelques exceptions près.

LES TERRES DES DEMI-ELFES

Les demi-elfes vivent un peu partout au Khorvaire, et particulièrement au sein des Cinq Nations. Le continent compte quelques communautés à prédominance demi-elfe, mais elles sont rares car les demi-elfes préfèrent vivre dans les régions occupées par les humains.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les outils qui ont permis aux demi-elfes d'apposer leur empreinte sur le Khorvaire sont leurs maisons à dracogramme, la maison Lyrandar et la maison Médani. Avec le dracogramme de la Tempête et sa flotte d'aéronefs, la maison Lyrandar est l'une des maisons cruciales pour la civilisation du Khorvaire. Le dracogramme de la Détection de la maison Médani fait que nombre de ses membres ont vocation à devenir de précieux collecteurs et pourvoyeurs d'informations.

DEMI-ORQUES

Les demi-orques sont rares et vivent généralement dans des communautés primitives et des régions reculées. Ces endroits leur offrent une chance d'être jugés selon leurs mérites et non le sang qui coule dans leurs veines, souvent impur aux yeux des habitants des lieux plus civilisés.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Comme toutes les races hybrides, les demi-orques ont deux origines possibles. Certains sont le fruit de parents orque et humain. Bien que ces unions soient rares et parfois même interdites, elles se produisent quelquefois dans les régions les plus sauvages du continent. Les autres sont issus d'unions entre demi-orques remontant à des générations. Ces individus fondent souvent leurs propres tribus et communautés.

Les premiers demi-orques apparurent peu après que les immigrants humains de Sarlonie eurent débarqué dans l'ouest et le nord-ouest du Khorvaire, où vivaient déjà des orques. Une légende peu connue raconte que les Sentinelles du Seuil arrangèrent des unions d'humains et d'orques pour voir si leurs rejetons se révéleraient supérieurs aux deux races et seraient alors dignes de recevoir les enseignements druidiques. Les demi-orques ne sont jamais devenus aussi importants au Khorvaire que les demi-elfes, en raison de leur faible nombre et des préjugés sociaux dont ils sont victimes. Aujourd'hui encore, les membres de nombreuses races voient les demi-orques et les orques de la même façon, en les considérant davantage comme des animaux que comme des personnes.

À l'instar des demi-elfes, les demi-orques adoptent la religion qui domine dans leur région. Dans les Marches de l'Ombre, ils peuvent aussi bien suivre la religion druidique des Sentinelles du Seuil qu'appartenir à un culte de Khyber.

LES TERRES DES DEMI-ORQUES

Les demi-orques vivent principalement dans l'ouest du Khorvaire, surtout dans les Marches de l'Ombre où ils sont organisés en tribus. Ils sont aussi présents aux Confins d'Eldyn, au Droâm et de manière sporadique dans les Désolations Démoniaques. Ils ne représentent la race dominante dans aucune région, toujours en sous nombre par rapport aux orques et aux humains.

Une partie de la population demi-orque du Dargûn est asservie. Ces esclaves sont les descendants des demi-orques que les hobgobelins ont élevés pour produire de meilleurs soldats.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les demi-orques ne seraient pas représentés sans la maison Tharashk. Même si les humains forment la majorité de cette maison, cette dernière accueille aussi de nombreux demi-orques, dont quelques-uns ont développé le dracogramme de la Découverte. La maison Tharashk compte même des orques purs dans ses rangs.

DÉVAS

Esprits issus d'une ère antique, les dévas se réincarnent encore et encore dans un monde qui les a complètement oubliés.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Les légendes racontent comment les couatls, une noble race de serpents ailés, naquirent du sang de Sibérys et affrontèrent les démons engendrés par le sang de Khyber. De même que les démons avaient les rakshasas pour alliés, les couatls avaient eux aussi des compagnons dans ce combat. Les dévas, des esprits lumineux incarnés sous une forme mortelle, les aidèrent donc dans leur lutte contre les seigneurs démons. Destinés à renaître perpétuellement dans ce monde, les dévas sont encore présents à Éberron alors même que les couatls ont presque totalement disparu et que bien peu de créatures se rappellent encore l'ancienne mission des dévas.

Les dévas s'accrochent aux préceptes vertueux de leurs ancêtres et croient que toute personne qui s'adonne au mal se réincarnera en rakshasa. Quelques-uns affirment même être des esprits rakshasas qui ont trouvé la rédemption, mais leurs frères doutent de ces assertions. Avec leur nature spirituelle et leur haine du mal, les dévas trouvent souvent des alliés en la personne des kalashtars.

LES TERRES DES DÉVAS

Les dévas n'ont pas de terre natale et sont rares à Éberron. Un déva peut passer sa vie entière sans rencontrer ne fût-ce qu'un congénère. Lorsqu'un déva meurt et se réincarne, il apparaît sous forme adulte, à des centaines de kilomètres de là où il vivait, avec de rares souvenirs de ses vies passées. Aussi, au lieu de fonder leurs propres communautés, les dévas vivent parmi les membres des autres races. Ils vivent souvent parmi les humains et sont attirés par les lieux où le mal a une forte empreinte, comme les Terres du Deuil ou près de gouffres plongeant en Khyber. Là, ils œuvrent à contenir le flot des démons et des créatures aberrantes.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les dévas n'ont pas de maison à dracogramme. En ces rares occasions où un déva manifeste un dracogramme, il s'agit généralement de celui d'une maison humaine, elfe ou demi-elfe.



DRAKÉIDES

Les drakéides sont pris entre les royaumes des mortels et ceux des grands dragons, sans avoir véritablement de place dans les uns ou les autres.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Les drakéides sont originaires de l'Argonesse. Des légendes racontent qu'il existe de grandes cités-états drakéides dans l'intérieur de l'Argonesse qui s'affrontent pour des divergences d'interprétation de la Prophétie Draconique, ou plus simplement sur l'ordre de leurs suzerains draconiques.

Au Khorvaire, les drakéides sont fortement liés au Q'barra. Il y a longtemps, des immigrants d'Argonesse créèrent un empire dans les jungles impénétrables de cette région, conquérant et annexant les terres des hommes-lézards et des kobolds. Ils bâtirent de gigantesques monuments, domestiquèrent la nature sauvage et furent en passe de devenir l'une des grandes puissances du Khorvaire. Personne ne peut aujourd'hui affirmer avec certitude ce qu'il advint de cet empire qui s'effondra aussi subitement qu'il était apparu, laissant derrière lui des poches de civilisation luttant pour leur survie dans les jungles farouches. Bien que leur empire soit mort depuis longtemps, les drakéides conservent le souvenir de ce lointain passé dans leur religion. Ils rendent un culte aux Dragons Souverains, incarnations draconiques des dieux de l'Ost Souverain. Les drakéides maléfiques vénèrent généralement le Dragon Au-Dessous. Si les drakéides n'adorent pas directement les dragons, ils les respectent en tant qu'émissaires des dieux et ont une profonde vénération pour les trois dragons géniteurs, Sibérys, Éberron et Khyber. Les drakéides croient que la Prophétie Draconique est le moyen par lequel ces vénérables dragons créateurs communiquent avec les dragons d'aujourd'hui.

LES TERRES DES DRAKÉIDES

Les drakéides qui parcourent le monde comme aventuriers ou marchands sont rares et la plupart de ceux du Khorvaire résident toujours au Q'barra. Après des siècles de lutte pour survivre dans les jungles, les communautés drakéides du Q'barra ont commencé à prospérer et de nouveaux gouvernements ont vu le jour tandis que le commerce avec l'étranger se développe. À l'inverse, quelques tribus drakéides sont retournées à l'état sauvage et vivent dans les terres vierges en compagnie d'hommes-lézards et de troglodytes. Ces drakéides sont une menace pour les communautés du Q'barra et des pays voisins.

Quelques tribus drakéides vivent en Sérène et sur d'autres îles de la côte de l'Argonesse. Et même si peu de voyageurs ont eu la chance de les voir, l'intérieur du continent abrite bien des cités-états drakéides.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les drakéides n'ont pas de maison à dracogramme, et les dracogrammes sont extrêmement rares chez les représentants de cette race. Un drakéide qui développe un dracogramme sera probablement unique au monde. Les dracogrammes sont tellement rares chez eux que l'on ne sait pas exactement si les drakéides les considèrent comme un honneur ou une abomination.

ÉLADRINS

Les habitants d'Éberron sont nombreux à penser que les éladrins sont des nouveaux venus dans ce monde, alors que c'est une race présente depuis sa naissance. Les éladrins semblent souvent ne pas être à leur aise à Éberron à cause des horreurs que ce monde a récemment connues, des horreurs dont l'onde de choc s'est propagée jusqu'à la Féerie des éladrins.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Les sept cités resplendissantes des éladrins sises à Éberron depuis l'Âge des Géants sont les spires féeriques. Lors de certaines conjonctions avec la Féerie, les tours scintillantes des spires féeriques apparaissent à Éberron et les éladrins en sortent pour venir à la découverte du monde. Quelques éladrins décident parfois de rester à Éberron, succombant à la beauté d'un lieu ou au charme de ses habitants. Mais l'abandon des spires féeriques ne fut pas toujours un choix, comme quand les géants conquièrent Shaë Tirias Tolaï, la Cité d'Argent et d'Os. Cette spire féerique apparut dans les terres sauvages du Xen'drik et les géants saisirent l'occasion pour l'attaquer et asservir sa population. La race des elfes descend de ces éladrins assujettis par les géants.

Les éladrins ont un impact historique ou social limité à Éberron. Avant la guerre, quand les spires féeriques apparaissaient à Éberron, leurs habitants venaient commercer avec les communautés alentour. Ces relations banales avec le monde auraient pu se poursuivre si les spires féeriques n'avaient pas été présentes à Éberron le Jour du Deuil. Ce jour-là, elles furent coupées de la Féerie et devinrent un élément permanent du paysage d'Éberron. Les éladrins déplacés essaient désormais de s'adapter à leur nouvelle situation ou cherchent désespérément un moyen de retourner en Féerie.

La plupart des éladrins vénèrent leurs ancêtres, mais d'autres accordent leur dévotion à certaines divinités choisies de l'Ost Souverain, notamment Auréon et Olladra. De rares éladrins vivant mal leur exil à Éberron sont attirés par le Sang de Vol.

LES TERRES DES ÉLADRINS

Si quelques communautés éladrines sont natives d'Éberron, la plupart des éladrins qui vivent dans ce monde sont des habitants ou d'anciens habitants des spires féeriques. Les noms et emplacements des spires féeriques sont les suivants :

- ◆ Pylas Pyrial, la Porte de la Joie, se trouve au Zilargo.
- ◆ Shaë Joridal, la Cité des Lumières d'Émeraude, se trouve au Dargûn et est en permanence assiégée par les gobelins.
- ◆ Shaë Loralyndar, la Cité de la Rose Épineuse, se trouve au Fief de l'Aube, dans les Confins d'Eldyn.
- ◆ Shaë Tirias Tolaï, la Cité d'Argent et d'Os, se trouve au Xen'drik ; ses ruines hantées sont désertes depuis le pillage de la ville durant l'Âge des Géants.
- ◆ Shaëlas Tiraeth, la Cour de l'Arbre d'Argent, apparaissait traditionnellement au Cyre mais n'a plus été revue depuis le Jour du Deuil. Il s'agissait de la plus grande des spires féeriques.
- ◆ Taër Lian Doresh, la Forteresse des Rêves Oubliés, se trouve dans les Principautés de Lhazâr.
- ◆ Taër Syraën, la Citadelle de l'Hiver, se trouve au Karnath.

MAISONS À DRACOGRAMME

Il y a plusieurs siècles de cela, les elfes de la maison Phiarlane découvrirent la spire féerique de Taër Syraën lorsqu'elle apparut au Karrnath. Depuis cette époque, un clan d'elfes et d'éladrins porteurs d'un dracogramme a vu le jour au sein de la spire féerique. Ces individus portent le dracogramme de l'Ombre. Ce clan, séparé de la maison Phiarlane depuis longtemps, en fait toujours partie d'un point de vue technique même s'il ne lui offre pas ouvertement son appui, pas plus qu'à sa rivale la maison Thuranni.

ELFES

Les elfes d'Éberron sont un peuple étrange, aussi étrange aux yeux des humains que peuvent l'être les orques ou les gobelins. Les elfes qui vivent parmi les humains sont abordables et ont une vision du monde similaire à celle de leurs voisins. Mais les elfes d'Aërénal et du Valénar sont distants et n'ont aucune envie de s'impliquer dans les affaires de races qu'ils jugent inférieures et primitives.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Les elfes sont originaires du Xen'drik. Ils descendent des éladrins de la spire féerique de Shaë Tirias Tolaï. Il y a des millénaires de cela, les géants du Xen'drik pillèrent la cité et asservirent les éladrins qui l'habitaient. Les éladrins subirent cet esclavage de longues années avant de se rebeller et de fuir le Xen'drik. Mais des générations d'isolement loin de la Féerie avaient fini par les transformer profondément. Ces éladrins devinrent ces êtres que les habitants d'Éberron appellent des elfes. Les réfugiés colonisèrent le petit continent d'Aërénal et y demeurèrent pour la plupart. Certains quittèrent l'Aërénal pour s'installer au Khorvaire avant l'époque du Galifar, mais de nouveaux elfes gagnèrent le Khorvaire durant la Dernière Guerre pour y servir comme mercenaires sous le commandement du haut roi Vadallia. Ces elfes habitent aujourd'hui le Valénar.

À quelques exceptions près, tous les elfes vénèrent leurs ancêtres en adhérant à la Cour d'Outre-Mort ou aux Esprits du Passé.

LES TERRES DES ELFES

Les elfes du Khorvaire résident surtout dans la nation du Valénar, mais la majorité des elfes d'Éberron sont encore en Aërénal. Si les elfes sont désireux de commercer et de nouer des relations avec les étrangers, aucune de ces deux nations elfiques ne fait bon accueil aux visiteurs.

Les elfes constituent une minorité importante dans de nombreuses nations. Ces elfes-ci ont souvent plus d'affinités avec les races qui les entourent qu'avec les elfes de leurs terres ancestrales.

MAISONS À DRACOGRAMME

Pendant longtemps, les Phiarlane furent la seule maison à dracogramme elfique, mais durant la Dernière Guerre, des factions de la maison Phiarlane ont fondé la maison Thuranni. Aujourd'hui, les maisons Phiarlane et Thuranni se livrent une concurrence farouche.

Des légendes parlent d'un treizième dracogramme, le dracogramme de la Mort, qui existait autrefois chez les elfes. Mais ce dracogramme est censé avoir disparu il y a fort longtemps.

FÉRALES

Souvent surnommés les « lycanthropoïdes », les féral font partie des races d'Éberron dont on se méfie le plus, si bien qu'ils font souvent l'objet de persécutions. Les populations les détestent et les craignent en raison de leur nature bestiale, mais certains réussissent à se faire accepter par des groupes d'individus à l'esprit ouvert.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Les féral sont le fruit d'unions entre des humains et des lycanthropes. Personne ne sait quand les premiers d'entre eux apparurent car ils furent d'abord pris pour des lycanthropes sous forme humaine ou hybride. Ce n'est que face à leur nombre croissant que les autres races les reconnurent comme un peuple à part entière.

Mais la reconnaissance d'une race ne signifie pas son acceptation. Les gens sont mal à l'aise en présence de féral à cause de leur nature prédatrice et de leur apparence vaguement bestiale. Beaucoup pensent que les féral ne sont pas vraiment différents des lycanthropes. D'ailleurs, la guerre que mène l'Église de la Flamme d'Argent aux lycanthropes a causé la mort de nombreux féral en plus de celle de véritables lycanthropes.

La façon dont les féral sont traités dépend largement de l'endroit où on les trouve. Au sein des populations urbaines, ils seront acceptés comme des voyageurs de passage un peu plus bizarres que les autres. Mais si les féral apparaissent en grand nombre, les citoyens d'une communauté peuvent devenir suspicieux. Dans le monde rural en revanche, les féral sont rarement tolérés.

Quelques féral, et particulièrement ceux qui essaient de s'intégrer à d'autres communautés, accordent leur dévotion à l'Ost Souverain, notamment à Balinor et Boldréi. D'autres vénèrent le Voyageur ou le Sinistre Sextumvirat, mais la plupart appartiennent à des sectes druidiques ou vénèrent les esprits primordiaux.

LES TERRES DES FÉRALES

S'il existe bien quelques communautés de féral, cette race ne contrôle aucune grande région du Khorvaire. Leur plus importante population se trouve dans les Confins d'Eldyn. Ailleurs, les féral ne résident que dans les régions les plus sauvages des nations humanoïdes, gagnant péniblement leur vie comme chasseurs et trappeurs, guides, pisteurs, ou éclaireurs.

Dans les étendues gelées de la toundra de Tashana en Sarlonie, terre ancestrale des lycanthropes d'Éberron, les féral se sont bâtis leurs propres nations. Celles-ci, qui sont au nombre de trois, sont en quelque sorte des groupes de tribus unifiées. La lutte pour la survie sur ces terres inhospitalières empêche toutefois les nations férales d'exercer une réelle influence au-delà de la toundra.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les féral s n'ont pas de maisons à dracogramme. Par ailleurs, l'apparition de dracogrammes est rare au sein de leur espèce, à tel point que beaucoup n'ont jamais rencontré de leur vie un congénère porteur d'un dracogramme.

GNOMES

Souvent méprisés par les autres races, les gnomes ont pourtant une influence énorme sur l'histoire du monde. Une soif de savoir et de secrets combinée à un charisme naturel et à des talents magiques innés font d'eux une race avec laquelle on doit compter.

CONTEXTE ET HISTOIRE

À l'origine, les gnomes sont venus de Féerie, mais personne ne sait quand ni comment. Ce qui est certain en revanche, c'est qu'ils arrivèrent dans le monde en bien plus grand nombre que les éladrins. Ils se sont répandus un peu partout, mais se sont aussi regroupés pour former quelques communautés distinctes, dont la plus importante est le Zilargo. Les gnomes sont sociables et amicaux, mais ils ont aussi un goût prononcé pour la tromperie et les intrigues. Un gnome n'est jamais aussi heureux que lorsqu'il découvre les secrets d'un voisin ou monte un subterfuge, même si cela ne lui rapporte pas grand-chose. Certains gnomes voient plus grand et se lancent dans des opérations d'espionnage et des conspirations capables de renverser des gouvernements. Quand les gnomes ont des ennuis, ils tentent généralement de s'en sortir par la parole ou un quelconque stratagème. Les gnomes sont avant tout des individus sociables.

Les gnomes n'ont pas de religion propre, et tous les cultes d'Éberron ou presque en comptent parmi leurs fidèles.

LES TERRES DES GNOMES

Le Zilargo est le pays des gnomes. Les gnomes, qui habitaient en Féerie à l'origine, immigrèrent au Zilargo via les spires féériques des éladrins. Lorsque celles-ci ne purent plus retourner en Féerie, la plupart des gnomes coïncés à Éberron rejoignirent leurs frères au Zilargo. Toutefois, certains habitent encore les spires féériques. Où qu'ils résident, les gnomes aiment se retrouver entre eux et vivent généralement en compagnie de membres de leur famille étendue. Les lignées gnomes sont souvent liées par tout un faisceau de secrets partagés et de faveurs.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les gnomes qui portent le dracogramme de l'Écriture appartiennent à la maison Sivis. Ils utilisent les pouvoirs du dracogramme pour faciliter les pourparlers diplomatiques, convoier des messages importants et vérifier l'authenticité de certains documents.

GOLIATHS

Les goliaths ne sont pas très nombreux, mais ils peuvent s'enorgueillir d'une longue histoire et sont fiers de leur force et de leur honorabilité.

CONTEXTE ET HISTOIRE

La race des goliaths est originaire du Xen'drik, mais quitta ce continent en nombre lors de l'accession au pouvoir des géants. Ceux qui restèrent furent asservis *comme les elfes*, mais firent de bien piètres esclaves : dans ces conditions de captivité, ils s'affaiblissaient, ne se reproduisaient plus et mouraient rapidement. C'est pourquoi il ne reste que peu de goliaths au Xen'drik.

Bien qu'ils soient présents en de nombreux endroits, les goliaths n'ont jamais eu une population ou une motivation suffisantes pour se tailler une nation ou un empire. Ils vivent aujourd'hui comme ils le font depuis des siècles, s'appuyant sur leur mode de vie traditionnel dans des communautés installées dans les hautes montagnes, en marge de la civilisation.

Les goliaths ont diverses traditions religieuses, ce qui s'explique par la dispersion de leurs communautés. Certaines tribus vénèrent Balinor, le dieu de la chasse, souvent appelé Banor l'Archer. Dans les montagnes des Confins d'Eldyn, ils observent surtout les traditions primales des sectes druidiques, notamment celle des Protectors de la Forêt ou des Partisans du Sorbier. Quelques tribus respectent la tradition d'un culte ophidien, vestige de l'adoration des couatls qui emprisonnèrent les démons, et leurs croyances ont par conséquent des points communs avec celles de la Flamme d'Argent.

LES TERRES DES GOLIATHS

La plupart des goliaths du Khorvaire vivent en tribus dispersées dans les monts Ténébreux et les monts de la Corne Gelée, et n'ont donc que de rares contacts avec les populations des vallées boisées. Certains vivent aussi dans les Ferracines et les monts de la Gelée Blanche des Bastions de Mror, où ils rencontrent parfois les nains. Il en existe aussi des tribus en Sarlonie, au Syrkarn et dans la toundra de Tashana, ainsi que dans les montagnes des Givres Férons.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les goliaths n'ont pas de maison, et s'il est sans doute possible que l'un d'eux puisse développer un dracogramme, il n'existe aucune mention d'un tel événement.

HALFELINS

Peuplade nomade originaire du Khorvaire oriental, les halfelins se sont répandus sur tout le continent et sont présents à tous les niveaux de la société. Ils ne possèdent que de rares territoires, mais se sentent partout chez eux. Ce sont après les humains l'une des races les plus nombreuses d'Éberron.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Les halfelins étaient jadis un peuple tribal qui vivait dans les plaines de Talante et qui mena pendant de nombreuses générations une existence paisible loin des autres races. Mais poussés par leurs besoins en pâturage, ils finirent par rencontrer un nombre croissant d'humains, de nains, d'elfes et de représentants d'autres races. Ce qui commença comme du commerce devint bientôt un véritable exode de tribus halfelines quittant les plaines de Talante pour explorer le monde avec une curiosité naturelle et une capacité à se fondre dans d'autres cultures. Les traditions nomadiques des halfelins faisaient d'eux d'excellents messagers et marchands ambulants, et leur coutume de loyauté tribale en faisait des compagnons de confiance. Toutefois, leur ignorance des lois des autres peuples et leur conception approximative de la notion de propriété personnelle entraînèrent beaucoup dans des activités criminelles.

Toutes les positions et professions occupées par des humains peuvent l'être aussi par des halfelins. Quand le royaume du Galifar revendiqua les plaines de Talante, les halfelins ne s'en préoccupèrent pas et leur style de vie ne changea guère durant les années de domination du grand royaume, comme durant la Dernière Guerre.

Les croyances religieuses des halfelins sont restées les mêmes au fil des siècles et tournent autour de certaines divinités de l'Ost Souverain, Balinor au premier chef.

LES TERRES DES HALFELINS

Des tribus halfelines parcourent toujours les plaines de Talante en utilisant les grands reptiles de cette région comme montures, comme proies et comme bétail. De temps à autre, ils se retrouvent dans des camps ou des cités pour commercer et échanger des nouvelles. Il existe aussi quelques tribus halfelines en dehors des plaines de Talante qui, si elles sont généralement nomades, ne ressemblent pas beaucoup à leurs congénères talantais. Par ailleurs, des halfelins vivent dans la plupart des cultures et sont présents à tous les niveaux de la société.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les halfelins qui portent le dracogramme de l'Hospitalité appartiennent souvent à la maison Ghallanda. Généralement, ils sont à la tête d'auberges et de tavernes. Le dracogramme fait d'eux des gens précieux lorsque l'on cherche le gîte et le couvert. Traditionnellement nomades, les halfelins affirment comprendre mieux que quiconque l'importance d'un petit plaisir occasionnel. Les halfelins sont aussi connus pour le dracogramme de la Guérison, qui leur vaut le respect de la plupart des Khorvairiens.

HUMAINS

En bien ou en mal, les humains sont la race dominante au Khorvaire et la plus nombreuse en Sarlonie. Ambitieux et pourvus de formidables facultés d'adaptation, les humains ont écrit l'histoire du dernier âge et quel que soit l'avenir d'Éberron, l'humanité en sera sans aucun doute l'inspiratrice.

CONTEXTE ET HISTOIRE

L'humanité est originaire de Sarlonie. L'histoire n'a pas retenu lequel des multiples désastres qu'a connus ce continent poussa les humains à partir, mais le fait est qu'ils prirent la mer à bord d'embarcations primitives. Les premiers explorateurs traversèrent la mer Enragée et accostèrent dans ce qui est aujourd'hui connu comme les Principautés de Lhazâr et le Q'barra. Des expéditions ultérieures partirent à l'est au travers de la mer Stérile et atteignirent le rivage des Désolations Démoniaques, des Confins d'Eldyn et des Marches de l'Ombre. Parmi ces colonies, peu survécurent.

Une fois qu'elle eut établi une tête de pont au Khorvaire, rien ne put plus arrêter l'humanité. Des bandes dépenaillées d'explorateurs et de pèlerins s'enfoncèrent dans le continent et les communautés fleurirent dans leur sillage. Les villages devinrent des villes et les villes des nations avant de former le Galifar. Ce royaume perdura pendant des siècles avant que n'éclate la Dernière Guerre, affligeant l'humanité de plus de cent années de conflit. Aujourd'hui, les humains contrôlent encore la majeure partie du Khorvaire, mais la paix entre leurs nations est fragile.

LES TERRES DES HUMAINS

Les humains dominent la majorité du Khorvaire, à savoir les Cinq Nations et les Principautés de Lhazâr. On trouve également des communautés prospères au Q'barra, dans certaines régions des Confins d'Eldyn et dans les Marches de l'Ombre. La Sarlonie, qui est le berceau de l'humanité, n'est plus gouvernée par des humains depuis l'avènement des Inspirés du Riédra, mais ils constituent encore la majorité de la population. La plupart des humains du Khorvaire se soucient peu de la Sarlonie et des autres continents. Du reste, ils sont bien peu à savoir que la Sarlonie est la terre de leurs aïeux.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les humains portent davantage de dracogrammes que les autres races, mais personne ne sait vraiment pourquoi. Peut-être ont-ils une importance particulière dans la Prophétie Draconique, ou peut-être est-ce simplement parce qu'ils sont les plus nombreux. Les maisons à dracogramme humaines sont la maison Cannith (dracogramme de la Création), la maison Orienne (dracogramme du Passage), la maison Dénéith (dracogramme de la Sentinelle) et la maison Vadalis (dracogramme du Dressage). La maison Tharashk et son dracogramme de la Découverte regroupent des humains et des demi-orques.

NAINS

Les clans nains ne forment peut-être pas la nation la plus puissante d'Éberron ni la plus célébrée par l'histoire, mais c'est en tout cas la plus riche. Les nains aiment à dire que celui qui gouverne réellement un royaume n'est pas celui qui est assis sur le trône, mais celui qui tient les cordons de sa bourse.

CONTEXTE ET HISTOIRE

Bien avant la naissance du Galifar, les clans barbares des nains habitaient dans les Givres Férons. Les nains pensent que leur peuple quitta ce pays glacial pour descendre vers le sud en quête d'une terre plus hospitalière. Des récits racontent comment ils atteignirent les montagnes du nord-est du Khorvaire et commencèrent à en exploiter les richesses minières.

Les montagnes des nains furent baignées dans le sang pendant des siècles de lutte entre les clans. Mais lorsque le Galifar imposa la paix sur ces terres, les clans apprirent la valeur de la coopération. Même si d'anciens griefs et inimitiés subsistent, ils s'expriment aujourd'hui par des politiques économiques et occasionnellement par de l'espionnage et du sabotage, plutôt que par une guerre ouverte.

Les nains sont loyaux envers leur famille et leur clan. Ils exercent une influence sur le reste du Khorvaire grâce à leurs richesses et aux activités bancaires de la maison Kundarak. Presque tous les nains vénèrent l'Ost Souverain, et particulièrement Dol Arrah, Kol Korran et Onatar.

LES TERRES DES NAINS

À l'heure actuelle, les nains vivent dans tout le Khorvaire, ainsi qu'au Riédra, en Sarlonie, mais les Bastions de Mror sont leurs terres ancestrales. Là, les clans exploitent les veines inépuisables de métaux et de pierres précieuses des Ferracines. Les Bastions de Mror ne forment pas exactement un royaume, mais plutôt une fédération de clans dirigée par des seigneurs nains avec la participation de la maison Kundarak.

MAISONS À DRACOGRAMME

La plupart des nains qui portent un dracogramme sont membres de la maison Kundarak. Cette dernière était jadis le clan Kundarak, une des plus puissantes familles naines. Elle est le maître incontesté au Khorvaire des affaires bancaires, des prêts et de la sécurité. La maison n'a pas d'égale pour influencer l'économie du Khorvaire. Les membres de la maison Kundarak portent le dracogramme de la Garde, qui leur permet de protéger leur fortune ainsi que les richesses de ceux qui font appel à leurs services. La maison Kundarak possède des chambres fortes lourdement gardées dans les profondeurs des Ferracines.

TIEFFELINS

Les tieffelins, au sang corrompu par les pactes diaboliques de leurs ancêtres, restent une des races les plus énigmatiques d'Éberron. Certains se sont réellement libérés du poids de leur héritage et cherchent à réparer les anciens méfaits qui leur ont donné naissance, tandis que d'autres poursuivent les desseins de leurs ancêtres infernaux.

CONTEXTE ET HISTOIRE

La plupart des tieffelins d'Éberron sont issus des lignées corrompues de la nation d'Ohr Kalûn, en Sarlonie.

Baignés dans le savoir arcanique et obsédés par les connaissances occultes, de nombreux citoyens de la classe dirigeante conclurent des pactes avec des diables. Ce qu'ils recherchaient (connaissance, pouvoir et immortalité) passait avant les conséquences de leurs actes sur leurs descendants. Quand les Inspirés voulurent purifier la Sarlonie de toute magie interdite, l'Ohr Kalûn tomba, mais de nombreux tieffelins eurent le temps de fuir vers d'autres terres.

Certains tieffelins perpétuent les traditions de leurs ancêtres et adorent des diables, tandis que d'autres rejoignent des cultes de Khyber ou rendent hommage au Sinistre Sextumvirat. Les tieffelins qui se rebellent contre leur passé vénèrent souvent l'Ost Souverain ou la Flamme d'Argent, à moins qu'ils ne suivent différentes traditions druidiques.

LES TERRES DES TIEFFELINS

Les tieffelins qui fuirent l'Ohr Kalûn vinrent nombreux au Khorvaire. La population tieffeline la plus importante fonda le Fief Venimeux au Droâm, mais l'on rencontre aussi des populations tieffelines dans les Marches de l'Ombre, dans les Désolations Démoniaques, aux Confins d'Eldyn, et même dans des régions rurales de l'Aundair.

MAISONS À DRACOGRAMME

Les tieffelins n'ont pas de maison à dracogramme, et on n'a jamais entendu parler d'un tieffelin en ayant développé.

SECONDS RÔLES

Éberron accueille d'autres races en plus de celles décrites plus haut. Toutes celles qui sont susceptibles de jouer un rôle dans une campagne sont présentées ici.

GENASI

Les genasi sont très rares à Éberron et même s'il existe de nombreuses théories quant à leurs origines, eux-mêmes ne savent pas comment leur race a vu le jour. Une hypothèse prétend que les genasi étaient jadis des explorateurs d'une autre race (peut-être des nains) qui furent pris dans l'éruption du Poing d'Onatar, dans les Ferracines. La force de l'explosion, accrue par la présence de dracolithes situés dans les profondeurs magmatiques, transforma ces êtres en genasi. D'autres histoires racontent que les genasi sont d'anciens habitants du Chaos Élémentaire, projetés dans le monde lors d'une violente tempête élémentaire. Certains arcanistes prétendent que les genasi sont les créations de puissants

magiciens du Congrès Arcanique, le fruit d'expériences échappées de leur salle d'exposition dans les tours flottantes d'Arcanix. Il y a aussi ceux qui pensent que les genasi ne sont rien d'autre que le résultat de mutations génétiques apparues parmi les descendants d'humanoïdes ayant subi une exposition prolongée à l'influence maligne de Khyber. Quelle que soit leur origine, les genasi d'Éberron sont peu nombreux.

S'il existe bien des rumeurs traitant d'un village genasi aux Confins d'Eldyn, les genasi n'ont aucun territoire à eux. La plupart vivent en marge des communautés humaines et évitent leurs voisins. Les gens d'Éberron connaissent suffisamment la magie pour ne pas éprouver de méfiance ou de haine à l'encontre des genasi, mais ils n'en sont pas moins mal à l'aise face à ces êtres étranges et clairement surnaturels.

GNOLLS

Si la majorité des gnolls d'Éberron sont bien les créatures féroces et adoratrices de démons des histoires que l'on se raconte à la veillée, un petit nombre d'entre eux ont transcendé leur nature chaotique et bestiale. Ces gnolls se sont unis pour former une nation modeste mais stable, baptisée le Pacte de Znir, du nom du lieu du Droâm où ils renoncèrent à leur souverain démoniaque. Ce groupe est assez fort pour préserver son indépendance, et les gnolls gagnent de confortables sommes d'argent en servant comme mercenaires, pisteurs et maraudeurs pour les seigneurs de guerre du Droâm ou d'autres puissances étrangères qui ont les moyens de s'offrir leurs services.

Les gnolls ordinaires adorent encore le démon appelé le Boucher ou la Bête des Carnages. Ces gnolls vivent principalement dans les Désolations Démoniaques, mais d'importantes tribus se trouvent aussi aux Confins d'Eldyn, dans les Marches de l'Ombre et dans certaines régions du Droâm qui ne sont pas occupées par les gnolls du Pacte de Znir.

GOBELINS

Avant la venue des humains au Khorvaire, les tribus gobelines avaient fondé ce qui était alors le plus grand empire du continent. Les hobgobelins disciplinés dirigeaient l'Empire dhakânien et utilisaient gobelins et gobelours comme esclaves, ouvriers et soldats. Fragilisé par les habituelles querelles intestines, l'Empire s'effondra rapidement devant la vague irrésistible des humains.

Aujourd'hui, les tribus gobelines et surtout hobgobelines dirigent la nation militaire du Dargûn, que beaucoup d'entre elles voient comme la renaissance de l'Empire dhakânien. Des tribus de gobelins, de hobgobelins et de gobelours existent dans de nombreuses autres régions, notamment au Droâm. Le Valénar abrite une petite population de hobgobelins qui sont en servage ou vivent chichement en marge des villages. Des rumeurs parlent également de l'existence de tribus de gobelins primitifs au Xen'drik.

De nombreux gobelins travaillent comme mercenaires pour des nations humaines et des maisons à dracogramme.

Si les gobelins reconnaissent assurément l'existence des dieux, ils ne leur vouent aucun culte.

KOBOLDS

Les gobelins ont un tempérament guerrier et dictatorial, les orques ont une nature sauvage et tribale, quant aux kobolds, ils n'ont aucun trait saillant de comportement. En tant qu'individus, ils peuvent avoir des motivations diverses (cupidité, foi, patriotisme, avidité), mais ils n'ont pas d'identité culturelle spécifique en tant que race. Ou du moins, s'ils en ont une, les humains civilisés du Khorvaire n'ont pas été capables de la distinguer.

De petites tribus de kobolds vivent dans les régions de montagne ou de jungle, et il existe peu de populations kobolds de taille conséquente. La population kobold la plus nombreuse vit à Shârat Kol, au Droâm. D'importantes tribus de kobolds vivent aussi dans les jungles du Q'barra et dans les Désolations Démoniaques. Les kobolds entrent parfois en conflit avec d'autres races, notamment dans les montagnes du Zilargo où ils se battent contre les gnomes. Les érudits pensent qu'une importante population kobold existe sur le continent d'Argonesse, mais personne ne peut l'affirmer avec certitude.

MINOTAURES

Quelques clans de minotaures vivent dans les régions les plus sauvages du Khorvaire, de la Sarlonie et du Xen'drik, mais la majorité des minotaures d'Éberron habitent le Droâm. On en rencontre dans toutes les grandes agglomérations de cette région. Le maître de guerre minotaure Rhesh Turakbar contrôle aussi une partie du Droâm. Si les minotaures de Turakbar adorent des démons sanguinaires, beaucoup d'autres minotaures du Droâm ont une personnalité et des croyances beaucoup plus aimables pour les autres races. La maison Tharashk et les armées du Droâm respectent les minotaures pour leur force et leur sens de l'honneur, et les emploient comme mercenaires.

ORQUES

Les orques, qui sont l'une des principales races du Khorvaire, résident dans toute la moitié ouest du continent. Ils vivent à la périphérie des nations humaines, à l'exception des quelques orques à habiter dans les grandes villes où ils sont acceptés. La plupart appartiennent à des tribus primitives des Confins d'Eldyn, des Désolations Démoniaques, des Marches de l'Ombre, du Droâm et des Bastions de Mror.

Quand les gens du Khorvaire pensent aux orques, ils imaginent des pillards sauvages et barbares massacrant des villages au nom de leurs dieux maléfiques. De fait, de nombreuses tribus orques correspondent à cette description. Mais il en est pourtant d'autres chez qui l'on ne retrouve pas cette propension à la violence aveugle. La tradition druidique des Sentinelles du Seuil est née parmi les orques d'Eldyn, et ceux qui vivent au sein des nations humaines ou à leur périphérie font souvent des efforts pour adopter un mode de vie plus civilisé. La maison Tharashk accueille des orques dans ses rangs, et dans les communautés des Marches de l'Ombre orques et humains vivent ensemble.

CLASSES

ÉBERRON EST un monde de magie et de merveilles, d'intrigue et de suspense, d'aventure et de mystère. Ses héros sont divers et variés, liés au destin et à la prophétie de l'univers. Chacune des races, voies parangoniques et classes du *Manuel des Joueurs* et du *Manuel des Joueurs 2* y trouve sa place. Chacune a le potentiel de produire des héros et scélérats qui feront avancer l'histoire du monde. Le *Guide des Joueurs d'Éberron* vous propose une nouvelle classe et des voies parangoniques inédites destinées aux personnages.

Ce chapitre inclut les parties suivantes :

Façonneur : les façonneurs sont des meneurs arcaniques qui imprègnent armes, armures et créatures artificielles de magie. Ce sont les maîtres des composants alchimiques et d'outils beaucoup plus classiques, comme les sceptres, bâtons et baguettes. Par ailleurs, ils concoctent des infusions fort utiles à leurs alliés. Enfin, leurs créatures artificielles mécaniques parcourent le champ de bataille à leur gré, qu'elles soient animées par des forces élémentaires ou des composants arcaniques.

Voies parangoniques : une foule d'options d'évolution pour les personnages. Les options de façonneur incluent l'ingénieur de bataille et l'ingénieur mécanique. Mais de nouvelles voies parangoniques raciales sont aussi présentées : les changelins peuvent emprunter celle du caméléon, les kalashtars celle de l'arpenteur lumineux, et les forgeliers celle du mastodonte forgelier. Les héros à dracogramme y trouveront aussi une voie parangonique associée à chacune des treize maisons à dracogramme. Enfin, d'autres options, destinées aux autres classes et races, ont été conçues en gardant à l'esprit les thèmes et ambiance chers à Éberron.

Destinées épiques : de nouvelles destinées ont été créées pour les personnages qui atteignent les niveaux épiques. Le champion prophétique découvre son importance dans l'écheveau de la Prophétie Draconique ; le champion dépossédé offre une perspective d'avenir à tous ceux que l'histoire a abandonnés ; le sauveur du deuil se sacrifie pour revitaliser la terre ; et la flamme sublime combat le mal sur la voie qui lui permettra de rejoindre enfin la Flamme d'Argent.



FAÇONNEUR

« Je distingue les modèles secrets de la magie et grâce aux objets que je porte, je peux user de celle-ci pour vous protéger, vous soigner... ou vous faire exploser. »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : meneur. Vous focalisez la puissance arcanique au sein d'objets qui aident vos alliés tout en entravant vos ennemis. Si l'on devait vous attribuer un rôle secondaire, ce serait sans aucun doute celui de contrôleur.

Source de pouvoir : arcanique. Les formules mystérieuses de magie arcanique et d'alchimie n'ont aucun secret pour vous. De plus, vous en connaissez un rayon en matière d'objets magiques.

Caractéristiques principales : Intelligence, Constitution, Sagesse

Port des armures : étoffe, cuir

Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes simples à distance

Focaliseurs : baguettes, bâtons, sceptres

Bonus en défense : Vigueur +1, Volonté +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constitution

Points de vie par niveau : 5

Récupérations par jour : 6 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : Arcanes. Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.

Compétences de classe : Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Histoire (Int), Larcin (Dex), Perception (Sag), Soins (Sag)

Aptitudes de classe : bonification arcanique, infusion vulnérable, jouvence arcanique, magie rituelle

Les façonneurs voient la maîtrise de la magie comme un savoir-faire purement technique. Ils distinguent les modèles d'énergie et de matière, et comprennent comment manipuler le flux de magie qui auréole objets et créatures. Ils focalisent l'énergie dans les objets au moyen de composantes magiques, de diagrammes et de suites de sceaux complexes. Leur talent leur permet de produire des objets magiques adaptés à la situation.

Au titre de façonneur, vous pouvez être un étudiant en magie qui s'intéresse de près aux artefacts et objets arcaniques, mais également un bricoleur qui conçoit ses outils magiques dans une cave à l'odeur de renfermé, à moins que vous ne soyez un explorateur ayant appris tout ce qu'il sait dans des lieux oubliés du monde. Quelle que soit la source de votre savoir-faire, la passion de la technologie magique vous pousse à perfectionner votre art. Équipé de votre bandoulière en travers de la poitrine, vous disposez d'un véritable arsenal de composantes alchimiques, de focaliseurs magiques, de matières premières tout à fait ordinaires et de divers outils. Vos armes, focaliseurs et autres éléments d'équipement sont recouverts de runes et de schémas mystiques. Vous mélangez des réactifs, avalez des potions et créez des objets. Vous utilisez vos connaissances pour vous imprégner de puissance arcanique, mais en faites aussi profiter vos alliés. Et un jour, vos talents magiques vous vaudront d'entrer dans la légende.

APTITUDES DE FAÇONNEUR

Les façonneurs ont les aptitudes suivantes :

BONIFICATION ARCANIQUE

Vos études magiques vous ont offert le pouvoir de manipuler l'énergie arcanique que renferment les objets. Vous débutez chaque journée avec le pouvoir de bonifier un objet magique, et vous bénéficiez d'une bonification arcanique supplémentaire par étape atteinte. Vous devez prendre un repos court avec un objet pour bonifier ce dernier. De plus, un objet peut être bonifié de deux façons.

Partage d'énergie : vous rechargez le pouvoir quotidien d'un objet magique. Un objet ne peut être rechargé qu'une fois par jour par ce biais.

Intensification d'énergie : vous imprégnez une arme ou un focaliseur d'une réserve d'énergie qui dure jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant ou jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. Le porteur du focaliseur ou de l'arme peut entreprendre une action libre après avoir effectué un jet d'attaque pour utiliser la réserve et bénéficier d'un +2 à ce jet d'attaque. Un tel objet ne peut être intensifié qu'une fois par jour par ce biais.

APERÇU DU FAÇONNEUR

Particularités : vos pouvoirs combinent des attaques à distance et de zone qui gênent vos adversaires et fortifient vos alliés. Vos sorts infligent des dégâts modérés, et vous disposez de pouvoirs qui soignent ou renforcent les attaques et défenses de vos compagnons. Vous pouvez aussi produire des créations magiques susceptibles de vous donner un coup de main lors d'un affrontement.

Religion : les façonneurs privilégient les connaissances à la foi et rares sont ceux qui vénèrent une divinité précise. Parfois, ils rendent hommage à Onatar pour son influence

sur l'artisanat et l'industrie, et à Auréon qui apprécie les connaissances arcaniques. De nombreux façonneurs respectent l'innovation et la créativité qu'incarne le Voyageur.

Races : les humains de la maison Cannith abritent le plus gros contingent de façonneurs d'Éberron. Les rangs des façonneurs comptent également les charpentiers navals du Zilargo et les forgerons nains des Bastions de Mror. Parfois, les forgeliers se tournent vers cette classe pour tenter de comprendre ce qui a pu conduire à leur création.

INFUSION VULNÉRAIRE

Vous êtes capable de créer des infusions curatives pour un usage ultérieur. Au terme d'un repos prolongé, vous créez deux infusions vulnérables qui durent jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant. Au niveau 16, vous ne créez plus deux mais trois infusions.

Déterminez les effets de l'infusion au moment où vous utilisez le pouvoir, et non lorsque vous la créez. Lorsque vous utilisez un pouvoir d'infusion vulnérable, dépensez l'une des infusions que vous avez créées lors de votre dernier repos prolongé. Durant un repos court, vous ou un allié pouvez dépenser une récupération pour renouveler l'une de vos infusions utilisées.

Infusion vulnérable : formule de résistance

Aptitude de façonneur

Vous focalisez l'énergie de votre infusion dans l'armure de la cible afin de lui offrir une protection durable.

Rencontre (spécial) ♦ arcanique

Action mineure **Proximité explosion 5**
(10 au niveau 11, 15 au niveau 21)

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre, et vous dépensez une infusion conçue au moyen de votre aptitude de classe d'infusion vulnérable. La cible peut mettre fin au bonus au prix d'une action libre pour gagner des points de vie temporaires égaux à sa valeur de récupération + votre modificateur de Constitution.

Niveau 11 : points de vie temporaires égaux à la valeur de récupération de la cible + le double de votre modificateur de Constitution.

Niveau 21 : points de vie temporaires égaux à la valeur de récupération de la cible + le triple de votre modificateur de Constitution.

Spécial : vous pouvez utiliser deux pouvoirs d'infusion vulnérable par rencontre, mais un seul par round. Au niveau 16, vous pouvez utiliser trois pouvoirs d'infusion vulnérable par rencontre, mais un seul par round.

Infusion vulnérable : mixture curative

Aptitude de façonneur

Vous profitez de la magie de votre infusion pour panser les blessures de la cible.

Rencontre (spécial) ♦ arcanique, guérison

Action mineure **Proximité explosion 5**
(10 au niveau 11, 15 au niveau 21)

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible regagne des points de vie égaux à sa valeur de récupération + votre modificateur de Sagesse, et vous dépensez une infusion conçue au moyen de votre aptitude de classe d'infusion vulnérable.

Niveau 6 : valeur de récupération + votre modificateur de Sagesse + 2.

Niveau 11 : valeur de récupération + votre modificateur de Sagesse + 4.

Niveau 16 : valeur de récupération + votre modificateur de Sagesse + 6.

Niveau 21 : valeur de récupération + votre modificateur de Sagesse + 8.

Niveau 26 : valeur de récupération + votre modificateur de Sagesse + 10.

Spécial : vous pouvez utiliser deux pouvoirs d'infusion vulnérable par rencontre, mais un seul par round. Au niveau 16, vous pouvez utiliser trois pouvoirs d'infusion vulnérable par rencontre, mais un seul par round.

JOUVENCE ARCANIQUE

Avant un combat, le façonneur passe du temps à imprégner ses objets magiques et ceux de ses alliés d'énergie curative. Quand un de ses alliés utilise un pouvoir quotidien d'objet magique, l'allié en question absorbe l'énergie et gagne des



points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence.

MAGIE RITUELLE

Vous gagnez le talent Lanceur de rituels en tant que talent supplémentaire, ce qui vous permet d'utiliser des rituels magiques (cf. Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*). Vous possédez un bréviaire qui contient les rituels suivants que vous maîtrisez : Désenchantement d'objet, Enchantement d'objet, Préparation de potion et Réparation. Par ailleurs, vous pouvez exécuter Désenchantement d'objet sans dépenser les composantes.

FOCALISEURS ET ARMES

Les façonneurs utilisent des baguettes, bâtons et sceptres qui les aident à canaliser et diriger leurs sorts. Quand vous maniez une baguette magique, un bâton magique ou un sceptre magique, vous bénéficiez de son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts de vos pouvoirs de façonneur et pouvoirs de voie paragonique de façonneur accompagnés du mot-clé focaliseur. Sans focaliseur, vous êtes quand même en mesure d'utiliser ces pouvoirs.

Certains pouvoirs de façonneur s'appuient sur l'utilisation d'une arme à distance. Quand un façonneur effectue une attaque avec une arme de jet, cette dernière lui revient dans les mains, qu'elle soit magique ou non.

CRÉATION D'UN FAÇONNEUR

Deux options de création de façonneur sont présentées ci-dessous : le bricoleur et le forgeron de guerre. Le bricoleur produit des créatures artificielles arcaniques, alors que le forgeron de guerre imprègne les armes et armures de magie. Tous les façonneurs s'appuient sur leur Intelligence pour créer et contrôler leurs sorts. Ceci dit, la Sagesse permet d'animer les créatures artificielles alors que la Constitution permet de canaliser la magie dans les objets inanimés.

FAÇONNEUR BRICOLEUR

Usant des matériaux qui vous tombent sous la main, vous bonifiez armes et armures et créez même des alliés. Vous investissez chacune de vos créations de magie, d'esprits élémentaires et d'une étincelle de vie, leur conférant ainsi le pouvoir d'exécuter une tâche précise. Vos pouvoirs d'attaque sont basés sur l'Intelligence, qui doit donc être votre caractéristique principale. Votre deuxième caractéristique sera vraisemblablement la Sagesse, qui améliore vos créations et créatures artificielles. D'autres pouvoirs de façonneur dépendent de la Constitution, qui a tout intérêt à être votre troisième caractéristique.

Talent suggéré : Alchimiste

Compétences suggérées : Arcanes, Histoire, Larcin, Perception, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : arme magique, armure tonnante

Pouvoir de rencontre suggéré : barbelé

Pouvoir quotidien suggéré : serviteur obéissant

FAÇONNEUR FORGERON DE GUERRE

Vous tissez des fils de magie que vous enfileriez dans les objets et alliés. Grâce à ces infusions, les armes sont plus redoutables, les armures plus solides et les alliés plus résistants. Faites de l'Intelligence votre caractéristique principale car c'est d'elle que découlent la précision et la puissance de vos pouvoirs d'attaque. La Constitution vous aide à accroître les dégâts de vos sorts et vos bonus en défense, si bien qu'il vaut mieux faire d'elle votre deuxième caractéristique. Enfin, une bonne Sagesse renforcera votre Volonté et complètera les pouvoirs pris en dehors de votre spécialité.

Talent suggéré : Alchimiste

Compétences suggérées : Arcanes, Histoire, Larcin, Perception, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : choc statique, force aggravante

Pouvoir de rencontre suggéré : armes brûlantes

Pouvoir quotidien suggéré : sceau glacial

FAÇONNEURS ET CONVOCATIONS

Le façonneur anime des objets et produit des créatures artificielles. Nombre de ces créations observent les mêmes règles que les créatures convoquées. Quand un façonneur anime un objet, il convoque un esprit élémentaire et le lie à l'objet en question. Le processus de coercition prive cependant le façonneur d'une petite partie de son énergie vitale. Si la créature artificielle est détruite avant la fin de la rencontre ou avant que le façonneur ne la renvoie, la destruction ébranle sérieusement le personnage. C'est pour cette raison que les convocations d'un façonneur sont limitées en termes de durée et de fréquence.

CONVOCATIONS

Les pouvoirs accompagnés du mot-clé convocation font venir les créatures d'ailleurs, souvent d'autres plans, pour vous servir de différentes façons.

CRÉATURE CONVOQUÉE

Sauf indication contraire dans la description d'un pouvoir, une créature que vous convoquez observe les règles suivantes.

- ♦ **Créature alliée :** quand vous utilisez un pouvoir de convocation, vous produisez une créature alliée à vos alliés et vous-même. Le pouvoir détermine l'endroit où elle apparaît.
- ♦ **Vos défenses :** les défenses de la créature sont égales aux vôtres quand vous la convoquez, ce qui n'inclut cependant pas les bonus ou malus temporaires s'appliquant à votre profil.
- ♦ **Points de vie :** les points de vie maximums de la créature convoquée sont égaux à votre valeur de péril. Quand la créature convoquée tombe à 0 point de vie, elle est détruite, et vous perdez une récupération. Si vous n'avez plus de récupérations, vous subissez à la place des dégâts égaux à la moitié de votre valeur de péril.
- ♦ **Pas de récupérations :** la créature convoquée n'a pas de récupérations, mais si un pouvoir lui permet d'en dépenser une, vous pouvez la dépenser pour elle. La créature profite alors de l'avantage de cette récupération, mais pas vous.
- ♦ **VD :** le pouvoir de convocation détermine la VD de la créature convoquée.

- ♦ **Diriger la créature** : la créature convoquée n'a pas d'actions ; c'est donc à vous d'entreprendre des actions pour la faire agir. Vous ne pouvez cependant la diriger que si vous avez une ligne d'effet avec elle. Lorsque vous la dirigez, vous partagez vos connaissances, mais pas vos sens.

Au prix d'une action mineure, vous pouvez la diriger afin qu'elle entreprenne l'une des actions suivantes, du moins si elle en est capable sur le plan physique : courir, évasion, marcher, ouvrir ou fermer une porte ou un récipient, ramasser ou lâcher un objet, ramper, se décaler, se faufiler, se relever ou voler.

Le pouvoir de convocation détermine les ordres spéciaux que vous pouvez lui donner et le type d'action correspondant. Si un ordre spécial prend la forme d'une action mineure, vous ne pouvez le donner qu'une seule fois à chacun de vos tours de jeu.

- ♦ **Attaques et tests** : si un pouvoir de convocation permet à la créature convoquée d'attaquer, vous effectuez une attaque au travers de celle-ci, comme le précise la description du pouvoir. Si la créature convoquée peut effectuer un test de compétence ou de caractéristique, c'est à vous de le faire. Les attaques et tests que vous effectuez au travers de la créature n'incluent cependant pas les bonus ou malus temporaires s'appliquant à votre profil.
- ♦ **Durée** : sauf indication contraire dans la description d'un pouvoir, la créature convoquée reste jusqu'à la fin de la rencontre, puis elle disparaît. Au prix d'une action mineure, vous pouvez la renvoyer.

POUVOIRS DE FAÇONNEUR

Vous êtes chargé de réactifs et de matériaux ésotériques. Si vous n'avez pas ce dont vous avez besoin, vous transformez des matériaux ordinaires en composantes. Chaque jour, vous créez, imprégnez et préparez les objets et composantes dont vous avez besoin dans le cadre de vos pouvoirs arcaniques, qualifiés de sorts. De nombreux façonneurs appellent « infusions » les sorts qui investissent les objets de magie.

SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Arme magique

Façonneur Attaque 1

Votre attaque produit une explosion d'énergie magique qui améliore les armes des alliés proches.

À volonté ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + 1 contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et chaque allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution ou de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque.

Armure tonnante

Façonneur Attaque 1

Votre focaliseur produit une onde de tonnerre qui se resserre près de vous ou de l'un de vos alliés avant de frapper un ennemi proche.

À volonté ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 10

Cible principale : vous ou un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible principale bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque.

Cible secondaire : une créature adjacente à la cible principale prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible secondaire de 1 case de la cible principale.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre.

Choc statique

Façonneur Attaque 1

Vous imprégnez votre adversaire d'une charge arcanique crépitante qui réduit le potentiel de son attaque suivante.

À volonté ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Corps à corps ou Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

La prochaine attaque que la cible porte avant la fin de votre tour de jeu suivant subit un malus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Force aggravante

Façonneur Attaque 1

Quand votre arme s'abat sur un ennemi, elle produit une onde de force qui l'ébranle.

À volonté ♦ arcanique, arme, force

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et le prochain allié à attaquer la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque.

Niveau 21 : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Arme décapante

Façonneur Attaque 1

Vous envoyez un minuscule cube recouvert de runes dans la mêlée, qui diminue momentanément les défenses de votre adversaire.

Rencontre ♦ acide, arcanique, arme

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide, et la cible subit un -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armes brûlantes

Façonneur Attaque 1

Des flammes se mettent à danser sur votre arme et celle de l'un de vos camarades.

Rencontre ♦ arcanique, arme, feu

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et un allié situé dans un rayon de 2 cases infligez des dégâts de feu supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution avec les attaques d'arme ou de feu.

Barbelé

Façonneur Attaque 1

Vous jetez un morceau de fil de fer barbelé qui s'enfonce dans la chair de votre adversaire et ne cesse d'y creuser.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute attaque inflige à la cible des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Cube protecteur

Façonneur Attaque 1

Vous envoyez un minuscule cube recouvert de runes dans la mêlée. Malgré sa taille, il renferme une force qui cogne les ennemis et protège les alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA quand il est adjacent à la cible.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1

Fléchettes revitalisantes

Façonneur Attaque 1

Vous jetez des fléchettes magiques en direction d'un allié et d'un adversaire. Celle qui frappe l'ennemi produit un flash doré et réalise un transfert de vitalité vers votre camarade.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et un allié situé dans un rayon de 10 cases gagne 10 points de vie temporaires.

Échec : demi-dégâts, et un allié situé dans un rayon de 10 cases gagne 5 points de vie temporaires.

Rempart caustique

Façonneur Attaque 1

Vous versez un liquide et l'imprégnez d'énergie, créant ainsi un mur défensif de vapeurs âcres.

Quotidien ♦ acide, arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Zone mur 5 à 10 cases ou moins

Effet : vous invoquez un mur de vapeurs acides. Celui-ci peut faire jusqu'à 2 cases de haut et doit reposer sur une surface solide. Il dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce mur constitue un terrain difficile et ses cases sont légèrement voilées. Toute créature qui débute son tour de jeu dans le mur ou adjacent à celui-ci subit 1d6 + votre modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.

Maintien (mineure) : le mur persiste.

Sceau glacial

Façonneur Attaque 1

En gravant un sceau arcanique sur une arme, vous l'imprégnez d'un froid glacial et lui conférez le pouvoir de congeler vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, froid

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme ou un focaliseur

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, toute attaque qui utilise la cible comme une arme ou un focaliseur inflige des dégâts de froid supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Au prix d'une action libre, l'utilisateur de la cible peut mettre un terme à l'effet s'il touche une créature. Cette dernière est alors immobilisée (sauvegarde annule).

Serviteur obéissant

Façonneur Attaque 1

Vous imprégnez une créature artificielle d'un animus élémentaire et la jetez dans la mêlée pour aider vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 5

Effet : vous créez un serviteur obéissant de taille M qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il a une VD 6. Un ennemi marqué qui débute son tour de jeu adjacent au serviteur subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse. Vous pouvez donner au serviteur obéissant les ordres spéciaux suivants :

Action simple : corps à corps 1 ou distance 5 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

Armure renforcée

Façonneur Utilitaire 2

Vous touchez une armure, qui se met à luire alors que vous en augmentez les défenses.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Corps à corps contact

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA.

Quand elle est touchée par une attaque, elle peut mettre fin à ce bonus au prix d'une action libre pour bénéficier d'un +4 à la CA contre cette attaque.

Infusion fortifiante

Façonneur Utilitaire 2

Vous imprégnez un camarade d'une composante revigorante. Cet allié peut canaliser l'énergie en excès vers d'autres alliés.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Distance 5

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible gagne 20 points de vie temporaires. Au prix d'une action mineure, la cible peut en transférer tout ou partie vers un allié situé dans un rayon de 5 cases d'elle.

Réparation rapide

Façonneur Utilitaire 2

Vous chargez une minuscule créature artificielle de venir à l'aide d'un allié.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Distance 5

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Sbire renforcé

Façonneur Utilitaire 2

Vous envoyez de l'énergie qui va renforcer l'une de vos créations, l'aidant ainsi à échapper à une attaque qui aurait pu l'endommager.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate Proximité explosion 5

Déclencheur : une créature que vous avez convoquée et située dans un rayon de 5 cases est touchée par une attaque.

Effet : l'attaque en question rate la créature convoquée.

Tremplin arcanique

Façonneur Utilitaire 2

Imprégnant un petit carré d'étoffe d'énergie arcanique, vous créez une surface élastique qui propulse ceux qui s'y avancent.

Quotidien ♦ arcanique, invocation

Action simple Distance 10

Effet : vous invoquez un tremplin arcanique qui apparaît dans une case située à portée et reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ou tout allié entrant dans la case pouvez sauter d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. La distance sautée ne compte pas dans le déplacement du personnage. Un personnage peut profiter de cet effet d'invocation une fois par tour de jeu seulement.

Maintien (mineure) : l'invocation persiste.

Utilisation d'objet magique

Façonneur Utilitaire 2

Vos connaissances déverrouillent le pouvoir d'un objet magique sans qu'il vous soit nécessaire d'y consacrer de l'énergie.

Quotidien ♦ arcanique

Action libre Personnelle

Effet : le prochain pouvoir quotidien d'objet magique que vous utilisez avant la fin de votre tour de jeu suivant ne compte pas dans la limite du nombre de pouvoirs quotidiens d'objet magique que vous pouvez utiliser chaque jour.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3**Chance altérée**

Façonneur Attaque 3

Votre magie frappe un ennemi et le prive de sa chance en la transférant à un allié proche.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : une créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : un allié pris dans l'explosion gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse et bénéficie d'un +2 à un jet d'attaque, test de compétence, test de caractéristique ou jet de sauvegarde effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant. L'allié peut recourir au bonus après avoir déterminé le résultat d'un jet.

Coup repoussant

Façonneur Attaque 3

Vous bonifiez votre arme pour créer un champ de résistance autour de votre ennemi, entravant ainsi ses attaques.

Rencontre ♦ arcanique, arme, force

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible subit un malus aux jets d'attaque de corps à corps égal à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Infusion de force

Façonneur Attaque 3

Votre attaque lie l'énergie à votre adversaire. La magie réagit alors avec force chaque fois que vous ou un allié frappez la créature.

Rencontre ♦ arcanique, arme, force

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence + modificateur de Constitution dégâts de force.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand un allié touche la cible avec une attaque de corps à corps, il la pousse de 1 case.

Sphère de foudre

Façonneur Attaque 3

La petite boule en métal que vous jetez en direction de vos ennemis se désintègre en une déflagration crépitante.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5**Arme dansante**

Façonneur Attaque 5

Votre arme quitte votre main et harcèle l'un de vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, arme, convocation

Action mineure Distance 5

Condition : vous devez utiliser une arme de corps à corps.

Effet : vous lancez une arme de corps à corps que vous tenez dans une case inoccupée située à portée. Elle a une VD 0 et vol 6 (stationnaire). Considérez-la comme une créature de taille P. Quand l'arme dansante tombe à 0 point de vie, elle n'est pas détruite et vous ne perdez pas de récupération. Toutefois, elle vous revient dans la main. L'arme dansante ne saurait ouvrir ou fermer une porte ou un récipient, ni ramasser ou lâcher un objet. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

Action mineure : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence contre CA ; 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence contre CA ; 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Éclats prédateurs

Façonneur Attaque 5

En s'écrasant, votre projectile recouvert de runes produit un nuage d'éclats magiques qui accable vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, arme, force, périmètre

Action simple Zone explosion 1 à portée de l'arme

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'explosion crée un périmètre d'éclats magiques qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de force.

Protecteur du cœur ardent

Façonneur Attaque 5

Vous dotez une petite créature artificielle d'un cœur de feu élémentaire.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, feu, focaliseur

Action simple Distance 5

Effet : vous créez un protecteur du cœur ardent de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il a une VD 6 et marque tout ennemi qui lui est adjacent au début de votre tour de jeu. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

Action simple : corps à corps 1 ou distance 5 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Pas d'action : quand le protecteur du cœur ardent tombe à 0 point de vie, il doit porter l'attaque suivante : explosion de proximité 2 ; vise chaque créature prise dans l'explosion ; Intelligence contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Sceau corrosif

Façonneur Attaque 5

Votre sceau imprègne une arme ou un focaliseur d'acide arcanique.

Quotidien ♦ acide, arcanique

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, toute attaque qui utilise la cible comme une arme inflige 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Au prix d'une action libre, le porteur de la cible peut mettre fin à l'effet s'il touche une créature et utilise la cible de manière à infliger à cette créature un malus à la CA égal à votre modificateur de Constitution (sauvegarde annule).

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

Aide animée

Façonneur Utilitaire 6

Vous avez conçu l'assistant parfait pour vous aider dans votre tâche.

Rencontre ♦ arcanique

Action libre Personnelle

Effet : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse à votre prochain test de compétence effectué avant la fin de votre tour de jeu.

Infusion régénératrice

Façonneur Utilitaire 6

Vous imprégnez l'équipement d'un allié d'un flot continu d'énergie arcanique qui le requinque.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action mineure Proximité explosion 10

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion ; la cible doit être en péril.

Effet : la cible gagne une régénération égale à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de la rencontre. Au prix d'une action mineure, elle peut mettre fin à l'effet pour dépenser une récupération.

Réserve vulnérable

Façonneur Utilitaire 6

Vous canalisez l'énergie arcanique pour soigner un allié.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action libre Distance 10

Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases dépense une récupération pour regagner des points de vie.

Cible : l'allié en question

Effet : la cible ne dépense pas la récupération, mais profite tout de même de ses effets. Elle regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Structure fantomatique

Façonneur Utilitaire 6

En posant de petits objets dans votre main, vous créez une structure éphémère faite de force magique.

Quotidien ♦ arcanique, invocation

Action simple Distance 20

Effet : choisissez une case située à portée, puis une autre située à portée et dans un rayon de 2 + votre modificateur d'Intelligence cases de la première. Vous créez un pont fantomatique entre les deux cases qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce pont relie les deux cases choisies par le chemin le plus court. Il ne pèse rien et une créature peut traverser une de ses cases comme s'il s'agissait d'un terrain normal, même si elle abrite habituellement un terrain difficile, un terrain éprouvant, un terrain impraticable ou pas de terrain du tout.

Maintien (mineure) : le pont persiste.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

Armes glacées

Façonneur Attaque 7

Un vent glacé recouvre votre arme d'une couche de givre.

Rencontre ♦ arcanique, arme, froid

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : vous et chaque allié qui vous est adjacent infligez des dégâts de froid supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution avec les attaques d'arme ou de froid jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armes vampiriques

Façonneur Attaque 7

Votre arme est désormais capable de boire l'essence de vos ennemis et de la transférer aux armes de vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, arme, guérison, nécrotique

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques.

Chaque allié situé dans un rayon de 5 cases qui inflige des dégâts avec une attaque d'arme avant la fin de votre tour de jeu suivant regagne des points de vie égaux à 1d6 + votre modificateur de Constitution. Un tel allié ne regagne ces points de vie qu'une seule fois par utilisation de ce pouvoir.

Infusion venteuse

Façonneur Attaque 7

Vous imprégnez l'armure d'un allié de la puissance d'un violent coup de vent.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Zone explosion 2 centrée sur un allié
situé dans un rayon de 10 cases

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.

Effet : l'allié situé dans la case d'origine de l'attaque bénéficie d'un bonus de pouvoir à la CA égal à 2 + votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Résistance runique

Façonneur Attaque 7

Usant de votre focaliseur, vous lancez une sphère recouverte de sceaux qui frappe vos ennemis et protège vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts. Choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu ou froid. L'attaque inflige des dégâts de ce type à la cible.

Effet : choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu ou froid. Chaque allié pris dans l'explosion gagne une résistance à ce type égale à 5 + votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9

Limier implacable

Façonneur Attaque 9

Vous animez une créature artificielle très agile.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action simple Distance 5

Effet : vous créez un limier implacable de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. La créature a une VD 8. Ses attaques infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat. Vous pouvez donner au limier implacable les ordres spéciaux suivants :

Action simple : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et le limier implacable se décale de 2 cases.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts.



FAÇONNEUR

3

Particules de foudre

Façonneur Attaque 9

Canalisant l'énergie arcanique en un nuage de poussière, vous créez une onde de foudre qui frappe vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Chaque jet de sauvegarde raté : la cible subit 5 dégâts d'électricité.

Effet secondaire : la cible subit 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Projectile fragilisant

Façonneur Attaque 9

Votre projectile recouvert de runes durcit la peau et affaiblit votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, puis la cible est ralentie et gagne une vulnérabilité 5 aux attaques de corps à corps (sauvegarde annule les deux).

Sceau radiant

Façonneur Attaque 9

Une lueur brillante est produite par l'arme que vous investissez de puissance radiante et de pouvoirs de guérison.

Quotidien ♦ arcanique, guérison, radiant

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme ou un focaliseur

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout attaque qui utilise la cible comme arme ou focaliseur inflige des dégâts radiants. Quand un pouvoir d'attaque utilisant la cible touche, son porteur regagne des points de vie égaux à votre modificateur de Constitution.

Au prix d'une action libre, le porteur de la cible peut mettre un terme à l'effet s'il touche une créature. Cette dernière est alors hébétée (sauvegarde annule). Par ailleurs, le porteur peut dépenser une récupération et regagner des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

Bouclier dansant

Façonneur Utilitaire 10

Une petite plaque de métal grandit jusqu'à prendre la forme d'un bouclier qui flotte près d'un allié et pare les attaques.

Quotidien ♦ arcanique, invocation

Action mineure Distance 5

Cible : un allié

Effet : vous invoquez un bouclier de métal et de magie pour protéger la cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous déplaciez le bouclier. Au prix d'une action mineure, vous pouvez déplacer le bouclier vers une nouvelle cible située à portée. Cet allié bénéficie alors du bonus.

Décoction huileuse

Façonneur Utilitaire 10

Vous faites apparaître un liquide magique sous les pieds de vos alliés, qui filent alors sur le champ de bataille.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 3

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : vous faites glisser chaque cible de 5 cases. Chacune bénéficie d'un +4 en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Figurine guérisseuse

Façonneur Utilitaire 10

Vous imprégnez une statuette d'énergie vitale, si bien qu'elle produit une aura dorée qui soigne vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, guérison

Action simple Distance 5

Effet : vous créez une figurine guérisseuse de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. La créature a une VD 5. Elle bénéficie d'un +2 à la CA et en Vigueur. Tout allié qui dépense une récupération alors qu'il est adjacent à la figurine gagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse. Par ailleurs, trois fois avant la fin de la rencontre, un allié adjacent à la figurine peut entreprendre une action mineure pour effectuer un jet de sauvegarde et regagner des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération. Vous pouvez donner à la figurine guérisseuse l'ordre spécial suivant :

Action mineure : la figurine guérisseuse prodigue les premiers secours à un allié qui lui est adjacent et utilise votre compétence Soins dans le cadre du test.

Sceau de chance

Façonneur Utilitaire 10

Vous imprégnez une arme ou un focaliseur d'une bonne dose de chance et d'énergie arcanique.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme ou un focaliseur

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, toute attaque qui utilise la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution. Au prix d'une action mineure, le porteur de la cible peut mettre fin à l'effet pour se débarrasser d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

Arme vigoureuse

Façonneur Attaque 13

Vous imprégnez une arme de magie, si bien qu'elle inflige des coups beaucoup plus violents que sa taille ne le laisse supposer.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, puis vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution et elle se retrouve à terre.

Automate barbelé

Façonneur Attaque 13

Vous lancez une boule de fil de fer barbelé qui grandit et prend vie pour attaquer vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Effet : vous créez un automate barbelé qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il occupe 1 case et compte comme un allié en matière de prise en tenaille. L'automate reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui entre ou débute son tour de jeu dans un espace qui lui est adjacent est la cible de l'attaque suivante :

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence + modificateur de Sagesse dégâts.

Infusion d'énergie positive

Façonneur Attaque 13

Vous canalisez la puissance arcanique en votre ennemi, usant de la créature tel un conduit.

Rencontre ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié qui touche la cible peut dépenser une récupération et regagner des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Lincoln d'énergie

Façonneur Attaque 13

Un champ d'énergie arcanique vous entoure, vous et vos alliés, et frappe vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Proximité explosion 2

Cible principale : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui touche ou rate la cible principale avec une attaque de corps à corps est victime de l'attaque suivante.

Cible secondaire : l'ennemi en question

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 15

Arbalestrier animé

Façonneur Attaque 15

Votre arbalète luit brièvement pendant que vous l'imprégnez d'énergie élémentaire. L'arme s'anime alors et se déplace selon votre bon vouloir.

Quotidien ♦ arcanique, arme, convocation

Action simple Distance 5

Condition : vous devez tenir une arbalète.

Effet : vous lancez votre arbalète dans une case inoccupée située à portée. Elle a une VD 0 et vol 6 (stationnaire). On la considère comme une créature de taille P. Quand l'arbalestrier animé tombe à 0 point de vie, il n'est pas détruit, et vous ne perdez pas une récupération. En fait, l'arbalète vous revient dans la main. L'arbalestrier animé ne peut ouvrir ou fermer de porte ou de récipient, ni ramasser ou lâcher un objet. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant :

Action mineure : distance 15/30 ; vise une créature ; Intelligence contre CA ; 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Nuée de blattes mécaniques

Façonneur Attaque 15

Vous libérez une horde de minuscules créatures artificielles qui se jettent sur vos adversaires et les mordent.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Effet : vous créez un périmètre de minuscules blattes mécaniques qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui s'y situe confère un avantage de combat.

Protecteur fidèle

Façonneur Attaque 15

Vous animez une petite créature artificielle recouverte de plaques de métal.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action simple Distance 5

Effet : vous créez un protecteur fidèle de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il a une VD 6 et bénéficie d'un +2 à la CA. Tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent au protecteur fidèle est marqué par ce dernier jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

Action simple : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Sceau de foudre

Façonneur Attaque 15

Versant de l'énergie arcanique sur une arme ou un focaliseur, vous créez un champ crépitant qui frappe vos ennemis au moyen de tentacules de foudre.

Quotidien ♦ arcanique, électricité

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme ou un focaliseur

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout attaque qui utilise la cible en tant qu'arme ou focaliseur inflige des dégâts d'électricité supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur de Constitution.

Au prix d'une action libre, le porteur de la cible peut mettre fin à l'effet s'il touche une créature. Cette dernière est alors hébétée (sauvegarde annule).

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

Charme de bonne fortune

Façonneur Utilitaire 16

Vous imprégnez de chance un petit objet.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple Corps à corps contact

Cible : un objet

Effet : vous imprégnez la cible d'une chance qui dure jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant. Tout allié qui tient ou porte la cible peut dépenser la charge pour bénéficier d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse à son prochain jet de sauvegarde ou test de compétence avant la fin de son tour de jeu suivant.

Fil vorpale

Façonneur Utilitaire 16

Les parties mortelles de l'arme que vous touchez sont imprégnées de magie, ce qui les rend beaucoup plus meurtrières.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme de corps à corps

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, les attaques avec la cible réussissent un coup critique sur un résultat de 18 ou plus.

Infusion de peau de fer

Façonneur Utilitaire 16

Vous écrasez un petit bout de fer dans votre main et l'imprégnez de magie protectrice. Vous jetez ensuite la poudre sur l'armure de l'un de vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible bénéficie d'un +4 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Protection contre les éléments

Façonneur Utilitaire 16

Vous tirez un rayon vibrant d'énergie protectrice sur un allié, lui conférant une résistance ainsi qu'à tous ceux qui l'entourent.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Distance 5

Cible : un allié

Effet : choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. La cible gagne une résistance 15 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Par ailleurs, quand vous ou un allié êtes adjacent à la cible, vous (ou lui) gagnez une résistance 10 au type de dégâts choisi.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

Étreinte tellurienne

Façonneur Attaque 17

Vous posez une rune de force luisante sur l'armure d'un allié et envoyez ce dernier au beau milieu du champ de bataille avant qu'il ne s'écrase contre vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Distance 10

Cible principale : un allié

Effet : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Vous effectuez ensuite une attaque qui prend la forme d'une explosion de zone 1 centrée sur la cible principale.

Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : $2d10$ + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous faites glisser la cible secondaire de 1 case ou l'immobilisez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Explosion radiante

Façonneur Attaque 17

Alors que votre allié se soigne, vous canalisez l'énergie de guérison en trop en un flash de lumière arcanique qui brûle un adversaire proche.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, guérison, radiant

Action simple Distance 10

Effet : vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases dépensez une récupération et regagnez des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Cible : une créature adjacente au personnage qui a dépensé la récupération.

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : $2d8$ + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Infusion instable

Façonneur Attaque 17

Vous sabotez l'une de vos infusions et provoquez une décharge d'énergie arcanique brute.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : $2d10$ + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Tir bondissant

Façonneur Attaque 17

Imprégnant un projectile d'énergie volatile, vous l'envoyez ricocher parmi vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, arme, force

Action simple Distance arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre CA

Réussite : $1[A]$ + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible principale est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature autre que la cible principale.

Attaque secondaire : Intelligence contre CA

Réussite : $1[A]$ + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible secondaire est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19

Corde agrippante

Façonneur Attaque 19

Vous imprégnez une corde de magie et transformez l'objet en une sorte d'artifice tourbillonnant et agrippant.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : $3d10$ + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : l'explosion crée un périmètre de cordes agrippantes qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et constitue un terrain difficile pour les ennemis. Chaque ennemi qui y entre ou y débute son tour de jeu est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Guêpe d'acide mécanique

Façonneur Attaque 19

Vous animez une guêpe mécanique alimentée par de l'acide.

Quotidien ♦ acide, arcanique, convocation, focaliseur

Action simple Distance 5

Effet : vous créez une guêpe d'acide mécanique de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. La créature a une VD 4 et vol 8 (stationnaire). Elle bénéficie d'un +2 à la CA et en Réflexes. Si elle tombe à 0 point de vie, vous ne perdez pas une récupération. Vous pouvez donner à la guêpe d'acide mécanique les ordres spéciaux suivants :

Action simple : corps à corps 1 ou distance 5 ; Intelligence + 2 contre CA ; $1d10$ + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; $1d10$ + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Pas d'action : quand la guêpe d'acide mécanique tombe à 0 point de vie, elle doit effectuer l'attaque suivante : explosion de proximité 1 ; Intelligence contre Réflexes ; $2d8$ + modificateur de Sagesse dégâts d'acide.

Projectile fousseur

Façonneur Attaque 19

Au moment où votre tir fait mouche, le projectile se met à tourner telle une toupie et s'enfonce dans la créature.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : $3[A]$ + modificateur d'Intelligence dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si elle tombe à 0 point de vie avant que les dégâts continus prennent fin, choisissez un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de la cible. Celui-ci subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible confère un avantage de combat (sauvegarde annule).

Sceau de feu infernal

Façonneur Attaque 19

Des flammes dansent à la surface de l'objet que vous imprégnez de magie, bien décidées à carboniser votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, feu

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme ou un focaliseur

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout attaque utilisant la cible en tant qu'arme ou focaliseur inflige des dégâts de feu supplémentaires égaux à 1d8 + votre modificateur de Constitution.

Au prix d'une action libre, le porteur de la cible peut mettre fin à l'effet s'il touche une créature en utilisant l'objet de manière à embraser celle-ci de feu infernal (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée, la cible subit 10 dégâts de feu au début de son tour de jeu. Par ailleurs, tout ennemi situé dans un rayon de 2 cases de la cible au début de son tour de jeu subit 10 dégâts de feu.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

Garde du corps miniature

Façonneur Utilitaire 22

Dans une déflagration magique, vous donnez vie à des composants inanimés, produisant ainsi une minuscule créature artificielle capable d'intercepter les attaques.

Quotidien ♦ arcanique, convocation

Action simple Distance 5

Effet : vous créez un garde du corps miniature de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. La créature a une VD 3. Elle bénéficie d'un +2 à la CA, et d'un +4 en Vigueur, Réflexes et Volonté. Tout allié qui lui est adjacent bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts. Vous pouvez donner au garde du corps miniature l'ordre spécial suivant :

Interruption immédiate : quand un allié situé dans un rayon de 5 cases du garde du corps miniature est touché par une attaque, il bénéficie d'un +4 à toutes les défenses contre l'attaque en question.

Élixir du héros

Façonneur Utilitaire 22

Vous faites d'une simple fiole d'eau un formidable breuvage de soins.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action mineure Corps à corps contact

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible dépense une récupération et retrouve ses points de vie maximums. S'il lui est impossible de dépenser une récupération, elle regagne des points de vie égaux à sa valeur de péril.

Mixtion vulnérable

Façonneur Utilitaire 22

Votre décoction constitue le remède parfait.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action mineure Corps à corps contact

Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération, et elle peut mettre fin à un effet qui l'affecte. Par ailleurs, elle bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la rencontre.

Sac des quatre vents

Façonneur Utilitaire 22

Vous mélangez des réactifs alchimiques pour créer une minuscule tornade dans un petit sac de tissu, puis vous libérez le vent qui se charge de déplacer votre groupe.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : vous faites glisser chaque cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.



FAÇONNEUR

3

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

Arme du chaos

Façonneur Attaque 23

Tout en frappant, vous invoquez des puissances élémentaires qui font rage autour des armes de vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, arme ; variable

Action simple Corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, force, froid ou tonnerre. L'attaque inflige des dégâts de ce type à la cible. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les attaques d'arme de chaque allié situé dans un rayon de 2 cases infligent des dégâts supplémentaires du type choisi égaux à 1d8 + votre modificateur de Constitution.

Armure d'acide

Façonneur Attaque 23

Vous lancez un liquide tout spécialement préparé sur l'armure d'un allié, dissimulant ainsi votre camarade derrière un rideau de fumées nocives qui blessent vos adversaires.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple Zone explosion 1 centrée sur vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allié situé dans la case d'origine de l'attaque gagne une résistance à l'acide 15, et toute créature qui lui porte une attaque de corps à corps subit des dégâts d'acide égaux à 10 + votre modificateur de Charisme.

Coléoptère de force

Façonneur Attaque 23

Vous produisez une minuscule créature artificielle, qui vole jusqu'à votre adversaire avant d'exploser en une déflagration d'énergie arcanique.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Distance 10

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible principale de 6 cases.

Effet : effectuez une attaque secondaire prenant la forme d'une explosion de zone 2 centrée sur la cible principale.

Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible secondaire se retrouve à terre.

Coup prismatique

Façonneur Attaque 23

Vous activez les runes de votre arme qui produit soudain une lueur multicolore pendant que vous l'abattez sur le crâne de votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, arme, feu, force, tonnerre

Action simple Corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur, Réflexes et Volonté. Vous effectuez un jet d'attaque et comparez le résultat aux trois défenses. La cible peut donc être touchée jusqu'à trois fois selon les défenses atteintes.

Réussite (Vigueur) : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

Réussite (Réflexes) : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution. La cible ne peut pas se relever avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Réussite (Volonté) : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 25

Baroudeur dimensionnel

Façonneur Attaque 25

Vous liez un puissant élémentaire à votre créature artificielle, donnant ainsi à votre œuvre le pouvoir d'altérer l'espace tout autour d'elle.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action simple Distance 5

Effet : vous créez un baroudeur dimensionnel de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Celui-ci a une VD 6 et peut se téléporter de 6 cases au prix d'une action de mouvement. Si le baroudeur dimensionnel et l'un de vos alliés sont adjacents à un ennemi, ce dernier confère un avantage de combat à toutes les créatures qui lui sont adjacentes. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

Action simple : corps à corps 1 ; vise une créature ;

Intelligence + 2 contre CA ; 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et le baroudeur dimensionnel se téléporte de 3 cases.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ;

Intelligence + 2 contre CA ; 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et le baroudeur dimensionnel téléporte la cible de 3 cases.

Projectile dévoreur

Façonneur Attaque 25

Votre projectile recouvert de runes s'enflamme et embrase littéralement votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, arme, feu

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible subit 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible subit 20 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible subit 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Sceau de choc vital

Façonneur Attaque 25

Grâce à votre infusion, vous créez une arme qui soigne tout en blessant.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme ou un focaliseur

Effet : une fois par round jusqu'à la fin de la rencontre, quand une attaque qui utilise la cible en tant qu'arme ou focaliseur touche, un allié en péril situé dans un rayon de 5 cases du porteur regagne des points de vie égaux à 10 + votre modificateur de Constitution.

Au prix d'une action libre, le porteur de la cible peut mettre fin à l'effet s'il touche une créature avec la cible de manière à dépenser une récupération. Par ailleurs, la cible de l'attaque est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Trio de lames mordantes

Façonneur Attaque 25

Les trois lames inscrites de runes que vous lancez à votre adversaire encerclent une créature et la tailladent quand elle attaque ou se déplace.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible subit 10 dégâts la première fois qu'elle se déplace ou attaque à son tour de jeu (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible subit 10 dégâts la première fois qu'elle se déplace ou attaque à son tour de jeu (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible subit 5 dégâts la première fois qu'elle se déplace ou attaque à son tour de jeu (sauvegarde annule).

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

Arme tonnante

Façonneur Attaque 27

Votre arme se met à hurler tel un ouragan alors que vous visez votre ennemi. Elle porte un coup tonnant et votre adversaire se retrouve à terre.

Rencontre ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Linceul voleur de vie

Façonneur Attaque 27

Un champ grisâtre d'énergie nécrotique entoure votre groupe et prive les assaillants de leur énergie vitale.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Proximité explosion 2

Cible principale : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui touche ou rate la cible principale avec une attaque de corps à corps est victime de l'attaque suivante.

Cible secondaire : l'ennemi en question

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible principale qui a été attaquée peut effectuer un jet de sauvegarde.

Nuage de poussière sépulcrale Façonneur Attaque 27

Vous lancez un sac de cendres en direction de vos adversaires, puis il explose et produit un nuage pâle qui absorbe leur essence tout en redynamisant vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, guérison, nécrotique

Action simple Zone explosion 3 à 20 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques.

Chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : chaque allié pris dans l'explosion peut dépenser une récupération et regagner des points de vie supplémentaires égaux à 2d6 + votre modificateur de Sagesse.

Nuée de chausse-trapes vivantes Façonneur Attaque 27

Vous jetez une poignée de boules à pointes dans la zone. Après avoir transpercé les pieds de vos adversaires, les chausse-trapes explosent.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : l'explosion crée un périmètre de chausse-trapes animées qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui s'y situe confère un avantage de combat à vos alliés et vous-même. Toute créature située dans le périmètre à la fin de votre tour de jeu suivant subit des dégâts de feu égaux à 2d10 + votre modificateur de Sagesse.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29**Éclair de gel cinglant**

Façonneur Attaque 29

Les sceaux gravés sur votre arme se mettent à fumer d'un froid aigu. En touchant, vous recouvrez la cible d'une couche de glace.

Quotidien ♦ arcanique, arme, froid

Action simple Corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, puis la cible est immobilisée et acquiert une vulnérabilité 10 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible est ralentie et acquiert une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts, puis la cible est ralentie et acquiert une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).

Runes des tentacules d'ombre Façonneur Attaque 29

Dessinant un motif magique dans les airs, vous provoquez l'apparition de tentacules noirâtres qui sortent de l'armure d'un allié et attaquent les ennemis proches.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins centrée sur un allié

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, puis la cible est aveuglée et ralentie (sauvegarde annule les deux).

Chaque jet de sauvegarde raté : vous faites glisser la cible de 1 case.

Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui attaque l'allié qui se situait dans la case d'origine de l'attaque est aveuglé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sceau de hâte

Façonneur Attaque 29

Les runes inscrites sur l'objet permettent à celui qui le porte de se déplacer à la vitesse de l'éclair.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Corps à corps contact

Cible : une arme ou un focaliseur

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la créature portant la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 en VD.

Au prix d'une action libre, le porteur peut mettre fin à l'effet s'il touche une créature en utilisant la cible pour entreprendre une action simple supplémentaire.

Simulacre

Façonneur Attaque 29

Vous usez de magie et d'essence élémentaire pour modeler une créature artificielle capable de porter des attaques réfléchies.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 5

Effet : vous créez un simulacre de taille M qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il a votre VD et vos modes de déplacement (sans vos bonus et malus). Il possède également une copie non magique de vos armes et focaliseurs au moment de sa création, qui disparaissent toutefois dès lors qu'ils ne sont plus en sa possession. Vous pouvez donner au simulacre les ordres spéciaux suivants :

Action simple : le simulacre utilise un pouvoir d'attaque de façonneur à volonté ou de rencontre que vous connaissez, que vous l'ayez déjà utilisé ou non. Le fait qu'il utilise un pouvoir de rencontre ne vous empêche pas d'y recourir vous aussi par la suite si vous ne l'avez pas déjà fait. Le simulacre s'appuie sur votre bonus à l'attaque avec ce pouvoir. Il ne peut utiliser chacun de vos pouvoirs d'attaque de rencontre qu'une fois par utilisation de ce pouvoir.

Action simple : le simulacre utilise un pouvoir d'attaque quotidien de façonneur que vous connaissez, que vous l'ayez déjà utilisé ou non, à l'exception de *simulacre*. Le fait qu'il utilise un pouvoir quotidien ne vous empêche pas d'y recourir vous aussi par la suite si vous ne l'avez pas déjà fait. Le simulacre s'appuie sur votre bonus à l'attaque avec ce pouvoir. Dès qu'il utilise un pouvoir d'attaque quotidien, *simulacre* prend fin.

Attaque d'opportunité : le simulacre utilise votre attaque de base de corps à corps quand il effectue des attaques d'opportunité.

VOIES PARANGONIQUES

Les voies parangoniques suivantes mettent en avant des profils et aptitudes liés à Éberron, mais rien n'empêche un jour d'y recourir dans un autre décor de campagne. Cette partie propose des voies génériques (basées sur une classe, une race ou une origine), puis des voies parangoniques à dracogramme.

ARPENTEUR LUMINEUX

« Nous marchons dans la lumière, mais lorsque nous sommes confrontés aux ténèbres, nous devons emporter cette lumière avec nous. »

Prérequis : kalashtar, doit vénérer la Voie Lumineuse

Croisés errants qui vénèrent la Voie Lumineuse, les arpenteurs lumineux voyagent entre les communautés kalashtars dans l'espoir de résoudre les conflits et crises auxquels elles sont confrontées. En qualité d'arpenteur lumineux, vous pouvez être amené à régler les problèmes suscités par le Rêve Obscur à Sharn, ou protéger des archéologues kalashtars explorant de vieilles ziggourats du Q'barra. Nombre des vôtres sont heureux de leur sédentarité et vivent au sein de communautés isolées ou dans les temples fortifiés de l'Adar. Toutefois, cette existence n'est pas faite pour vous. Vous ne vous épanouissez qu'en luttant activement contre les ténèbres, en déjouant les plans du Rêve Obscur, en tentant d'anéantir les Seigneurs de la Poussière, ou en apportant



la paix aux représentants de votre civilisation. Au titre d'arpenteur lumineux, vous aimez la lumière de la pureté et de la vertu, et êtes parfaitement conscient que vous devez vous dresser contre les maux de ce monde.

APTITUDES D'ARPENTEUR LUMINEUX

Action de l'arpenteur lumineux (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir radiant, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases regagnez des points de vie égaux à la moitié de votre niveau.

Parcours de la voie éclairée (niveau 11) : quand vous effectuez une attaque radiante, un allié situé dans un rayon de 5 cases jouit d'un avantage de combat contre la cible de cette attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Renouveau radiant (niveau 16) : vous bénéficiez d'une résistance radiante 10 et d'une résistance psychique 10. Si vous bénéficiez déjà d'une résistance radiante ou psychique, celle-ci augmente de 10.

PRIÈRES D'ARPENTEUR LUMINEUX

Illumination adverse Arpenteur lumineux Attaque 11

Un rayon de lumière dorée part de votre focaliseur et frappe votre adversaire, qui produit des étincelles pendant plusieurs secondes.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible subit un -2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Par ailleurs, les cases situées dans un rayon de 10 cases de la cible sont illuminées d'une lueur vive jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Voie lumineuse Arpenteur lumineux Utilitaire 12

C'est la lumière du soleil qui sort d'une fissure dans la terre et prend la forme d'une voie matérielle capable de vous soutenir en cas de besoin.

Quotidien ♦ divine, invocation

Action mineure Zone mur 8 à 10 cases ou moins

Effet : vous invoquez un sentier de lumière solide dans une case inoccupée située à portée. Ce sentier est plat, peut supporter n'importe quel poids et doit disposer d'au moins 1 case fixée à une surface solide. En outre, il peut monter ou descendre de 1 case verticalement par case qu'il parcourt horizontalement. Il dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tout allié en péril bénéficie de régénération 10 quand il occupe l'une des cases du sentier.

Maintien (mineure) : le sentier persiste.

Appel de la lumière Arpenteur lumineux Attaque 20

Vous attirez à vous des rais de lumière et les utilisez pour carboniser vos ennemis tout en soignant un allié.

Quotidien ♦ divine, focaliseur, guérison, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une, deux ou trois créatures

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases regagnez 10 points de vie.

Échec : demi-dégâts, et vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases regagnez 5 points de vie.

CAMÉLÉON

« Vous ne pouvez pas résoudre tous vos problèmes à coups de marteau... »

Prérequis : changelin

En qualité de changelin, vous modifiez votre apparence mais aussi votre identité en fonction de vos besoins. Mais au titre de caméléon, vous poussez ces facultés d'adaptation à un niveau sans égal. Vous assimilez les gestes et manières de ceux qui vous entourent en prenant le temps de les observer avec minutie. Non seulement vous changez d'apparence, mais vous modifiez vos pouvoirs et disposez d'un large éventail de manœuvres. Plus vous passez de temps avec une personne, plus vous pouvez l'imiter avec précision.

APTITUDES DE CAMÉLÉON

Action coordonnée (niveau 11) : si vous n'avez pas déjà dépensé un point d'action lors de la rencontre, lorsqu'un allié dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous aussi en dépenser un au prix d'une réaction immédiate. Votre action doit être entreprise après que votre allié a résolu celle découlant de son point d'action.

Compétence variable (niveau 11) : lors d'un repos prolongé, choisissez une compétence dans laquelle un allié est formé. Au terme de ce repos prolongé, vous gagnez une formation dans cette compétence jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant. L'allié dont vous choisissez la compétence doit être présent durant l'intégralité du repos prolongé.

Concentration de pouvoir (niveau 16) : lors d'un repos court, choisissez l'un des pouvoirs d'attaque de rencontre de classe ou de voie parangonique de niveau 11 ou moins de l'un de vos alliés. Au terme de ce repos court, vous pouvez échanger le pouvoir d'attaque de rencontre gagné avec *coup imitateur* contre le pouvoir d'attaque en question. L'allié dont vous gagnez le pouvoir doit être présent durant l'intégralité du repos court.

POUVOIRS DE CAMÉLÉON

Coup imitateur

Caméléon Attaque 11

Vous prouvez vos talents d'imitateur en reproduisant à la perfection l'attaque de votre allié.

Quotidien

Action simple

Personnelle

Condition : vous devez utiliser ce pouvoir à la fin d'un repos prolongé.

Effet : jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant, vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque de rencontre de classe ou de voie parangonique de niveau 11 ou moins de l'un de vos alliés comme s'il s'agissait de votre pouvoir d'attaque de rencontre de voie parangonique. L'allié dont vous gagnez le pouvoir doit être présent durant l'intégralité du repos prolongé qui précède l'utilisation du pouvoir. Vous pouvez utiliser votre Charisme pour le jet d'attaque et le jet de dégâts au lieu de la valeur de caractéristique normalement associée aux jets d'attaque et jets de dégâts du pouvoir. Inutile de satisfaire aux habituels prérequis pour utiliser le pouvoir, mais vous devez en remplir les conditions.



VOIES PARANGONIQUES

3

Imitation parfaite

Caméléon Utilitaire 12

Vous examinez de près les dons de votre allié, en reproduisant même ceux qui ne comptent pas parmi ses attaques.

Quotidien

Action simple

Personnelle

Condition : vous devez utiliser ce pouvoir à la fin d'un repos prolongé.

Effet : jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant, vous pouvez utiliser un pouvoir utilitaire de classe ou de voie parangonique de niveau 12 ou moins de l'un de vos alliés comme s'il s'agissait de votre pouvoir utilitaire de voie parangonique. L'allié dont vous gagnez le pouvoir doit être présent durant l'intégralité du repos prolongé qui précède l'utilisation du pouvoir. Inutile de satisfaire aux habituels prérequis pour utiliser le pouvoir, mais vous devez en remplir les conditions.

Double mortel

Caméléon Attaque 20

Vos talents d'imitateur sont tels que vous êtes maintenant en mesure de reproduire les attaques les plus complexes.

Quotidien

Action simple

Personnelle

Condition : vous devez utiliser ce pouvoir à la fin d'un repos prolongé.

Effet : jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant, vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque quotidien de classe ou de voie parangonique de niveau 20 ou moins de l'un de vos alliés comme s'il s'agissait de votre pouvoir d'attaque quotidien de voie parangonique. L'allié dont vous gagnez le pouvoir doit être présent durant l'intégralité du repos prolongé qui précède l'utilisation du pouvoir. Vous pouvez utiliser votre Charisme pour le jet d'attaque et le jet de dégâts au lieu de la valeur de caractéristique normalement associée aux jets d'attaque et jets de dégâts du pouvoir. Inutile de satisfaire aux habituels prérequis pour utiliser le pouvoir, mais vous devez en remplir les conditions.

EXORCISTE DE LA FLAMME D'ARGENT

« Je te bannis, immonde démon ! Quitte cet endroit et n'y reviens jamais ! »

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer la Flamme d'Argent

Nulle force ne se dresse plus vigoureusement contre tous les maux du monde que l'Église de la Flamme d'Argent. Ses guerriers saints livrent une guerre sans fin aux démons, diables, lycanthropes et morts-vivants. Parmi eux, on trouve notamment les exorcistes de la Flamme d'Argent, des individus qui parcourent le monde et accomplissent des exploits qui illustrent à merveille les préceptes de la foi.

En qualité d'exorciste de l'organisation, vous entretenez un lien étroit avec la Flamme d'Argent et êtes un réceptacle vivant du pouvoir qui est à la base de l'Église. La Voix de la Flamme vous a tout spécialement choisi pour la servir et il vous revient maintenant de découvrir la corruption qui sévit dans ce monde, mais également de l'en débarrasser. Vous vous êtes endurci contre les actes parfois macabres dont vous devez vous charger pour éradiquer le mal. Vous usez du pouvoir de votre foi contre vos ennemis, les baignant dans les flammes qui purifient les félons et épargnent les vertueux. Quand vous utilisez vos prières, une petite flamme argentée vous apparaît au-dessus de la tête, affichant ainsi la sainteté de votre cause et la place que vous occupez au sein de l'Église.



APTITUDES D'EXORCISTE DE LA FLAMME D'ARGENT

Action de la flamme d'argent (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos attaques infligent 2d6 dégâts de feu et radiants supplémentaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Galvanisé par la flamme (niveau 11) : quand vous utilisez un pouvoir de feu, vous et un allié situé dans un rayon de 5 cases gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Exorcisme d'argent (niveau 16) : quand vous attaquez un démon, un diable, un métamorphe ou un mort-vivant avec un pouvoir de feu ou radiant, vous pouvez relancer les dés de dégâts produisant un 1 ou un 2.

PRIÈRES D'EXORCISTE DE LA FLAMME D'ARGENT

Flamme de censure

Exorciste de la Flamme d'Argent Attaque 11

Vous produisez une vague de feu qui carbonise les impies.

Rencontre ♦ divine, feu, focaliseur, radiant

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est un démon, un diable, un métamorphe ou un mort-vivant, elle subit 2d6 dégâts de feu et radiants supplémentaires, et un malus à la CA égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Flamme protectrice

Exorciste de la Flamme d'Argent Utilitaire 12

Vous faites apparaître une flamme argentée qui galvanise vos alliés et châtie vos ennemis.

Quotidien ♦ divine, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre de flammes argentées qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et chaque allié pris dans le périmètre bénéficiez d'une résistance au feu 10, d'une résistance radiante 10 et d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses. Chaque ennemi situé dans le périmètre subit quant à lui une vulnérabilité au feu 5, une vulnérabilité radiante 5 et un -2 à toutes les défenses.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Marque d'argent

Exorciste de la Flamme d'Argent Attaque 20

Une langue de flammes frappe votre adversaire en pleine tête.

Quotidien ♦ divine, feu, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants, puis la cible est aveuglée et hébétée (sauvegarde annule les deux). Si la cible est un démon, un diable, un métamorphe ou un mort-vivant, elle subit aussi 10 dégâts de feu continus et 10 dégâts radiants continus (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts, puis la cible est aveuglée et hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

FORGELEUR

« Je compte bien m'améliorer par tous les moyens possibles. »

Prérequis : toute race à l'exception de forgelier, façonneur

Les forgeliers constituent une race intrigante. Pour les uns, il s'agit de simples biens, mais pour d'autres, ce sont des individus à part entière. En tout cas, la plupart des gens se froissent en leur présence, ne leur font pas confiance ou les tolèrent au mieux. Mais vous avez décidé de vous positionner différemment : vous souhaitez en effet en devenir un ! Durant la Dernière Guerre, quelques maîtres créateurs travaillant dans les fonderies qui fabriquaient des forgeliers se sont convaincus que ces derniers sont des modèles de perfection. Considérés aujourd'hui comme des renégats auprès de leurs anciens employeurs, ces individus cherchent à améliorer leur enveloppe physique en additionnant des composants mécaniques à leur corps.

Pour devenir forgeleur, la première chose à faire est de vous fixer un poing de guerre, un appendice en acier mécanique qui ressemble à un gantelet pourvu de doigts articulés. L'objet remplace votre main dont vous devez donc vous séparer, ce qui explique sans doute que seuls les façonneurs dévoués ou aliénés empruntent cette voie.

APTITUDES DE FORGELEUR

Action fortifiante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + moitié de votre niveau.



BEN WOOTTEN

Construction de soutien (niveau 11) : les composants que vous vous greffez sont d'une solidité à toute épreuve. Vous bénéficiez d'un +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus.

Poing de guerre (niveau 11) : vous disposez d'un poing de guerre, qui remplace votre main. Cet objet est une arme de corps à corps dont vous connaissez le maniement. Il fait partie du groupe d'armes des masses, inflige 1d8 dégâts et s'accompagne d'un bonus de maniement de +3. Vous pouvez tenir des objets comme s'il s'agissait de votre main, mais ne pouvez rien tenir quand vous l'utilisez en qualité d'arme. Vous pouvez aussi exécuter les rituels Désenchantement d'objet (cf. MdJ 304), Enchantement d'objet (cf. MdJ 305) et Transfert d'enchantement (cf. page 199 du Comptoir de l'Aventure) sur le poing de guerre, sachant que Désenchantement d'objet n'a pas pour effet de le détruire.

Plus métal que chair (niveau 16) : vous êtes capable de vous fixer des composants comme si vous étiez forgelier (cf. Composants de forgelier, page 113).

Résilience ajoutée (niveau 16) : quand vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort, vous gardez le meilleur entre le résultat de votre jet de dé et 10.

SORTS DE FORGELEUR

Coup de poing de guerre Forgeleur Attaque 11

Canalisant l'énergie arcanique dans votre poing de guerre, vous frappez votre ennemi avec une telle force qu'il en reste bouche bée.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Condition : votre main de poing de guerre doit être libre.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution. La cible confère un avantage de combat à vos alliés et vous-même jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Autoréparation Forgeleur Utilitaire 12

Votre magie répare rapidement vos composants endommagés.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action simple Personnelle

Effet : vous regagnez des points de vie égaux au double de votre valeur de récupération.

Gantelet percutant Forgeleur Attaque 20

Votre main de métal se détache de votre bras et frappe un adversaire en vous restant reliée par une chaîne de force.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps 2

Condition : votre main de poing de guerre doit être libre.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : votre poing de guerre gagne la propriété arme à allonge jusqu'à la fin de la rencontre.

INGÉNIEUR DE BATAILLE

« Un atelier ? Très peu pour moi. Je serai présent sur le front ! »

Prérequis : façonneur

Lors de la Dernière Guerre, la plupart des façonneurs offrirent un soutien logistique et technologique, mais quelques-uns refusèrent de rester cantonnés aux ateliers. Il s'agissait bien évidemment d'ingénieurs de bataille, qui usaient de leur savoir-faire au combat. Du reste, ils jouèrent un rôle crucial au côté des armées de la Dernière Guerre. Aujourd'hui, ceux qui observent cette tradition sont encore de redoutables camarades d'armes.

APTITUDES D'INGÉNIEUR DE BATAILLE

Action agressive (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vos attaques d'armes infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Enchantement brutal (niveau 11) : lorsque l'un de vos pouvoirs de façonneur ou d'ingénieur de bataille confère à un allié un bonus aux jets de dégâts d'arme, l'arme de cet allié acquiert la propriété brutale 1 jusqu'à ce que le bonus prenne fin. Si l'arme est déjà brutale, augmentez cette valeur de 1.

Altération précise (niveau 16) : lorsque l'un de vos pouvoirs de façonneur ou d'ingénieur de bataille confère à un allié un bonus aux jets d'attaque d'arme, ce bonus augmente de 2.

SORTS D'INGÉNIEUR DE BATAILLE

Arme magique supérieure Ingénieur de bataille Attaque 11

L'énergie arcanique enveloppe votre arme et celles de vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + 3 contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : chaque allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque et jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse ou votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Enchantement flottant Ingénieur de bataille Utilitaire 12

Vous imprégnez une arme d'un enchantement bref et puissant.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : une arme ou un focaliseur pris dans l'explosion

Effet : vous imprégnez la cible d'énergie arcanique. Choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, force, froid ou tonnerre. La cible inflige des dégâts supplémentaires de ce type égaux à votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de la rencontre. Jusqu'à la fin de la rencontre, quand le porteur de la cible réussit un coup critique avec l'arme, la cible de l'attaque subit 10 dégâts continus du type de dégâts choisi (sauvegarde annule).



Sphères persistantes Ingénieur de bataille Attaque 20

Votre arme s'abat sur votre adversaire et produit des particules lumineuses qui harcèlent la cible et piquent les ennemis qui s'en approchent.

Quotidien ♦ arcanique, arme, périmètre

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et si la cible ne se déplace pas d'au moins 2 cases à son tour de jeu, elle subit 10 dégâts à la fin de son tour de jeu (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et si la cible ne se déplace pas d'au moins 2 cases à son tour de jeu, elle subit 5 dégâts à la fin de son tour de jeu (sauvegarde annule).

Effet : l'attaque crée un périmètre de particules agressives prenant la forme d'une explosion 2 centrée sur la cible. Le périmètre persiste jusqu'à ce que la cible se sauvegarde contre ce pouvoir. Si la cible se déplace, le périmètre se déplace lui aussi, en restant centré sur elle. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts et confère un avantage de combat tant qu'il se situe dans le périmètre.

PROPRIÉTÉ BRUTALE

Les dégâts minimaux d'une arme brutale sont plus élevés que ceux d'une arme normale. Lorsque vous jetez les dégâts de l'arme en question, relancez tous les dés dont le résultat est égal ou inférieur à la valeur de la propriété brutale indiquée pour l'arme. Relancez jusqu'à ce que le résultat du dé dépasse cette valeur, et comptez uniquement ce dernier résultat.

INGÉNIEUR MÉCANIQUE

« Je construis mes amis ; disons que c'est une sorte de passe-temps. »

Prérequis : façonneur

La Dernière Guerre a vu l'apparition de formidables progrès dans votre domaine. Avec la création des forgeliers et le perfectionnement des machines de guerre, les façonneurs ont développé une plus grande compréhension de cet art qui mêle technologie et magie. Bien que la plupart des façonneurs apprennent à créer des serviteurs magiques, les ingénieurs mécaniques font de cette pratique une véritable forme d'art.

En qualité d'ingénieur mécanique, vous êtes passé maître dans la création de simulacres de vie à partir d'objets inanimés et pouvez assembler des automates en quelques instants. Les objets que vous créez sont plus solides et beaucoup plus meurtriers que ceux produits par d'autres façonneurs.

Vous modélez des sbires et artifices pour venir en aide à vos compagnons, mais vous vous sentez certainement aussi proche de vos automates que de vos camarades. Il vous arrive donc de raffoler de vos créations, de vous plaindre lorsqu'elles sont endommagées et même de venger leur destruction.

En dehors des situations de combat, des créations mécaniques et inoffensives restent à vos côtés. Elles gazouillent et bourdonnent, papillonnent près de vous et vous tiennent compagnie. Beaucoup sont aussi des outils munis d'appendices habiles qui vous aident à produire de nouveaux sbires plus rapidement.

APTITUDES D'INGÉNIEUR MÉCANIQUE

Action coordonnée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez aussi deux actions mineures, que vous pouvez entreprendre uniquement pour donner des ordres à des créatures convoquées.

Création durable (niveau 11) : les créatures que vous convoquez au moyen de pouvoirs de façonneur ou d'ingénieur mécanique bénéficient d'un +2 à toutes les défenses.

Sbires supérieurs (niveau 16) : les créatures que vous convoquez au moyen de pouvoirs de façonneur ou d'ingénieur mécanique bénéficient d'un +2 en VD et d'un +1 aux jets d'attaque.

SORTS D'INGÉNIEUR MÉCANIQUE

Soldats mécaniques Ingénieur mécanique Attaque 11

Des dizaines de minuscules soldats tombent de votre corps et se jettent sur un adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre de minuscules soldats mécaniques qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce périmètre est un terrain difficile et tout ennemi qui y débute son tour de jeu est la cible d'une attaque.

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.



VOIES PARANGONIQUES

3

Aide à création Ingénieur mécanique Utilitaire 12

Vos créations durent plus longtemps que prévu.

Rencontre ♦ arcanique, guérison

Interruption immédiate Proximité explosion 10

Déclencheur : une créature que vous avez convoquée avec un pouvoir de façonneur ou d'ingénieur mécanique subit des dégâts.

Cible : la créature convoquée en question

Effet : vous dépensez une récupération, et la cible regagne des points de vie égaux à 2d6 + votre valeur de récupération.

Compagnon mécanique Ingénieur mécanique Attaque 20

Vous assemblez avec le plus grand soin une création mécanique réaliste et polyvalente.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 10

Effet : vous créez un compagnon mécanique de taille P qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il a une VD 7 et ignore le terrain difficile. Par ailleurs, il bénéficie d'un +4 à la CA et en Réflexes. Quand vous ou un allié débutez votre tour de jeu adjacent au compagnon mécanique, vous ou l'allié en question gagnez 10 points de vie temporaires. Vous pouvez donner au compagnon mécanique les ordres spéciaux suivants :

Action mineure : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée par le compagnon mécanique jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est déjà marquée, le compagnon peut infliger 1d8 dégâts supplémentaires au lieu de la marquer.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence + 2 contre CA ; 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée par le compagnon mécanique jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est déjà marquée, le compagnon peut infliger 1d8 dégâts supplémentaires au lieu de la marquer.

MASTODONTE FORGELIER

« Hors de ma route, sacs à viande ! »

Prérequis : forgelier

Vous vous êtes tourné vers la perfection physique et désirez devenir l'incarnation de la force et du courage. Peut-être avez-vous combattu au front lors de la Dernière Guerre, à moins que vous n'ayez été créé vers la fin de ce conflit et désiriez en apprendre davantage sur votre nature militaire. Quelles que soient vos motivations, vous aimez charger vos ennemis et enfoncer leurs rangs. En qualité de mastodonte forgelier, rien ne peut vous arrêter et vous vous sentez parfaitement à l'aise sur le champ de bataille, même lorsqu'une dizaine d'adversaires vous encerclent. Lorsque vous décidez de tenir une position, rien ne peut vous en déloger. Votre entraînement et votre résilience vous permettent d'encaisser des attaques qui seraient mortelles pour vos alliés.



APTITUDES DE MASTODONTE FORGELIER

Action de charge (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour porter une attaque de charge, vous bénéficiez d'un +2 en VD et à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Par ailleurs, la charge ne met pas automatiquement un terme à vos actions.

Coup de charge (niveau 11) : quand vous chargez une cible et la touchez, votre attaque lui inflige 1d6 dégâts supplémentaires et vous la poussez de 1 case. Par ailleurs, vous pouvez vous décaler de 1 case dans une case libérée par la cible. Les dégâts supplémentaires passent à 2d6 au niveau 21.

Créature parfaite (niveau 16) : vous bénéficiez d'un +2 aux jets de sauvegarde et aux tests d'Endurance.

Implacable (niveau 16) : quand vous dépensez un point d'action, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde.

POUVOIRS DE MASTODONTE FORGELIER

Assaut dévastateur Mastodonte forgelier Attaque 11

Vous mettez fin à votre charge intrépide en portant un coup brutal qui déséquilibre votre adversaire et met son sang-froid à rude épreuve.

Rencontre ♦ arme

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Élan inexorable Mastodonte forgelier Utilitaire 12

Pour attaquer l'adversaire que vous avez dans le collimateur, vous traversez le champ de bataille sans réellement vous soucier des coups que l'on vous porte.

Rencontre

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ignorez le terrain difficile, pouvez traverser l'espace d'ennemis, et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Roc d'acier Mastodonte forgelier Attaque 20

Vous vous mettez en position, bien décidé à tenir votre place tout en portant une série d'attaques mortelles.

Quotidien ♦ arme, persistant

Action mineure

Personnelle

Effet : tant que dure le pouvoir, vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts, et si cela doit réduire les dégâts d'une attaque à 0, vous annulez aussi l'effet qu'elle a sur vous. Par ailleurs, tant que dure le pouvoir, vous pouvez réduire la distance dont l'on vous tire, pousse ou fait glisser de 5 cases, et tout ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu subit 1[A] dégâts si vous êtes en mesure de porter des attaques d'opportunité.

MYSTAGOGUE DES SENTINELLES DU SEUIL

« Ils se sont introduits dans notre monde une fois, mais tant que je serai en vie, je ne les laisserai pas recommencer. »

Prérequis : toute classe primale, membre des Sentinelles du Seuil

Il y a de cela plus de seize mille ans, des druides fondèrent les Sentinelles du Seuil. Ils avaient alors la lourde responsabilité de protéger le monde d'un mal naissant, en l'occurrence les abjectes aberrations vivant dans les profondeurs de Khyber. Bien qu'elles fussent alors vaincues, ces créatures espèrent encore franchir les frontières de la réalité et conquérir le monde des mortels. Les Sentinelles du Seuil n'ont manqué à leur devoir qu'une seule fois. Il y a quelque neuf mille ans, les daëlkys sortirent de Xoriat, le Royaume de la Folie, et seules quelques Sentinelles survécurent au conflit qui visa à enfermer les monstres derrière d'imposants sceaux. Dès lors, les Sentinelles du Seuil renouvelèrent leurs vieux serments et se montrent depuis très vigilantes.

En qualité de mystagogue des Sentinelles du Seuil, vous protégez les sceaux posés par vos prédécesseurs et œuvrez de manière à contenir la menace aberrante. Votre mission vous entraîne aux quatre coins du monde car les daëlkys et leurs rejetons n'ont de cesse de vouloir détruire les sceaux. Pour vous dresser en travers de leur chemin, vous avez appris des techniques anciennes qui vous permettent de protéger votre esprit contre leurs pouvoirs et de combattre leur influence délétère.



JASON ENGLE

APTITUDES DE MYSTAGOGUE DES SENTINELLES DU SEUIL

Action de résolution (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'une résistance psychique 20 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Par ailleurs, vous et tout allié qui vous est adjacent pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre tous les effets psychiques.

Fléau aberrant (niveau 11) : vos attaques contre les créatures aberrantes en péril peuvent réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

Rupture aberrante (niveau 16) : quand vous réussissez un coup critique contre une créature aberrante, cette dernière est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

ÉVOCATIONS DE MYSTAGOGUE DES SENTINELLES DU SEUIL

Équilibre de la nature Mystagogue des Sentinelles du Seuil Attaque 11

La nature corrige les déséquilibres ; vous ne faites qu'en accélérer le processus en évoquant des plantes venimeuses chargées d'affaiblir vos adversaires.

Rencontre ♦ poison, primale

Action simple **Proximité explosion 5**

Cible : une créature prise dans l'explosion

Attaque : Force ou Sagesse + 4 contre Vigueur

Niveau 21 : Force ou Sagesse + 6 contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de poison.

La cible et chaque ennemi qui lui est adjacent acquièrent une vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Scellement de portail Mystagogue des Sentinelles du Seuil Utilitaire 12

Vous entravez ceux qui n'usent pas de moyens de déplacement naturels.

Quotidien ♦ périmètre, primale

Action mineure **Proximité explosion 10**

Effet : l'explosion crée un périmètre d'interférences primales qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu ne peut se téléporter jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Tout allié qui y débute son tour de jeu bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 en VD jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Purge de la nature Mystagogue des Sentinelles du Seuil Attaque 20

Des vapeurs empoisonnées jaillissent de vos mains, se propagent parmi vos adversaires et frappent tous ceux qui s'opposent à l'ordre naturel des choses.

Quotidien ♦ poison, primale

Action simple **Proximité explosion 3**

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Force ou Sagesse + 4 contre Vigueur

Niveau 21 : Force ou Sagesse + 6 contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts de poison, puis la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux). Si la cible est une créature aberrante, chaque fois qu'elle utilise une attaque psychique avant la fin de la rencontre, elle subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, puis la cible est hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SAVANT ALCHEMISTE

« Il y a de la magie en toute chose. Il faut juste savoir s'y prendre pour mettre la main dessus. »

Prérequis : vous devez être capable de produire des objets alchimiques.

Herbes, teintures, minéraux et ingrédients exotiques sont les outils des alchimistes du Khorvaire. De leurs laboratoires sortent tout un éventail de créations fantastiques, des poisons aux potions en passant par les objets les plus incongrus.

En qualité de savant alchimiste, vous disposez de talents bien supérieurs à ceux d'un simple apprenti magicien et mêlez la magie à vos composés alchimiques. En combinant des énergies mystiques à vos ingrédients, vous produisez des décoctions mortelles rivalisant avec n'importe quelle arme.

APTITUDES DE SAVANT ALCHEMISTE

Action alchimique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque avec un objet alchimique, vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Alchimiste ingénieux (niveau 11) : lorsque vous créez de nouveaux objets alchimiques, vous pouvez utiliser des objets alchimiques déjà existants en guise de composantes. La valeur de ceux-ci est soustraite du coût des composantes du nouvel objet alchimique. Si elle dépasse le coût des composantes du nouvel objet alchimique, tout ce qui vient en plus est perdu.

Novateur alchimique (niveau 11) : au niveau 11, puis aux niveaux 15, 21 et 25, vous maîtrisez deux formules de votre choix, qui doivent être d'un niveau inférieur ou égal à votre niveau.

Maître en alchimie (niveau 16) : vous bénéficiez d'un +2 aux jets d'attaque avec les objets alchimiques.

SORTS DE SAVANT ALCHEMISTE

Mixtion rapide

Savant alchimiste Attaque 11

En un clin d'œil, vous utilisez un objet alchimique préparé.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : vous utilisez un objet alchimique sans entreprendre l'action requise.

Formule secrète

Savant alchimiste Utilitaire 12

Utilisant les restes d'une composante alchimique, vous créez une réplique temporaire de l'une de vos décoctions.

Quotidien ♦ arcanique

Action libre

Personnelle

Déclencheur : vous utilisez un objet alchimique d'un niveau inférieur ou égal à votre niveau.

Effet : vous créez un double de l'objet alchimique en question, qui dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Aimant magique

Savant alchimiste Attaque 20

Un aimant peint de sceaux bondit de votre main tendue et attire à lui les courants arcaniques jusqu'à produire une sorte de maelström.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur, invocation

Action mineure

Distance 10

Effet : vous lancez une pierre dans une case inoccupée située à portée. La pierre crée alors un aimant magique, un pilier recouvert de runes de 2 cases de haut qui occupe sa case. Tout ennemi situé dans un rayon de 3 cases de l'aimant magique subit un -2 à toutes les défenses contre vos attaques arcaniques et un -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus. L'aimant magique dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous le réprimiez au prix d'une action libre. Par ailleurs, vous pouvez effectuer l'attaque suivante avec l'aimant magique une fois par round.

Action mineure

Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : la cible subit 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule) et l'aimant magique la pousse de 5 cases.



VOIES PARANGONIQUES À DRACOGRAMME

Chacune des treize voies parangoniques suivantes est associée à l'une des treize maisons à dracogramme, si bien qu'elle s'accompagne d'un dracogramme en guise de prérequis. Les talents à dracogramme apparaissent au Chapitre 4.

CAVALIER DES VENTS LYRANDAR

« Il serait aussi vain de m'affronter que de vouloir frapper le vent. Et si vous vous y essayez, je vous ferai passer pour un imbécile. »

Prérequis : talent Dracogramme de la Tempête

Vous vous sentez beaucoup plus à l'aise dans les cieux, à bord d'un aéronef Lyrandar, que sur la terre ferme. Grâce au pouvoir de votre dracogramme, vous contrôlez le vent et le climat. Les brises vous maintiennent tout naturellement dans les airs, mais le vent n'est pas qu'un compagnon de tous les instants, c'est aussi l'une des armes de votre arsenal. Avec l'aide de votre dracogramme, vous pouvez provoquer des bourrasques soudaines qui envoient vos

adversaires valdinguer. Avec assez de puissance, vous pouvez même convoquer une tornade pour décimer les rangs de vos ennemis. Ceux qui vous traitent à la légère ont alors affaire à toute la fureur de la tempête.

APTITUDES DE CAVALIER DES VENTS LYRANDAR

Action du cavalier des vents (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez une VD en vol (stationnaire) égale à votre VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Adeptes de la tempête (niveau 11) : vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque et d'un bonus égal à votre modificateur de Constitution (1 minimum) aux dégâts des pouvoirs d'attaque d'électricité et de tonnerre.

Contact de la plume (niveau 16) : une fois par rencontre, vous pouvez utiliser le pouvoir utilitaire de magicien *feuille morte* (cf. MdJ 78).

POUVOIRS DE CAVALIER DES VENTS LYRANDAR

Rafale de vent Cavalier des vents Lyrandar Attaque 11

Grâce au pouvoir de votre dracogramme, vous faites apparaître une colonne de vent qui s'acharne sur vos ennemis et les disperse.

Rencontre ♦ focaliseur

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme ou Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme ou de Constitution dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases par rapport à la case d'origine de l'attaque. Une cible prise dans la case d'origine se retrouve à terre au lieu d'être poussée.

Ailes du zéphyr Cavalier des vents Lyrandar Utilitaire 12

Vous sentez un vent léger vous effleurer le dos et vous emporter dans les airs.

Quotidien

Action mineure Personnelle

Effet : vous gagnez une VD en vol égale à votre VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Cyclone mutin Cavalier des vents Lyrandar Attaque 20

Votre dracogramme se met à luire alors que vous vous efforcez de prendre le contrôle d'une formidable tornade que vous abattez sur vos ennemis.

Quotidien ♦ focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre de vent violent qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 4 cases. Chaque créature qui y débute son tour de jeu est sujette à l'attaque suivante.

Attaque : Charisme ou Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme ou de Constitution dégâts, et vous poussez la cible de 4 cases par rapport à la case d'origine de l'explosion.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.



DEVIN MÉDANI

« Je savais que vous alliez faire cela. Et maintenant, je sais que vous allez le payer. »

Prérequis : talent Dracogramme de la Détection

La maison Médani est légendaire pour cette faculté qu'elle a d'affûter les sens et l'esprit de ses membres. Dans votre cas, cet entraînement s'ajoute au pouvoir de votre dracogramme qui vous permet de pousser vos talents de prescience et d'observation à un niveau surhumain. Vous distinguez les adversaires invisibles sans le moindre problème et déconcertez vos ennemis en anticipant leurs manœuvres. En qualité de devin Médani, vous pensez avec une longueur d'avance sur tout le monde. Même les adversaires qui se croient plus malins que vous se retrouvent pris dans des pièges qui vous confèrent l'avantage.

APTITUDES DE DEVIN MÉDANI

Action du devin (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tout ennemi que vous voyez vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vision inaltérable (niveau 11) : vous ne pouvez pas être aveuglé, et vous bénéficiez d'un +2 aux tests de Perception et tests d'initiative.



Visée Médani (niveau 16) : vos attaques ignorent l'abri et le camouflage (mais ni l'abri supérieur ni le camouflage supérieur) face à une cible qui vous confère un avantage de combat.

POUVOIRS DE DEVIN MÉDANI

Coup au but Médani Devin Médani Attaque 11

Votre dracogramme de la Détection se met à luire et projette des fléchettes d'énergie qui s'abattent sur vos adversaires et révèlent leur emplacement.

Rencontre

Action simple

Distance 10

Effet : vous voyez les créatures invisibles situées dans un rayon de 10 cases et dans votre ligne de mire jusqu'à ce que vous touchiez ou ratiez avec ce pouvoir.

Cible : une créature

Attaque : Charisme ou Sagesse + 4 contre Réflexes. L'attaque ignore l'abri et le camouflage si la cible se situe dans un rayon de 10 cases.

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme ou de Sagesse dégâts.

Prédiction Médani Devin Médani Utilitaire 12

Le pouvoir de votre dracogramme vous permet d'avoir un bref aperçu de l'avenir pour décider de la marche à suivre.

Rencontre

Action libre

Personnelle

Effet : lancez un d20. Si vous attaquez à ce tour de jeu, vous pouvez choisir d'utiliser ce résultat pour votre premier jet d'attaque.

Prémonition disruptive Devin Médani Attaque 20

Avant que votre ennemi ne frappe, vous lui projetez une fléchette handicapante qui réduit ses défenses et ses attaques.

Quotidien ♦ arme

Interruption immédiate **Distance 10**

Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 10 cases vous rate ou vous touche, vous ou un allié.

Cible : l'ennemi en question

Attaque : Charisme ou Sagesse contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme ou de Sagesse dégâts, et la cible subit un -4 aux jets d'attaque contre vous (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

GARDIEN DU SANCTUAIRE GHALLANDA

« Je vous conseille vivement de reculer sur-le-champ. Ceci dit, je ne vous cacherai pas que je me ferai une joie de m'occuper de vous si vous n'obtempérez pas. »

Prérequis : talent Dracogramme de l'Hospitalité

En qualité de gardien du sanctuaire, vous êtes le fer de lance de la maison Ghallanda et êtes chargé de veiller à l'application de la tradition de l'hospitalité. La maison Ghallanda dispose d'enclaves dans le monde entier, mais elles sont victimes d'autorités locales zélées, de ravisseurs et de monstres errants. Vous êtes formé pour faire face à toutes ces menaces. Grâce au pouvoir de votre dracogramme, vous préparez le terrain de vos batailles et faites en sorte que vos alliés aient l'avantage. Vos pouvoirs aident vos amis à poursuivre la lutte et entravent vos ennemis. Ceux qui osent vous défier, vous ou vos camarades, apprennent rapidement que la maison Ghallanda ne s'attache pas qu'aux arts domestiques que sont confort et agréments.

APTITUDES DE GARDIEN DU SANCTUAIRE GHALLANDA

Action rapide (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Récupération hospitalière (niveau 11) : quand vous dépensez une récupération, chaque allié qui vous est adjacent peut effectuer un jet de sauvegarde. Ces alliés bénéficient alors à ce jet de vos bonus aux jets de sauvegarde.

Sanctuaire de Ghallanda (niveau 16) : quand un allié situé dans un rayon de 5 cases entreprend une action de défense totale ou de second souffle, il gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.

Le nombre de points de vie temporaires est égal à 10 + votre modificateur de Charisme au niveau 21.

POUVOIRS DE GARDIEN DU SANCTUAIRE GHALLANDA

Dispersion des envahisseurs

Gardien du sanctuaire
Ghallanda Attaque 11

Vous frappez un adversaire et l'envoyez valdinguer vers ses alliés.

Rencontre ♦ arme

Action simple

Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale

Attaque secondaire : Force contre Vigueur

Réussite : vous poussez la cible secondaire de 1 case.



Parole du gardien

Gardien du sanctuaire
Ghallanda Utilitaire 12

Votre dracogramme se met à luire et bonifie vos pouvoirs de guérison.

Rencontre

Action libre

Personnelle

Effet : le prochain pouvoir de guérison que vous utilisez avant le début de votre tour de jeu suivant vous rend le maximum de points de vie possible.

Coup du sanctuaire

Gardien du sanctuaire
Ghallanda Attaque 20

Vous abattez votre arme sur votre adversaire et votre dracogramme produit un déluge d'énergie qui galvanise vos alliés.

Quotidien ♦ arme

Action simple

Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Force contre Réflexes

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié peut utiliser son second souffle au prix d'une action mineure tant qu'il se situe dans un rayon de 3 cases.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

GHORAD'DIN KUNDARAK

« Il ne faut pas à proprement dit un voleur pour attraper un autre voleur la main dans le sac, mais nous tentons de penser et de nous former comme nos adversaires. »

Prérequis : talent Dracogramme de la Garde

Vous faites partie d'une organisation de voleurs très singulière. En effet, vous êtes membre des ghorad'din de la maison Kundarak, qui sont chargés de tester les défenses de la maison et de récupérer les biens volés par ceux qui sont assez audacieux pour se glisser dans les chambres fortes Kundarak. Pour ce faire, vous combinez la puissance magique d'un lanceur de sorts et les talents de discrétion d'un cambrioleur. Du coup, rien ne peut vous arrêter.

La maison Kundarak recourt aux ghorad'din avec parcimonie et ceux-ci ne répondent qu'au seigneur Morrikan, le chef de la maison Kundarak. Quand une nouvelle chambre forte de haute sécurité doit être mise à l'épreuve, la maison réunit un groupe de ghorad'din chargé d'y pénétrer et d'en isoler les points faibles avant qu'on y dépose quelque trésor que ce soit. Bien que ce genre de mission affûte vos talents, vous préférez de loin d'autres types de défis. Les ghorad'din les plus habiles ont pour mission de mettre la main sur les biens dérobés par d'autres as du cambriolage. Certaines rumeurs font aussi état de ghorad'din qui agissent en assassins.



APTITUDES DE GHORAD'DIN KUNDARAK

Action du ghorad'din (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un +2 aux tests de Larcin et tests de Discrétion jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous bénéficiez aussi d'un +2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Désamorçage prudent (niveau 11) : vous bénéficiez d'un +5 aux tests de Larcin pour neutraliser les pièges, et ne déclenchez pas un piège lorsque vous ratez un test de Larcin.

Maître cambrioleur (niveau 16) : quand vous effectuez un test de Larcin, vous lancez deux dés et gardez le résultat le plus élevé.

POUVOIRS DE GHORAD'DIN KUNDARAK

Contournement déroulant Ghorad'din Kundarak Attaque 11

Bonifié par votre dracogramme, votre tir immobilise votre adversaire, ce qui vous permet de filer avant même qu'il ne s'en aperçoive.

Rencontre ♦ arme, charme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force ou Dextérité contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez ensuite vous déplacer à votre VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

Passe-muraille Ghorad'din Kundarak Utilitaire 12

Vous commencez à vous dématérialiser et êtes alors en mesure de passer au travers des murs et obstacles.

Rencontre

Action mineure Personnelle

Effet : vous gagnez les capacités déphasage et immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Protection désactivée Ghorad'din Kundarak Attaque 20

Grâce au pouvoir de votre dracogramme, vous dissipez les protections proches et usez de leur puissance pour entraver vos ennemis.

Quotidien

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Force ou Dextérité + 4 contre Vigueur

Niveau 21 : Force ou Dextérité + 6 contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule)

Échec : demi-dégâts.

Effet : les périmètres et invocations ennemis pris dans l'explosion sont annulés.

ILLUSIONNISTE PHIARLANE

« Je vous suggère de vous rendre. Mes derniers adversaires ont appris à leurs dépens qu'une bonne reddition valait beaucoup mieux qu'une fuite hasardeuse en proie à l'effroi. »

Prérequis : talent Dracogramme de l'Ombre

Les bateleurs et artisans de la maison Phiarlane recourent à différents moyens et techniques pour exprimer leur art et distraire leurs adversaires. Les membres de la maison qui montrent une prédisposition pour les mirages reçoivent souvent une formation d'illusionniste. En tant que tel, vous excellez en matière d'évasion et de duperie. On vous a appris à donner vie aux cauchemars de vos ennemis. Vous pouvez vous entourer d'ombres et vous jouer de vos adversaires au moyen de formes illusoire. En perfectionnant cet art, vous gagnez le pouvoir de faire d'une illusion une réalité mortelle.

APTITUDES D'ILLUSIONNISTE PHIARLANE

Action de l'illusionniste (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous ou un allié situé dans un rayon de 3 cases devenez invisible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Feu mental (niveau 11) : tout ennemi affecté par l'un de vos pouvoirs de charme, d'illusion, psychiques ou de terreur subit un -2 aux jets de sauvegarde contre l'effet du pouvoir en question.



LUCIO PARRILLO

Linceul de brume (niveau 16) : quand vous utilisez un pouvoir d'illusion, vous disposez d'un camouflage et d'un +1 aux jets d'attaque avec les pouvoirs de charme, d'illusion, psychiques et de terreur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

POUVOIRS D'ILLUSIONNISTE PHIARLANE

Visions troublantes Illusionniste Phiarlane Attaque 11

De terribles illusions harcèlent les pensées de vos adversaires et les poussent à fuir d'épouvante.

Rencontre ♦ focaliseur, illusion, psychique, terreur

Action simple

Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence ou de Charisme

dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible de 2 cases. Par ailleurs, la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Leurre persiflant Illusionniste Phiarlane Utilitaire 12

Une image de vous apparaît près de votre ennemi et attire ses attaques.

Quotidien ♦ invocation, téléportation

Action simple

Distance 10

Effet : vous invoquez un double de vous-même qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il occupe 1 case et dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au moment où vous l'invoquez, le double marque un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de lui jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le double peut être attaqué, et quand l'ennemi qu'il a marqué le touche, la marque prend fin et le double se téléporte de 5 cases. Vous pouvez également déplacer le double de 3 cases au prix d'une action de mouvement.

Maintien (mineure) : le double persiste, et il marque un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de lui.

Traqueur fantasmagorique Illusionniste Phiarlane Attaque 20

Vous convoquez une créature d'ombre et de brume sauvage et décharnée qui exécute tous vos ordres.

Quotidien ♦ convocation, focaliseur, psychique

Action simple

Distance 10

Effet : vous convoquez un traqueur fantasmagorique de taille M qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Il a une VD 7. Il bénéficie d'un +4 à la CA et en Réflexes, et d'un +5 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et les effets de terreur. Quand il touche une créature qui lui confère un avantage de combat, celle-ci subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Vous pouvez donner au traqueur fantasmagorique les ordres spéciaux suivants :

Action mineure : le traqueur fantasmagorique se déplace de 7 cases. Il est immatériel quand il se déplace.

Action simple : décharge de proximité 3 ; vise chaque créature prise dans la décharge ; Intelligence ou Charisme contre Volonté ; 1d10 + modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Action simple : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence ou Charisme contre Réflexes ; 1d8 + modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts psychiques.

Attaque d'opportunité : corps à corps 1 ; vise une créature ; Intelligence ou Charisme contre Réflexes ; 1d8 + modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts psychiques.

LESTE LAME ORIENTNE

« Regardez-vous mon épée ou mes pieds ? Je vous conseille de surveiller les deux si vous voulez suivre le rythme. »

Prérequis : talent Dracogramme du Passage

Parmi les meilleurs duellistes de la maison Orienne figurent les lestes lames, des maîtres d'armes hors pair qui profitent de leur dracogramme du Passage pour s'ouvrir un chemin entre les mondes. En qualité de leste lame, vous êtes en mesure de faire des brèches dans la trame du monde, de vous y glisser, puis de réapparaître à l'autre bout du champ de bataille. Lorsque vous affrontez vos pairs, les combats peuvent se dérouler dans tout un quartier alors que votre adversaire et vous-même ne cessez de vous téléporter.

La maison Orienne fait appel aux lestes lames pour défendre ses intérêts au moyen d'acier et de paroles. Elle charge en effet les duellistes de mener des négociations ou d'enquêter sur les troubles qui agitent son réseau de voyage. Raffinées, les lestes lames sont bien souvent sous-estimées par les ennemis de la maison Orienne. Ceux qui provoquent le courroux d'un duelliste Orienne apprennent rapidement que les lestes lames ne sont pas de simples maîtres d'armes.

APTITUDES DE LESTE LAME ORIENTNE

Action de la leste lame (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action, vous pouvez vous téléporter de votre VD au prix d'une action de mouvement jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sprinter vigilant (niveau 11) : vous ne conférez pas d'avantage de combat lorsque vous courez.

Pas rapide (niveau 16) : vous bénéficiez d'un +1 en VD, et d'un +1 à la CA et en Réflexes contre les attaques d'opportunité.

POUVOIRS DE LESTE LAME ORIENTNE

Charge décalée Leste lame Orienne Attaque 11

Brandissant votre arme, vous chargez et plongez parmi vos ennemis avant qu'ils ne puissent réagir.

Rencontre ♦ arme

Action simple

Corps à corps arme

Effet : vous vous décalez de votre VD avant l'attaque.

Cible : une créature

Attaque : Force ou Intelligence + 1 contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force ou d'Intelligence dégâts.

Liberté Orienne Leste lame Orienne Utilitaire 12

Votre dracogramme du Passage se met à luire et vous vous défaites de vos liens en vous téléportant.

Rencontre ♦ téléportation

Action de mouvement

Personnelle

Effet : vous annulez tout état préjudiciable immobilisé ou marqué qui vous affecte. Vous vous téléportez ensuite de votre VD.



Suite de téléportations Leste lame Orienne Attaque 20

Vous vous téléportez à plusieurs reprises sur le champ de bataille, frappant à chaque fois un adversaire avant de disparaître.

Quotidien ♦ arme, téléportation

Action simple

Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Force ou Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force ou d'Intelligence dégâts.

Effet : vous vous téléportez de 4 cases et effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature autre que la cible principale

Attaque secondaire : Force ou Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force ou d'Intelligence dégâts.

Effet : vous vous téléportez de 4 cases et effectuez une attaque tertiaire.

Cible tertiaire : une créature autre que les cibles principale et secondaire

Attaque tertiaire : Force ou Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force ou d'Intelligence dégâts.

Effet : vous vous téléportez de 4 cases.

MAIN DE JADE JORASCO

« Mes ennemis sont telle la gangrène qui se nourrit d'une plaie. Et il n'y a qu'un seul moyen de combattre la gangrène : trancher dans le vif. »

Prérequis : talent Dracogramme de la Guérison

Lorsque Sahémi l'Émissaire a dit à la maison Jorasco qu'elle devait aider Éberron à récupérer des blessures subies lors de la Dernière Guerre, vous l'avez écouté. Malgré la résistance qu'opposait une bonne partie de votre maison, Sahémi n'eut de cesse d'affirmer que les dracogrammes de ses membres devaient contribuer à soigner la terre. Partisan des efforts de l'Émissaire, on vous qualifie aujourd'hui de main de jade en raison des bracelets de jade que vous portez pour l'imiter. Vous respectez les traditions druidiques et souhaitez enrayer les menaces surnaturelles tout en soignant les plaies du monde, comme les Terres du Deuil. Vous avez un point de vue très large en matière de « guérison », si bien que vous appliquez votre savoir-faire à soigner les gens et la terre. À vos yeux, la dénonciation de cultes démoniaques et l'annihilation de groupes de bandits frontaliers sont de simples incisions et opérations chirurgicales menées à une plus grande échelle.

APTITUDES DE MAIN DE JADE JORASCO

Action de la main de jade (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir de guérison, vous rendez des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.



DAVE ALLSOP

Récupération supérieure (niveau 11) : quand vous conférez un jet de sauvegarde à un allié, ce dernier peut lancer deux dés et garder le résultat le plus élevé.

Savant guérisseur (niveau 16) : quand vous utilisez un pouvoir de guérison lors d'un repos court ou d'un repos prolongé, ce pouvoir rend le maximum de points de vie possible.

POUVOIRS DE MAIN DE JADE JORASCO

Médecine préventive Main de jade Jorasco Attaque 11

Quand un ennemi attaque votre ami, votre dracogramme produit des arcs électriques qui visent le félon tout en guérissant votre allié.

Rencontre ♦ **électricité, focaliseur, guérison**

Interruption immédiate Distance 5

Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases touche un allié.

Cible : l'ennemi en question

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et l'allié en question peut dépenser une récupération qui lui fait regagner 2d6 points de vie supplémentaires.

Jouvence de jade Main de jade Jorasco Utilitaire 12

Votre dracogramme produit une faible lueur verdâtre. Des sceaux identiques à celui-ci apparaissent alors sur la tête de vos amis.

Quotidien ♦ **guérison**

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : vous perdez une récupération, et chaque cible bénéficie de régénération 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Explosion d'aube Main de jade Jorasco Attaque 20

Votre dracogramme se met à dégager une lueur semblable à la lumière du soleil, qui frappe amis et ennemis.

Quotidien ♦ **focaliseur, guérison, radiant**

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Effet : chaque allié pris dans l'explosion peut dépenser une récupération ou effectuer un jet de sauvegarde.

MAÎTRE CRÉATEUR CANNITH

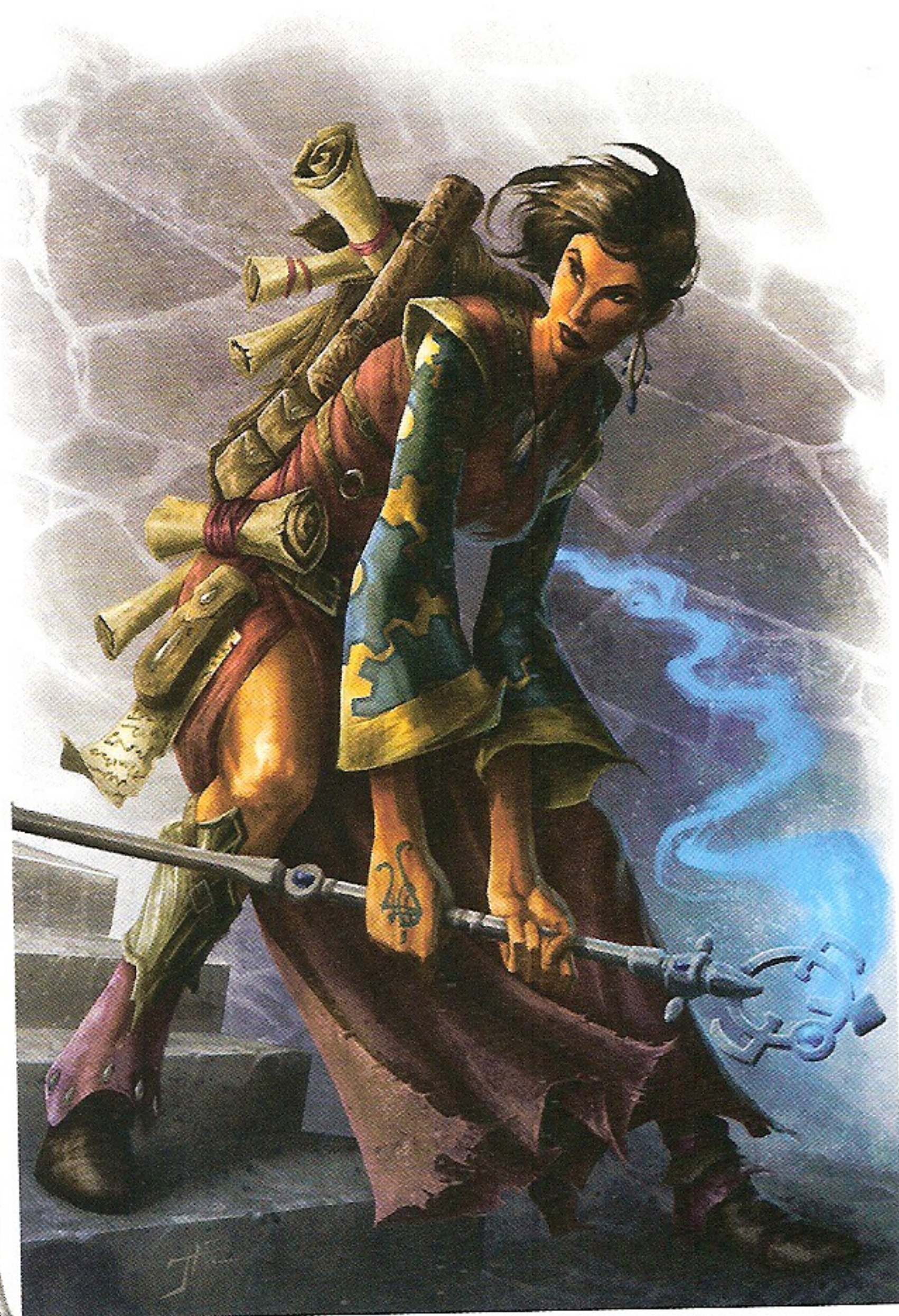
« J'ai toujours senti le pouvoir latent dont sont investis certains objets. Bien évidemment, ce pouvoir ne reste pas latent bien longtemps entre mes mains. »

Prérequis : talent Dracogramme de la Création

Les maîtres créateurs de la maison Cannith comptent parmi les plus puissants lanceurs de sorts des treize maisons à dracogramme. Les rangs de cette maison abritent en effet de nombreux façonneurs et magiciens. En qualité de maître créateur Cannith, vous faites partie intégrante de l'auguste tradition magique de la maison. Vous êtes capable de tirer des pouvoirs cachés de vos objets magiques, dont vous pouvez ensuite vous servir de manière inhabituelle. Toutefois, les années passées à manipuler le résiduum et autres composants ont laissé leur marque. Beaucoup de maîtres créateurs ont donc les mains qui présentent des stigmates argentés.

APTITUDES DE MAÎTRE CRÉATEUR CANNITH

Action du maître créateur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous renouvelez l'un de vos pouvoirs d'objet magique quotidiens.



Affinité aux objets (niveau 11) : après un repos prolongé, vous pouvez utiliser trois pouvoirs d'objet magique quotidiens par jour. Au niveau 21, vous pouvez utiliser cinq pouvoirs d'objet magique quotidiens par jour.

Transfert arcanique (niveau 16) : une fois par rencontre, au prix d'une action libre entreprise à votre tour de jeu, vous pouvez dépenser une utilisation de pouvoir d'objet magique quotidien pour renouveler un pouvoir d'attaque de rencontre arcanique.

POUVOIRS DE MAÎTRE CRÉATEUR CANNITH

Absorption de pouvoir

Maître créateur Cannith Attaque 11

Vous frappez votre adversaire au moyen d'un rayon argenté et des volutes fumantes d'énergie se dégagent de votre ennemi pour rallier votre équipement et celui de vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, puis vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque ou d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Résurgence d'objet

Maître créateur Cannith Utilitaire 12

Vous canalisez l'énergie arcanique dans un objet proche, en utilisant votre réserve de puissance arcanique pour l'activer.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate Proximité explosion 10

Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases utilise un pouvoir d'objet magique quotidien.

Cible : l'allié en question

Effet : la cible ne compte pas le pouvoir de l'objet magique en question dans sa limite d'utilisation de pouvoirs d'objet magique quotidiens par jour.

Infusion de foudre

Maître créateur Cannith Attaque 20

Avec une décharge de foudre occulte, vous assaillez vos ennemis et galvanisez les créatures convoquées.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous poussez la cible de 1 case.

Échec : demi-dégâts.

Effet : toute créature invoquée prise dans la décharge gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

MAÎTRE GRIFFONNIER VADALIS

« Regardez le ciel, mes amis. C'est là que vous me trouverez. »

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (cf. page 68 de *L'Art de la Guerre*), talent Dracogramme du Dressage

Vers la fin de la Dernière Guerre, la maison Vadalis s'est mise à former des griffonniers, des soldats chevauchant des griffons domestiqués. En tant que maître griffonnier Vadalis, vous étiez chargé de former ces griffons et leurs cavaliers. Grâce au pouvoir de votre dracogramme, vous êtes devenu un cavalier habile parfaitement à l'aise à dos de griffon.

APTITUDES DE MAÎTRE GRIFFONNIER VADALIS

Action du maître griffonnier (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour porter une attaque, votre griffon Vadalis peut entreprendre une action simple ou une action de mouvement après votre attaque. Si le griffon entreprend l'action pour attaquer, son attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Griffon Vadalis (niveau 11) : vous pouvez échanger votre compagnon bestial actuel contre un griffon Vadalis.

Techniques rituelles Vadalis (niveau 16) : vous maîtrisez et pouvez exécuter les rituels Communion avec la nature et Destrier fantôme comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.

EXPLOITS DE MAÎTRE GRIFFONNIER VADALIS

Attraction du griffon

Maître griffonnier
Vadalis Attaque 11

Votre griffon porte un coup de bec et attire à lui un ennemi, puis vous en profitez pour frapper à votre tour.

Rencontre ♦ arme, bête, martiale

Action simple Corps à corps arme (bête 2)

Cible principale : une créature

Attaque principale : bonus à l'attaque de la bête contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur de Force de la bête dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases dans un espace adjacent à votre compagnon bestial griffon Vadalis. Effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une attaque d'arme de corps à corps.

Cible secondaire : cible principale

Attaque secondaire : Force contre CA. Vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible secondaire.

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Piqué revigorant

Maître griffonnier Vadalis Utilitaire 12

La caresse du vent et l'adrénaline liée à l'attaque vous donnent, à vous et votre monture, un sérieux coup de fouet.

Quotidien ♦ bête, guérison, martiale

Action libre Proximité explosion 1

Condition : vous devez monter une créature qui vole.

Déclencheur : vous chargez.

Cible : vous et votre compagnon bestial

Effet : chaque cible regagne des points de vie égaux à votre valeur de récupération.



VOIES PARAGONNIQUES À DRACOGRAMME

3

PROFIL DU GRIFFON VADALIS

Valeurs de caractéristiques : Force 20, Constitution 18, Dextérité 16, Intelligence 2, Sagesse 12, Charisme 6

Catégorie de taille : grande

Vitesse de déplacement : 6 cases, vol 8 cases

Défenses : CA 13 + niveau, Vigueur 14 + niveau, Réflexes 12 + niveau, Volonté 12 + niveau

Points de vie : 16 + 10 par niveau

Bonus à l'attaque : niveau + 4

Dégâts : 2d6

Attaque de base de corps à corps : griffes ; niveau + 3 contre CA ; 2d6 + modificateur de force dégâts.

Monture : le griffon Vadalis est une monture.

Charge coopérative : quand le cavalier du griffon Vadalis charge, le griffon peut effectuer une attaque de griffes au prix d'une action libre en plus de l'attaque de charge de son cavalier.

Formations de compétences : Athlétisme, Endurance, Perception

Assaut happant

Maître griffonnier Vadalis Attaque 20

Votre griffon saisit votre ennemi dans ses serres et l'emporte.

Quotidien ♦ bête, martiale

Action simple Corps à corps bête 1

Cible : une créature

Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force de la bête dégâts, et la cible est étreinte. Jusqu'à la fin de l'étreinte, votre compagnon bestial griffon Vadalis peut déplacer la cible sans avoir à effectuer d'attaque de Force.

Échec : 2[A] + modificateur de Force de la bête dégâts.

Effet : après l'attaque, votre compagnon bestial griffon Vadalis peut se déplacer à la moitié de sa VD.

PRIMOLINGUISTE SIVIS

« Tu n'es qu'un aukrala'them-sholowdi. Je vais te flanquer une correction avec mahanaprill-katarnah. Et écoute bien ceci : Quarranquatali'voreshathayue! »

Prérequis : talent Dracogramme de l'Écriture, parler couramment l'universel

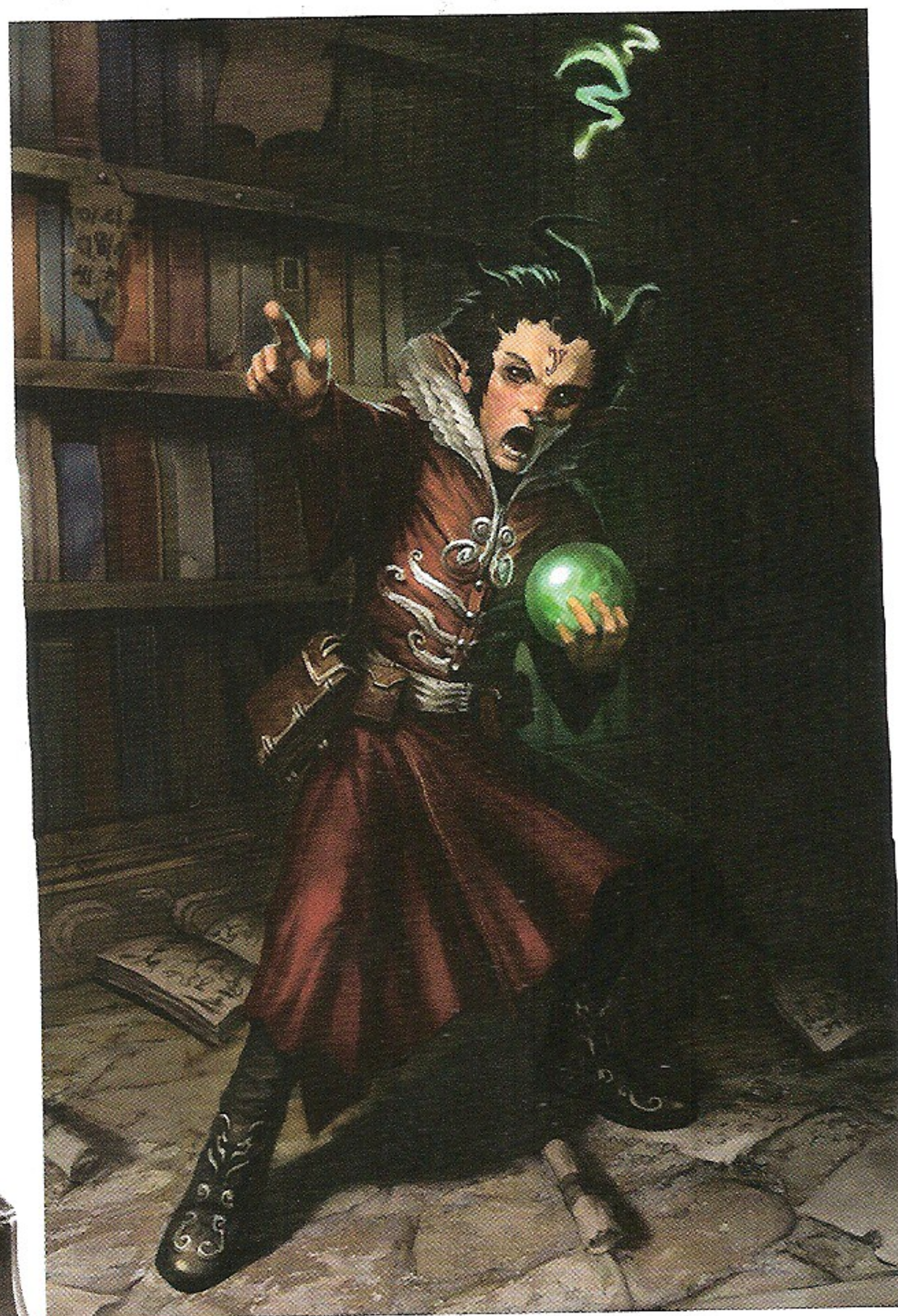
En tant que porteur du dracogramme de l'Écriture, vous avez une affinité surnaturelle aux langues. Vous avez choisi de vous concentrer sur la maîtrise des intonations subtiles de la véritable langue qui a donné naissance à toutes les autres. Bien que votre vocabulaire soit limité, vos paroles s'accompagnent d'une puissance magie capable de confondre ou d'assujettir vos ennemis, ou encore d'immobiliser une foule hostile.

APTITUDES DE PRIMOLINGUISTE SIVIS

Action du primolinguiste (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez votre usage de conduit divin ou de maîtrise de focaliseur arcanique.

Linguiste universel (niveau 11) : votre étude de la langue universelle vous a permis de mieux comprendre le monde. Vous bénéficiez d'un +2 aux tests de connaissances.

Parole de vie (niveau 11) : augmentez votre valeur de récupération de votre modificateur d'Intelligence ou de Charisme.



Guérison du vrai mot (niveau 16) : quand vous utilisez un pouvoir qui vous permet de dépenser une récupération, chaque allié situé dans un rayon de 3 cases peut aussi en dépenser une.

POUVOIRS DE PRIMOLINGUISTE SIVIS

Expression de raillerie Primolinguiste Sivis Attaque 11

Vous prononcez des mots d'universel si puissants que votre ennemi perd tout sens de l'identité et se met à s'attaquer.

Rencontre ♦ charme, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Volonté

Réussite : au prix d'une action libre, la cible effectue une attaque de base contre elle-même et se touche. Si elle a plusieurs attaques de base, choisissez celle qu'elle utilise.

Sceau de répulsion Primolinguiste Sivis Utilitaire 12

Vous proférez des paroles anciennes en universel et invoquez un glyphe argenté qui repousse vos adversaires.

Quotidien ♦ invocation

Action mineure Distance 20

Effet : vous invoquez un sceau luisant qui apparaît dans une case inoccupée située à portée. Tout ennemi situé dans un rayon de 5 cases du sceau doit dépenser 2 cases de déplacement supplémentaires pour chaque case dont il souhaite se rapprocher du sceau.

Maintien (mineure) : le sceau persiste.

Expression de domination Primolinguiste Sivis Attaque 20

Vous prononcez le véritable nom de votre ennemi, ce qui vous confère une domination temporaire sur lui.

Quotidien ♦ charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Volonté

Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible subit 4d10 + modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts psychiques.

Échec : la cible subit 2d10 + modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts psychiques et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

PROTECTEUR DÉNÉITH

« Je ne puis vous promettre que rien ne vous arrivera tant que je serai près de vous. Mais je vous fais le serment de veiller sur vous quels que soient les dangers auxquels nous serons exposés. »

Prérequis : talent Dracogramme de la Sentinelle

Les protecteurs Dénéith comptent parmi les membres de haut rang de la Guilde des Défenseurs de la maison, une organisation de gardes du corps louant leurs services et constituée de vétérans. En qualité de protecteur, vous défendez celui dont vous avez la charge en comptant sur vos facultés de combattant, mais aussi sur les pouvoirs surnaturels de votre dracogramme. Bien que la plupart de vos camarades soient sans doute membres de la Guilde des Défenseurs, peut-être travaillez-vous aussi avec la Guilde des Lames Franches (une organisation de mercenaires qui offre un large éventail de services au Khorvaire) et les Capitaines de la Sentinelle (une organisation chargée de maintenir l'ordre). Votre entraînement vous permet de protéger autrui et vous aimez tout particulièrement vous dresser en travers du chemin de ceux qui tentent de s'en prendre à vos protégés. Ceux qui ont l'audace de tenter de telles attaques croisent rapidement la route de votre arme lorsque vous décidez enfin de les châtier pour leur impudence.



BEN WOOTTEN

APTITUDES DE PROTECTEUR DÉNÉITH

Action de la sentinelle (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous marquez chaque ennemi qui vous est adjacent après avoir exécuté cette action. La marque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Détermination du garde du corps (niveau 11) : quand vous êtes hébété ou étourdi et qu'un ennemi que vous avez marqué vise un allié situé dans votre ligne de mire avec une attaque, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre l'état préjudiciable en question. En cas de réussite, l'effet prend fin avant que l'ennemi effectue le jet d'attaque contre l'allié.

Marque Dénéith (niveau 16) : quand vous marquez un ennemi, vous mettez fin à toute marque qui vous affecte.

POUVOIRS DE PROTECTEUR DÉNÉITH

Lien du garde du corps Protecteur Dénéith Attaque 11

Votre marque à dracogramme produit une pique magique qui frappe votre ennemi lorsque vous touchez, créant ainsi un lien qui vous permet de dévier ses attaques.

Rencontre ♦ arme

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force ou Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force ou d'Intelligence dégâts, et la prochaine fois que la cible touche un allié avec une attaque de corps à corps avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez décider que l'attaque vous touche à sa place.

Globe de protection Protecteur Dénéith Utilitaire 12

Vous créez un globe chatoyant qui renforce vos alliés contre les attaques.

Rencontre ♦ périmètre

Action mineure

Proximité explosion 2

Effet : l'explosion crée un périmètre d'énergie protectrice qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et chaque allié pris dans le périmètre bénéficiez d'un +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance et de zone.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Punition de l'assaillant Protecteur Dénéith Attaque 20

Votre arme s'engouffre dans les défenses d'un assaillant, qui reçoit la punition qu'il mérite pour avoir eu la témérité d'attaquer l'un de vos alliés.

Quotidien ♦ arme, fiable

Interruption immédiate Corps à corps arme

Déclencheur : un ennemi situé à portée d'allonge effectue un jet d'attaque de corps à corps contre un allié.

Cible : l'ennemi en question

Attaque : Force ou Intelligence contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence ou de Force dégâts, et l'attaque de l'ennemi en question vous vise au lieu de l'allié, même si vous n'êtes pas à portée de l'attaque. Si l'attaque vous rate, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre.

SILLONNEUR DE L'INCONNU THARASHK

« Il n'y a qu'un moyen de m'échapper : c'est la mort. »

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque, talent Dracogramme de la Découverte

Les rôdeurs de la maison Tharashk empruntent souvent la voie des sillonneurs de l'inconnu, des guides qui parcourent le monde et aident à résoudre les querelles de leur maison. Ce type de personnage est à la fois un éclaireur, un chasseur de primes et un enquêteur. Au fil d'une même saison, vous serez peut-être amené à guider des chercheurs de dracolithes dans une région sauvage, à traquer un fugitif, à chercher qui peut bien faire de la contrebande de poison dans les taudis de Sharn et même à explorer un ou deux donjons. Que vous combattiez au contact ou à l'arc, votre dracogramme guide vos attaques. Une fois votre proie trouvée, rien ne peut vous empêcher de vous en saisir, et ceux qui tentent de prendre la fuite réalisent bien vite qu'il n'y a aucun moyen d'échapper à un sillonneur de l'inconnu, seulement de retarder l'inévitable.

APTITUDES DE SILLONNEUR DE L'INCONNU THARASHK

Action du sillonneur de l'inconnu (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque contre un ennemi que vous avez désigné comme votre proie, vous pouvez vous décaler de votre VD après le jet d'attaque.

Arrestation de la proie (niveau 11) : quand vous touchez une créature désignée comme votre proie, vous pouvez renoncer à vos dégâts de traque pour la ralentir et l'empêcher de se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce faisant, vous ne pouvez pas réutiliser vos dégâts de traque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Proie du sillonneur de l'inconnu (niveau 16) : quand une créature est désignée comme votre proie, elle vous confère un avantage de combat.

POUVOIRS DE SILLONNEUR DE L'INCONNU THARASHK

Voie de moindre résistance Sillonneur de l'inconnu Tharashk Attaque 11

Le pouvoir de votre dracogramme guide votre coup et sa magie aggrave la blessure provoquée, réduisant ainsi les défenses de votre adversaire.

Rencontre ♦ arme

Action simple

Corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre la défense la plus basse entre Vigueur, Réflexes et Volonté (corps à corps) ou Dextérité contre la défense la plus basse entre Vigueur, Réflexes et Volonté (distance)

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance). Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, la cible subit un -2 à la défense touchée.



Proie lointaine Sillonneur de l'inconnu Tharashk Utilitaire 12

Votre dracogramme palpite au rythme de l'énergie qui l'anime alors que vous faites d'un ennemi votre proie.

Rencontre

Action mineure

Personnelle

Effet : vous désignez un ennemi que vous voyez comme votre proie.

Voie de destruction Sillonneur de l'inconnu Tharashk Attaque 20

Votre dracogramme brille soudainement alors que vous portez une attaque dévastatrice. Vous faites alors quelques pas et portez un nouveau coup terrible.

Quotidien ♦ arme

Action simple

Corps à corps ou distance arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance). La cible subit une vulnérabilité 1 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Effet : décalez-vous de 2 cases et effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature

Attaque secondaire : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance). La cible secondaire subit une vulnérabilité 1 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous touchez la même créature avec les attaques principale et secondaire, elle subit une vulnérabilité 2 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

TUEUR DE L'OMBRE THURANNI

« Le seul bruit que produit mon arme est le son d'un corps qui touche le sol. »

Prérequis : talent Dracogramme de l'Ombre, formation en Discrétion

Vous comptez parmi les meilleurs assassins de la maison Thuranni. Vous êtes un véritable fléau aux yeux de la maison Phiarlane et de tous ceux qui ont des ennemis capables de s'offrir vos services. Vous tuez en silence et êtes passé maître dans l'art de vous introduire dans les forteresses ennemies. Vous éliminez vos cibles avec une efficacité sans faille et regagnez l'enceinte de votre maison indemne. Les tueurs de l'ombre Thuranni s'assurent que nul parmi les populations du Khorvaire n'est témoin de leurs forfaits.

APTITUDES DE TUEUR DE L'OMBRE THURANNI

Action de disparition (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Silence Thuranni (niveau 11) : tout allié situé dans un rayon de 3 cases qui n'est pas formé en Discrétion bénéficie d'un +3 aux tests de Discrétion.



CHRIS SEAMAN

Blessure d'ombre (niveau 16) : une fois par round, quand vous touchez un ennemi qui vous confère un avantage de combat, votre attaque inflige aussi 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Vous décidez d'appliquer ou non les dégâts continus après avoir effectué le jet de dégâts. Au niveau 21, vous infligez 10 dégâts nécrotiques continus.

POUVOIRS DE TUEUR DE L'OMBRE THURANNI

Ombres tombantes Tueur de l'ombre Thuranni Attaque 11

Une chape de ténèbres jaillit de votre dague et file au-dessus de votre ennemi avant de faire apparaître un linceul d'ébène qui s'accroche à lui.

Rencontre ♦ arme

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexes et Volonté. Effectuez un jet d'attaque et comparez le résultat aux deux défenses. La cible peut donc être touchée une ou deux fois.

Réussite (Réflexes) : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réussite (Volonté) : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Éclipse d'ombre Tueur de l'ombre Thuranni Utilitaire 12

Vous désignez un point d'où la lumière se retire aussitôt, puis vous disparaîsez avant de sortir de l'ombre créée.

Quotidien ♦ périmètre, téléportation

Action simple

Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre de ténèbres qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce périmètre bloque la ligne de mire des créatures dénuées de vision dans le noir. Vous bénéficiez de vision dans le noir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et vous vous téléportez dans la case d'origine de l'explosion.

Maintien (mineure) : la vision dans le noir et le périmètre persistent.

Garrot spectral Tueur de l'ombre Thuranni Attaque 20

Un garrot spectral se forme entre vos mains alors que vous empoignez votre adversaire pour en faire un bouclier vivant.

Quotidien ♦ arme, fiable

Action simple

Corps à corps 1

Cible : une créature qui vous confère un avantage de combat

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous étreignez la cible. Jusqu'à la fin de l'étreinte, vous disposez d'un abri et pouvez entreprendre l'action suivante.

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi effectue contre vous un jet d'attaque de corps à corps ou à distance qui vise la CA ou les Réflexes.

Effet : l'attaque en question vise la créature que vous avez étreinte.

Maintien (mineure) : vous maintenez l'étreinte, et la cible subit 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts.

DESTINÉES ÉPIQUES

En atteignant le niveau 21, vous pouvez choisir une destinée épique parmi celles des suppléments dont vous disposez déjà, mais sachez que les suivantes sont plus précisément inspirées du monde d'ÉBERRON. Avec l'aval du MD, vous pourrez utiliser celles-ci dans n'importe quel autre décor de campagne.



CHAMPION DÉPOSSÉDÉ

Vous menez un peuple brisé et dispersé vers une nouvelle ère de prospérité.

Prérequis : niveau 21

Les plaies de la Dernière Guerre sont encore profondes, au point que des cités et nations entières ne se sont pas encore remises de ce conflit sans précédent. Le Khorvaire et ses habitants portent bien évidemment les signes encore visibles des souffrances de la guerre. De nombreuses âmes en peine errent encore, en quête d'un foyer et d'un sens à leur vie. La Prophétie vous a choisi pour mener ces gens, pour les guider vers une nouvelle patrie et leur offrir ainsi un avenir exempt de querelles et de tourments. Vous avez donc été choisi pour devenir leur champion, pour les défendre dans un monde insensible qui les a oubliés ou rejetés.

Peut-être avez-vous eu vent des plans que vous réservait le destin au début de votre carrière, à moins que vous n'ayez pris connaissance de votre mission que sur le tard. Votre destinée est le point culminant d'événements et d'expériences sans forcément de rapport les uns avec les autres, mais qui vous ont poussé à vous tourner vers une

certaine partie de la population. Vous êtes aujourd'hui le champion d'un peuple dépossédé, auquel vous comptez bien redonner espoir en le menant vers un monde meilleur.

L'IMMORTALITÉ

Longtemps après votre mort, ceux dont vous avez été le champion se souviendront de votre nom tel un symbole d'héroïsme et d'espoir. En prenant cette destinée épique, choisissez une frange de la population brisée ou abandonnée, comme les Cyréens, les féral, les membres de la maison Phiarlane, les forgeliers, les tieffelins ou tout autre groupe persécuté. Toutefois, rien ne vous oblige à en être issu. Au fil de votre progression dans l'échelon épique, cherchez de bonnes occasions d'aider votre peuple et de renforcer sa présence dans le monde.

Héros de la Prophétie : votre population d'élection sait depuis longtemps qu'un héros finira par se montrer et la sortir de l'oubli. Des fragments de la Prophétie Draconique et les visions de mystiques ont prédit votre venue. Lorsque vous avez accepté d'endosser le rôle de champion, votre mission et vos objectifs vous sont clairement apparus, et vous cherchez depuis chaque occasion d'aider votre peuple. D'ailleurs, vos efforts risquent bien de se terminer par un affrontement cataclysmique contre les principaux ennemis du peuple en question. Vous trouverez certainement le salut que vous cherchez depuis si longtemps dans la défaite de vos ennemis. Votre peuple fera peut-être de vous un roi (ou une reine), à moins que vous ne deveniez le sauveur dans sa conscience culturelle. Dans tous les cas, vos exploits seront contés dans les chants et récits pendant des milliers d'années jusqu'à ce que la mémoire collective transcende votre statut de simple mortel. Aux yeux de votre peuple, vous resterez à jamais un symbole d'espoir et de promesse d'un avenir meilleur.

APTITUDES DE CHAMPION DÉPOSSÉDÉ

Vers la victoire (niveau 21) : quand vous vous décalez, chaque allié situé dans votre ligne de mire peut lui aussi se décaler du même nombre de cases au prix d'une action libre. Il doit cependant achever son déplacement plus près de vous qu'il ne l'a commencé.

Fardeau d'autorité (niveau 24) : quand l'attaque d'un ennemi met un allié qui vous est adjacent en péril, vous pouvez dépenser une récupération pour permettre à cet allié de regagner des points de vie comme s'il avait lui-même dépensé une récupération.

Animé par de devoir (niveau 30) : la première fois où vous tombez à 0 point de vie (ou moins) après un repos prolongé, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une interruption immédiate. Tout allié qui vous voit regagne 2d6 points de vie. Les points de vie qui viennent en plus des points de vie maximums d'un allié se transforment en points de vie temporaires.

POUVOIR DE CHAMPION DÉPOSSÉDÉ

Défense légendaire Champion dépossédé Utilitaire 26

Votre engagement désintéressé envers votre peuple est maintenant légendaire.

Quotidien ♦ persistant

Action mineure

Personnelle

Effet : tant que le pouvoir fait effet, tout allié situé dans un rayon de 3 cases bénéficie d'une résistance 10 à tous les dégâts et est immunisé contre la terreur. Par ailleurs, tant que le pouvoir fait effet, vous pouvez entreprendre une action mineure par round pour permettre à un allié situé dans un rayon de 3 cases d'effectuer une attaque de base de corps à corps ou à distance au prix d'une action libre.

CHAMPION PROPHÉTIQUE

Rien ne peut vous arrêter. Vous êtes né pour cela. C'est votre raison de vivre.

Prérequis : niveau 21

Vous avez toujours eu le sentiment d'être un individu à part, même lorsque vous étiez enfant. En grandissant et en vous ouvrant au monde, vous avez découvert la Prophétie Draconique et fini par comprendre que vous aviez un rôle à jouer dans cette histoire. Et c'est en réalisant le lien que vous entretenez avec la Prophétie que vous avez saisi en quoi vous étiez spécial.

En effet, vous avez découvert des indices concrets et tangibles du rôle qui vous est réservé dans la Prophétie. Votre compréhension de celle-ci peut-être subtile (un murmure entendu de vous seul qui vous guide dans les différents moments-clés de votre existence) ou directe (une référence vous visant clairement dans des textes anciens). Peut-être des dragons vous ont-ils même rendu visite pour vous parler de votre rôle à jouer dans la Prophétie.

Quelle que soit la manière dont vous avez appris votre destinée, vous avez décidé de l'étreindre à bras-le-corps. Votre entraînement vous a préparé aux défis que vous allez devoir surmonter et malheur à ceux qui se dresseront alors en travers de votre route. Vous êtes un agent du destin, un représentant de la Prophétie, et il ne sera pas plus facile de vous mettre des bâtons dans les roues que d'arrêter le temps lui-même.



L'IMMORTALITÉ

Votre progression vers l'immortalité relève autant de l'expérience collective que personnelle.

Agent de la Prophétie : lié à la Prophétie

Draconique, vous jouez un rôle central plus ou moins en exergue ou en retrait selon les périodes. Ceux qui étudient la Prophétie vous connaissent de nom et vous inspirez les actions des futurs champions prophétiques. Vous précipiterez assurément les événements de la Prophétie Draconique qui, lorsqu'elle arrivera à sa conclusion, vous devra certainement une fière chandelle.

APTITUDES DE CHAMPION PROPHÉTIQUE

Bénédiction prophétique (niveau 21) : augmentez votre Force, Constitution ou Dextérité de 2, et augmentez votre Intelligence, Charisme ou Sagesse de 2.

Prophétie implacable (niveau 21) : quand vous ratez un jet de sauvegarde contre la mort, vous bénéficiez d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Conjoncture critique (niveau 24) : quand vous réussissez un coup critique, vous pouvez dépenser une récupération.

Renouveau prophétique (niveau 30) : quand vous atteignez une étape, vous pouvez renouveler un pouvoir d'attaque quotidien utilisé au lieu de gagner 1 point d'action.

POUVOIR DE CHAMPION PROPHÉTIQUE

Certitude prophétique

Champion prophétique Utilitaire 26

Galvanisé par une série de victoires, vous portez une attaque redoutable.

Rencontre

Action mineure

Personnelle

Effet : vous bénéficiez d'un bonus au prochain jet d'attaque s'il est effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus est égal à +2 par étape atteinte depuis votre dernier repos prolongé.

FLAMME SUBLIME

Vous ne faites plus qu'un avec la Flamme d'Argent.

Prérequis : niveau 21, toute classe divine, doit vénérer la Flamme d'Argent

Depuis son apparition, le but de la Flamme d'Argent est clair. Elle est née d'une volonté réelle de se dresser en travers du chemin des ténèbres, de dénicher les champions du mal dans le but de les terrasser, et de brandir bien haut la bannière de la pureté et de la lumière. Si de nombreux individus rallient la Flamme d'Argent, rares sont ceux qui sentent ses flammes purificatrices brûler les ténèbres qui obscurcissent leur âme et qui jouissent d'une véritable clarté d'esprit. On ne choisit pas de devenir le calice de la Flamme d'Argent ; c'est la Flamme qui vous choisit.

En qualité de flamme sublime, vous faites montre d'une dévotion et d'une piété sans faille, et vous observez les préceptes sur lesquels fut fondée la Flamme d'Argent. Vous servez fidèlement votre Église, à moins que vous ne communiez directement avec la Flamme d'Argent. Quoi qu'il en soit, votre dévotion vous offre un bien meilleur aperçu de votre rôle à jouer dans le monde.

L'IMMORTALITÉ

En tant que flamme sublime, vous canalisez le pouvoir de vos prédécesseurs. Ce pouvoir vous permettra de fusionner avec la Flamme d'Argent et vous deviendrez l'extension de sa volonté divine.

Rejoindre la Flamme : vous avez passé votre vie à combattre la corruption et le mal au nom de la Flamme d'Argent. Vous avez pris conscience de votre rôle et en affrontant votre dernier ennemi, toute trace de doute qui subsistait encore en vous a disparu. Avec cette dernière victoire, vous vous sentez attiré vers le Thrane pour y effectuer un dernier pèlerinage. Vous parcourez la campagne et revenez à Fort-de-Flamme pour pénétrer dans la cathédrale de la Flamme d'Argent. Vous vous avancez alors dans le feu et subissez une véritable transformation. Les flammes argentées brûlent vos chairs, si bien que votre esprit et votre âme se joignent à la Flamme d'Argent. Vous prenez place parmi les flammes éternelles, conférant ainsi votre pouvoir, vos connaissances et votre foi à sa sainte cause. Faisant partie intégrante de la Flamme, vous canalisez la force en ceux qui vous succèdent, œuvrant dans le but d'atteindre la promesse du paradis dans le monde.

APTITUDES DE FLAMME SUBLIME

Élu de la flamme (niveau 21) : à la fin d'un repos prolongé, choisissez l'un de vos pouvoirs d'attaque quotidiens de feu ou radiants. Vous gagnez une utilisation supplémentaire du pouvoir jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant.



Calice d'argent (niveau 24) : la première fois où vous tombez à 0 point de vie (ou moins) après un repos prolongé, chaque ennemi qui vous est adjacent subit 10 dégâts de feu et 10 dégâts radiants, et chaque allié qui vous est adjacent regagne 20 points de vie. Au début de votre tour de jeu suivant, vous regagnez des points de vie égaux à votre valeur de récupération.

Colère de la flamme d'argent (niveau 30) : quand vous utilisez un pouvoir d'attaque radiant, l'attaque inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires. Quand vous utilisez un pouvoir d'attaque de feu, l'attaque inflige 2d6 dégâts radiants supplémentaires.

PRIÈRE DE FLAMME SUBLIME

Présence purificatrice Flamme sublime Utilitaire 26

Vous prenez la forme d'une colonne de feu argenté vivante.

Quotidien ♦ divine, persistant

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi vous met en péril.

Effet : tant que dure le pouvoir, vous bénéficiez d'un +2 à toutes les défenses et aux jets de sauvegarde. Par ailleurs, tant que dure le pouvoir, quand un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps, il doit réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être aveuglé jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

SAUVEUR DU DEUIL

Seul le rétablissement du Cyre vous comblera.

Prérequis : niveau 21

Vers la fin de la Dernière Guerre, prophètes et devins avertirent le monde du sort imminent qui l'attendait. Ils parlèrent notamment d'un événement singulier qui allait à jamais changer la face du Khorvaire et semer ruine et mort dans le pays. Ces avertissements menèrent au Jour du Deuil et nul ne peut aujourd'hui nier l'authenticité de ces prophéties. Quelques-uns des survivants du Cyre se souviennent de ces mêmes mystiques qui parlaient de salut, d'une personne capable de surmonter ce qui était arrivé au Cyre. Cette personne, firent les prophètes, panserait les plaies du pays et empêcherait qu'une catastrophe similaire ne ravage le monde. Vous êtes le sauveur du deuil annoncé, choisi par la Prophétie pour vous dresser en travers du chemin de la menace des Terres du Deuil et éviter que sa corruption ne se propage à tout le Khorvaire.

L'IMMORTALITÉ

En tant que sauveur du deuil, votre tâche est titanesque. Vous avez la responsabilité de soigner la terre et d'empêcher la propagation d'une inexplicable souillure.

Panacée du deuil : lorsque vous aurez achevé votre quête finale et trouvé le secret du Deuil, vous ferez tout pour vous débarrasser de la souillure qui empoisonne la terre. Ce n'est qu'au moyen de votre sacrifice que vous pourrez enfin contenir la source du mal qui contamine le Cyre. Dès lors que vous serez en paix, vous vous aventurerez sur les Terres du Deuil et disparaîtrez dans ses brumes.



MIGUEL COIMBRA

Un temps durant, rien ne change. Mais les saisons passent et l'obscurité qui s'est abattue sur le Cyre semble reculer. Les horreurs qui parcourent le relief dévasté se retournent les unes contre les autres dans une débauche de violence. Une fois la transformation achevée, il ne reste rien du phénomène magique qui a anéanti une nation entière. Les campagnes sont défigurées, mais plutôt que de perdre courage, les réfugiés cyréens s'enhardissent. Ils décident de reconstruire ce qu'ils ont perdu et de rendre toute sa gloire à leur ancienne nation. Vous êtes peut-être un héros méconnu, mais grâce à votre sacrifice, le Deuil est renversé et la vie reprend ses droits au Cyre.

APTITUDES DE SAUVEUR DU DEUIL

Dévouement du deuil (niveau 21) : vous êtes habitué aux effets des Terres du Deuil. Vous bénéficiez d'un +5 aux défis de compétences liés aux périls des Terres du Deuil. Vous êtes immunisé contre l'affliction des Terres du Deuil, et vous ignorez les obstacles et terrains fantastiques propres aux Terres du Deuil. Par ailleurs, quand vous vous trouvez sur les Terres du Deuil, vous et tout allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez bénéficier de pouvoirs de guérison.

Quand vous vous trouvez en dehors des Terres du Deuil, les pouvoirs de guérison qui vous visent, vous ou tout allié situé dans un rayon de 5 cases, vous font regagner 2d6 points de vie supplémentaires.

Mémoire du Cyre (niveau 24) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tout ennemi qui vous est adjacent subit un -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses (sauvegarde annule), sous réserve que ce ne soit ni un mort-vivant ni une créature artificielle.

Vengeance cyrénne (niveau 30) : lorsque vous êtes en péril pour la première fois au cours d'une rencontre, vous gagnez un point d'action que vous devez dépenser avant la fin de votre tour de jeu suivant. L'utilisation de ce point d'action ne compte pas dans le nombre de points d'action que vous pouvez dépenser durant un même combat. Par ailleurs, si vous dépensez ce point d'action pour effectuer une attaque contre un mort-vivant ou une créature aberrante, vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et jets de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

POUVOIR DE SAUVEUR DU DEUIL

Présence purificatrice Sauveur du deuil Utilitaire 26

Même la terrible malédiction qui empoisonne les Terres du Deuil ne saurait résister à votre présence purifiante.

Quotidien ♦ guérison

Action simple

Proximité explosion 20

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible peut dépenser une récupération. Les points de vie qui viennent en plus des points de vie maximums d'une cible se transforment en points de vie temporaires.

Par ailleurs, vous annulez à jamais les effets du terrain fantastique pris dans l'explosion s'il a une origine magique ou surnaturelle, ce qui inclut entre autres cercles sacrés, cristaux réfléchissants, fontaines de puissance, illusions, magnétites, pierres de sang, piliers de vie, portails permanents et téléporteurs.

OPTIONS DE PERSONNAGE

LES HÉROS occupent une place à part. En effet, ils affrontent plus de dangers, connaissent plus de souffrances et remportent davantage de trésors que les citoyens ordinaires d'Éberron. La plupart des aventuriers meurent bien plus tôt que les autres gens, mais les héros qui survivent accumulent énormément de pouvoir et de renommée.

En tant que héros, plusieurs alternatives vous permettent de vous distinguer du commun des mortels d'Éberron. Les choix que vous effectuez en créant votre personnage peuvent pousser votre héros sur une voie qui le mènera à la gloire. Et si les héros sont différents des gens du peuple, ils sont également distincts les uns des autres. Un façonneur forgerier et un rôdeur halfelin empruntent une voie différente, et leur choix de caractéristiques et d'équipement les différenciera un peu plus encore. Le développement de chaque personnage est donc unique au fil de la campagne.

Quelle que soit la forme donnée à votre héros, ce chapitre renferme les talents, armes et objets qui le rendront unique.

Ce chapitre inclut les parties suivantes.

Talents : les talents raciaux, de classe et à dracogramme, qui comptent dans le monde d'Éberron. Vous y trouverez aussi des talents de conduit divin liés à l'Ost Souverain et à d'autres dieux d'Éberron.

Équipement : les armes des plaines de Talante et de formidables objets magiques alimentés par les dracolithes, mais aussi des rituels exécutés par les maisons à dracogramme et de puissantes organisations.

Rituels : pratiques mystiques connues des porteurs de dracogramme et de ceux qui ont vent de rites anciens.



TALENTS

Le Guide des Joueurs d'Éberron propose des talents génériques et des talents liés à ce décor de campagne.

TALENTS À DRACOGRAMME

Certains talents de cette partie de l'ouvrage sont suivis de la mention « [dracogramme] » et sont bien évidemment associés aux fameux dracogrammes d'Éberron. Un personnage ne peut avoir qu'un seul talent de ce type. Chaque dracogramme non aberrant vous permet de maîtriser certains rituels, comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels. Pour utiliser un tel rituel, vous devez cependant en faire l'acquisition et le maîtriser, et votre niveau doit être supérieur ou égal au sien. Votre MD peut allonger la liste des rituels comme bon lui semble.

MAISONS À DRACOGRAMME

Au cœur des maisons à dracogramme d'Éberron figurent des lignées d'héritiers à dracogramme issues d'une même race. Par exemple, le dracogramme de la Guérison apparaît presque exclusivement chez les halfelins de la maison Jorasco, et les héritiers à dracogramme de la maison Cannith sont tous des humains d'une même lignée. Mais au titre de personnage joueur, vous pouvez constituer la fameuse exception qui confirme la règle, tout simplement parce que les héros sont des individus hors norme.

Si vous souhaitez doter votre personnage d'un dracogramme, quatre alternatives s'offrent à vous :

- ♦ Vous pouvez décider d'être membre d'une maison à dracogramme et de sa lignée. Par exemple, si vous portez le dracogramme de la Tempête, vous serez un demi-elfe de la maison Lyrandar apparenté aux autres héritiers à dracogramme de cette maison. Dans ce cas, vous aurez beaucoup de choses en commun avec les héritiers PNJ de la maison Lyrandar. Les agissements et buts de votre maison vous influenceront considérablement, mais votre MD et vous-même déterminerez à quel point vous êtes mêlé à la politique de votre maison.
- ♦ Vous pouvez choisir d'être un lointain rejeton d'une lignée à dracogramme, en optant pour la race qui le

JOUER UN PERSONNAGE À DRACOGRAMME

Vous pouvez prendre un talent à dracogramme à la création de votre personnage, ou durant son évolution. Dans ce cas, le dracogramme apparaît spontanément du fait du stress et de vos aventures. Ces manifestations de la Prophétie Draconique ne sont pas rares à Éberron.

Les talents à dracogramme ne peuvent être échangés (cf. MdJ 28). En effet, un PJ ne saurait renoncer si facilement à la place qu'il occupe au sein de la Prophétie, au point que le MD sera dans son bon droit s'il lui demande de garder son dracogramme à vie.

manifeste le plus souvent, mais libre de tout lien envers une maison. Par exemple, vous jouerez un demi-elfe portant le dracogramme de la Tempête, mais sans pour autant entretenir des liens avec la maison Lyrandar. Sachez toutefois que vous constituerez une anomalie à vous seul. Si la maison Lyrandar découvre votre existence, elle prendra des mesures pour vous ramener dans son giron, ce qui vaudra aussi pour vos éventuels descendants.

- ♦ Vous pouvez aussi choisir d'être membre d'une autre race, y compris d'une race qui n'a pas de maison à dracogramme. Ainsi, vous porterez par exemple le dracogramme de la Tempête même si vous êtes un elfe, un humain ou un forgelier. Dans ce cas, votre dracogramme est une manifestation directe de la Prophétie et n'a rien à voir avec la lignée de la maison correspondante. Vous ne rencontrerez probablement jamais de PNJ tel que vous et la maison Lyrandar ne cherchera pas à vous mettre la main dessus.
- ♦ Enfin, vous pouvez choisir de porter un dracogramme aberrant, sans souci de race. Même si un représentant de n'importe quelle race peut en porter un, les dracogrammes aberrants sont plus courants parmi les races disposant d'une maison à dracogramme. Il convient toutefois de noter qu'ils sont assez rares. Quelle que soit la race touchée, la découverte d'un dracogramme aberrant est toujours inquiétante aux yeux des maisons, et mieux vaut ne pas attirer leur attention.

TALENTS HÉROÏQUES

Les talents suivants sont accessibles aux personnages de tout niveau tant que ceux-ci en remplissent les prérequis.

ABONDANCE D'ARAWAÏ [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Arawaï

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *abondance d'Arawaï*.

Conduit divin : *abondance d'Arawaï* Pouvoir de talent

Arawaï protège ceux qui reçoivent sa bénédiction.

Rencontre ♦ divine, guérison

Action mineure **Proximité** explosion 10

Cible : un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible peut dépenser une récupération et bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

ABRI DE BOLDRÉI [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Boldréi

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *abri de Boldréi*.

Conduit divin : *abri de Boldréi* Pouvoir de talent

Boldréi protège ceux qui luttent pour sa cause.

Rencontre ♦ divine

Action mineure **Proximité** explosion 1

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

AGILITÉ DU FÉRAL

Prérequis : féral

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial de féral, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme jusqu'à ce qu'il prenne fin.

ALCHIMISTE

Avantage : vous pouvez produire des objets alchimiques d'un niveau inférieur ou égal au vôtre. Vous devez avoir la formule correcte et la compétence appropriée.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent à la place du talent Lanceur de rituels que vous confère votre aptitude de classe.

ARCANISTE D'AÉRÉNAL

Prérequis : elfe, n'importe quelle classe arcanique, originaire d'Aérénal

Avantage : choisissez un pouvoir utilitaire arcanique de chaque niveau que vous connaissez. Chaque fois que vous atteignez un nouveau niveau de pouvoirs utilitaires arcaniques, vous apprenez un pouvoir utilitaire supplémentaire de ce niveau. En d'autres termes, vous connaissez deux pouvoirs utilitaires arcaniques de chaque niveau, mais ne pouvez en utiliser qu'un des deux chaque jour. Après un repos prolongé, à vous de choisir le pouvoir utilitaire arcanique de chaque niveau que vous pourrez utiliser dans la journée. Ce talent ne change donc pas le nombre de pouvoirs utilitaires arcaniques que vous pouvez utiliser chaque jour. Si vous avez l'aptitude de classe de grimoire, le pouvoir utilitaire arcanique que vous gagnez grâce à ce talent vient en plus de celui qu'elle vous confère.

ARME MAGIQUE PRÉCISE

Prérequis : façonneur

Avantage : quand vous utilisez un pouvoir de façonneur qui vise une arme ou un focaliseur, le prochain jet d'attaque effectué avec cette arme ou ce focaliseur bénéficie d'un +1 s'il est effectué avant la fin de la rencontre.

BALISE DE DOL ARRAH [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Dol Arrah

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin balise de Dol Arrah.

Conduit divin : balise de Dol Arrah Pouvoir de talent

Vous laissez la lumière de Dol Arrah se manifester librement.

Rencontre ♦ divine

Action mineure **Proximité explosion 5**

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible peut relancer les dés de dégâts des pouvoirs d'attaque radiants produisant un 1 ou un 2.

Par ailleurs, les cases situées dans un rayon de 5 cases dégagent une lueur vive jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

BOUCLIER DE LA FLAMME D'ARGENT [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer la Flamme d'Argent

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin bouclier de la Flamme d'Argent.

Conduit divin : d'Argent bouclier de la Flamme

Pouvoir de talent

Tous ceux qui sont sous la protection de la Flamme d'Argent n'ont rien à craindre.

Rencontre ♦ divine

Action mineure

Proximité explosion 3

(5 au niveau 11, 7 au niveau 21)

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible effectue un jet de sauvegarde contre un effet de charme, psychique ou de terreur. Une cible qui se sauvegarde gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

BOUCLIER QUORIEN

Prérequis : kalashtar

Avantage : vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts psychiques égale à 5 + la moitié de votre niveau.

COMPAGNON D'ELDYN

Prérequis : féral, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : quand vous utilisez le pouvoir racial sauvagerie griffe-effilée ou sauvagerie longue-dent, votre compagnon bestial profite aussi de ses avantages.

CONTORSIONNISTE MÉTAMORPHE

Prérequis : doppelganger

Avantage : vous pouvez entreprendre l'action d'évasion au prix d'une action mineure au lieu d'une action de mouvement.

Par ailleurs, vous ne conférez pas d'avantage de combat et ne subissez pas de malus aux jets d'attaque lorsque vous vous faufilez.

DÉFENSE FORCENÉE

Prérequis : façonneur

Avantage : quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir de force, un allié adjacent à cet ennemi bénéficie d'un +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

DEMI-VIE D'AÉRÉNAL

Prérequis : elfe, originaire d'Aérénal

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets de dégâts des pouvoirs nécrotiques. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

Par ailleurs, lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez aussi de ce bonus aux jets d'attaque des pouvoirs nécrotiques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

TALENTS HÉROÏQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Abondance d'Arawai	Conduit divin, doit vénérer Arawai	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>abondance d'Arawai</i>
Abri de Boldréi	Conduit divin, doit vénérer Boldréi	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>abri de Boldréi</i>
Agilité du féral	Féral	+5 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme avec votre pouvoir racial
Alchimiste	—	Vous pouvez créer des objets alchimiques de votre niveau ou moins
Arcaniste d'Aérenal	Elfe, n'importe quelle classe arcanique originaire d'Aérenal	Apprend des sorts utilitaires supplémentaires
Arme magique précise	Façonneur	Les armes ou focaliseurs améliorés bénéficient d'un +2 au prochain jet d'attaque
Balise de Dol Arrah	Conduit divin, doit vénérer Dol Arrah	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>balise de Dol Arrah</i>
Bouclier de la Flamme d'Argent	Conduit divin, doit vénérer la Flamme d'Argent	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>bouclier de la Flamme d'Argent</i>
Bouclier quorien	Kalashtar	Vous gagnez une résistance psychique 5 + la moitié de votre niveau
Compagnon d'Eldyn	Féral, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes	Votre compagnon bestial profite des avantages de vos pouvoirs raciaux de féral
Contorsionniste métamorphe	Doppelganger	Évasion au prix d'une action mineure, pas de malus si vous vous faufilez
Défense forcenée	Façonneur	+1 à la CA d'un allié quand vous touchez avec un pouvoir de force
Demi-vie d'Aérenal	Elfe, originaire d'Aérenal	+1 dégât avec les pouvoirs nécrotiques, +1 à l'attaque avec les pouvoirs nécrotiques si point d'action dépensé
Don d'Onatar	Conduit divin, doit vénérer Onatar	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>don d'Onatar</i>
Don de Kol Korran	Conduit divin, doit vénérer Kol Korran	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>don de Kol Korran</i>
Don du Voyageur	Conduit divin, doit vénérer le Voyageur	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>don du Voyageur</i>
Dracogramme aberrant de Contagion	—	L'ennemi touché par un pouvoir quotidien subit un -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus
Dracogramme aberrant de Folie	—	L'ennemi touché par pouvoir quotidien subit un -2 en Volonté
Dracogramme aberrant de Terreur	—	L'ennemi touché par un pouvoir quotidien subit un -1 aux jets d'attaque vous visant
Dracogramme de la Création	—	Création d'objets magiques de votre niveau + 2 ou moins, accès à certains rituels
Dracogramme de la Découverte	—	Décalez-vous quand un ennemi qui vous confère un avantage de combat se décale, accès à certains rituels
Dracogramme de la Détection	—	Lancez deux d20 aux tests de Perception, sens de la magie, accès à certains rituels
Dracogramme du Dressage	—	Vous accédez aux capacités spéciales de votre monture, profil du compagnon bestial bonifié, accès à certains rituels
Dracogramme de l'Écriture	—	Gain de 4 langues en plus, +2 aux tests de Diplomatie, accès à certains rituels
Dracogramme de la Garde	—	Augmentez les bonus de défense de 1, malus de marque accru, accès à certains rituels
Dracogramme de la Guérison	—	Vous conférez un jet de sauvegarde à l'allié soigné, accès à certains rituels
Dracogramme de l'Hospitalité	—	Pouvoirs de guérison accrus, accès à certains rituels
Dracogramme de l'Ombre	—	Vous restez caché ou invisible après une attaque ratée, accès à certains rituels
Dracogramme du Passage	—	Permet de vous déplacer de 1 case en plus en cas de décalage ou de téléportation, accès à certains rituels
Dracogramme de la Sentinelle	—	Décalage avant ou après une attaque d'opportunité, accès à certains rituels
Dracogramme de la Tempête	—	Vous faites glisser les cibles avec les pouvoirs d'électricité et de tonnerre, bonus à la VD en vol, accès à certains rituels

TALENTS HÉROÏQUES (SUITE)

Nom	Prérequis	Avantage
Entraînement martial de Talante	Halfelin, originaire des plaines de Talante	+2 aux dégâts et formation avec boomerang talantais, sharrash talantaise et tangat talantais
Entraînement martial du Xen'drik	Drow	+2 aux dégâts et formation avec boomerang xen'drik et coutelas drow
Féral vigoureux	Féral	Vous gagnez des pv temporaires avec votre pouvoir racial
Guide ancestral	Conduit divin, doit vénérer les Esprits du Passé	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>guide ancestral</i>
Immutabilité	Forgelier, Opiniâtreté forgelière supérieure	Vous bénéficiez d'un +2 au jet de sauvegarde avec <i>opiniâtreté forgelière</i>
Injonction d'outre-mort	Conduit divin, doit vénérer la Cour d'Outre-Mort	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>injonction d'outre-mort</i>
Instruction d'Auréon	Conduit divin, doit vénérer Auréon	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>instruction d'Auréon</i>
Justice souveraine	Conduit divin, doit vénérer l'Ost Souverain	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>justice souveraine</i>
Lien mental de groupe	Kalashtar	Tous les alliés communiquent par télépathie
Lumière intérieure	Conduit divin, doit vénérer il-Yannah	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>lumière intérieure</i>
Maître mélangeur	Façonneur	Création d'objets alchimiques de votre niveau + 3 ou moins
Maître ouvrier	Façonneur	Création d'objets magiques de votre niveau + modificateur d'Intelligence ou moins
Modification de composant	Forgelier	Avec <i>opiniâtreté forgelière</i> , chaque composant vous confère 1 point de vie temporaire supplémentaire
Opiniâtreté forgelière supérieure	Forgelier	Vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires avec <i>opiniâtreté forgelière</i>
Proie de Balinor	Conduit divin, doit vénérer Balinor	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>proie de Balinor</i>
Puissance de Dol Dorn	Conduit divin, doit vénérer Dol Dorn	Utilisez conduit divin pour invoquer <i>puissance de Dol Dorn</i>
Sbires défensifs	Façonneur	+2 aux défenses des créatures convoquées
Sensibilité télépathique	Kalashtar	+5 en Perception pour détecter des créatures
Soins actifs	Façonneur	Les cibles de vos pouvoirs de guérison regagnent 2 pv supplémentaires
Tactique forgelière	Forgelier	+1 à l'attaque contre les cibles adjacentes aux alliés
Vaillance de Mror	Nain, originaire des Bastions de Mror	+1 à l'attaque avec les haches et marteaux avant de vous déplacer

DON DE KOL KORRAN [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Kol Korran

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *don de Kol Korran*.

Conduit divin : don de Kol Korran Pouvoir de talent

Aucun soin ne doit être gâché.

Rencontre ♦ divine

Action libre Proximité explosion 5

Déclencheur : un pouvoir de guérison ramène un allié situé dans un rayon de 5 cases à ses points de vie maximums.

Cible : l'allié visé par le pouvoir en question

Effet : la cible gagne des points de vie temporaires égaux aux points de vie que le pouvoir en question rend au-delà de ses points de vie maximums.

DON D'ONATAR [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Onatar

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *don d'Onatar*.

Conduit divin : don d'Onatar Pouvoir de talent

La sagesse d'Onatar couve en vous tel un feu déchaîné.

Rencontre ♦ divine, feu

Action libre Proximité explosion 2

Déclencheur : vous ratez un ennemi avec une attaque de corps à corps ou à distance.

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un +2 en Volonté et ses attaques infligent 2 dégâts de feu supplémentaires.

Niveau 11 : 5 dégâts de feu supplémentaires.

Niveau 21 : 10 dégâts de feu supplémentaires

DON DU VOYAGEUR [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer le Voyageur

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *don du Voyageur*.

Conduit divin : don du voyageur Pouvoir de talent

L'énigmatique dieu du changement vous débarrasse de votre fardeau.

Rencontre ♦ divine

Action simple

Proximité explosion 3

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : la cible n'est plus marquée et peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

DRACOGRAMME ABERRANT DE CONTAGION [DRACOGRAMME]

Avantage : quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque quotidien, il subit un -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus jusqu'à la fin de la rencontre.

DRACOGRAMME ABERRANT DE FOLIE [DRACOGRAMME]

Avantage : quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque quotidien, il subit un -2 en Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

DRACOGRAMME ABERRANT DE TERREUR [DRACOGRAMME]

Avantage : quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque quotidien, il subit un -1 aux jets d'attaque vous visant jusqu'à la fin de la rencontre. Il s'agit d'un effet de terreur.

DRACOGRAMME DE LA CRÉATION [DRACOGRAMME]

Avantage : vous maîtrisez le rituel Enchantement d'objet et pouvez l'exécuter comme si vous aviez deux niveaux de plus.

Vous pouvez produire des objets alchimiques comme si vous aviez le talent Alchimiste et deux niveaux de plus.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels de la catégorie création et le rituel Réparation (cf. MdJ 313) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.

LES DRACOGRAMMES ABERRANTS

Un représentant de n'importe quelle race peut développer un dracogramme aberrant. Qui que vous soyez, il fait alors de vous un étranger. Depuis la guerre des Dracogrammes, seuls les douze dracogrammes associés aux maisons sont jugés acceptables. Si vous portez un dracogramme aberrant, prenez garde à ceux qui vous haïront et vous pourchasseront pour ce seul motif.

Malgré la similitude du terme employé, il est à noter que les dracogrammes aberrants n'ont aucun lien précis avec les créatures d'origine aberrante.

DRACOGRAMME DE LA DÉCOUVERTE [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsqu'un ennemi qui vous confère un avantage de combat vous est adjacent et se décale, vous pouvez vous décaler de 1 case dans une case qu'il vient de libérer au prix d'une action mineure.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Détection d'objet (cf. MdJ 304), Détection des portes secrètes (cf. MdJ 305), Orientation (cf. page 118) et Regard d'enquêteur (cf. page 119) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.

DRACOGRAMME DE LA DÉTECTION [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsque vous effectuez un test de Perception, faites deux jets et gardez le meilleur résultat.

Vous sentez également la présence de magie comme si vous étiez formé en Arcanes (cf. MdJ 181). Vous pouvez utiliser Perception à la place d'Arcanes pour le test.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels de la catégorie divination comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels. Par ailleurs, vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Illusions bannies (cf. page 118), Indiscrétion déjouée (cf. page 118) et Piège à scrutation (cf. page 119) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.

DRACOGRAMME DU DRESSAGE [DRACOGRAMME]

Avantage : vous pouvez utiliser les pouvoirs de monture comme si vous aviez le talent Combat monté.

Lorsque vous montez une bête naturelle, la monture bénéficie d'un bonus de talent de +2 en VD et d'un bonus de talent de +1 à la CA.

Si vous avez un compagnon bestial, ce dernier bénéficie d'un bonus de talent de +2 en VD et d'un bonus de talent de +1 à la CA.

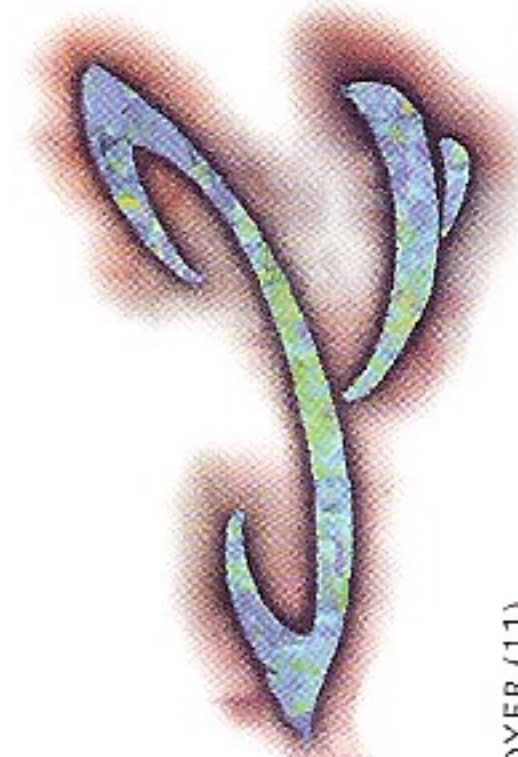
Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Convocation de destrier (cf. page 116) et Messenger animal (cf. MdJ 307) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.

DRACOGRAMME DE L'ÉCRITURE [DRACOGRAMME]

Avantage : choisissez quatre langues. Vous les parlez, lisez et écrivez couramment. En montant de niveau, vous pouvez échanger l'une d'elles plutôt que d'échanger un talent, un pouvoir ou une compétence.

Vous bénéficiez d'un +2 aux tests de Diplomatie.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels. Par ailleurs, la création de parchemins ne vous demande que la moitié du temps habituellement nécessaire (c'est-à-dire autant de temps qu'il en faut pour en enrichir votre bréviaire).



DRACOGRAMME DE LA GARDE [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsque l'un de vos pouvoirs confère un bonus en défense, augmentez ce bonus de 1.

Lorsque vous marquez un ennemi, ce dernier subit un -3 aux jets d'attaque des attaques qui ne vous prennent pas pour cible (contre -2 en temps normal).

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels de la catégorie protection comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels. Par ailleurs, vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Coffre secret de Léomund (cf. MdJ 301), Liquidités (cf. page 118) et Ouverture (cf. MdJ 309) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.



DRACOGRAMME DE LA GUÉRISON [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de guérison sur un allié ou la compétence Soins pour permettre à un allié de recourir à son second souffle, l'allié en question peut aussi effectuer un jet de sauvegarde.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels de la catégorie restauration comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.



DRACOGRAMME DE L'HOSPITALITÉ [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsque vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases utilisez un pouvoir de guérison durant un repos court, ce pouvoir rend le nombre maximum de points de vie possible.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Abri sûr (cf. page 116), Festin du voyageur (cf. MdJ 305), Œil du tocsin (cf. MdJ 309) et Récupération fantastique (cf. page 119), comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.



DRACOGRAMME DE L'OMBRE [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque et ratez chaque cible alors que vous êtes caché, vous restez caché.

Lorsque vous effectuez une attaque et ratez chaque cible alors que vous êtes invisible, vous restez invisible.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels des catégories scrutation et tromperie comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels. Par ailleurs, vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Ouverture (cf. MdJ 309), Page secrète (cf. MdJ 309), Traversée des ombres (cf. MdJ 313) et Voile de dissimulation (cf. page 119) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.



DRACOGRAMME DU PASSAGE [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsqu'un de vos pouvoirs vous permet de vous décaler, vous pouvez vous décaler de 1 case supplémentaire.

Lorsqu'un de vos pouvoirs vous permet de vous téléporter, vous pouvez vous téléporter de 1 case supplémentaire.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels de la catégorie voyage comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels. Par ailleurs, vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Convocation de destrier (cf. page 116), Destrier fantôme (cf. MdJ 304), Marche sur l'onde (cf. MdJ 307), Orientation (cf. page 118), Passe-muraille (cf. MdJ 310) et Vaisseau amélioré (cf. page 119) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.



DRACOGRAMME DE LA SENTINELLE [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsqu'un ennemi provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre avant ou après cette attaque d'opportunité.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Cercle magique (cf. MdJ 301), Œil d'avertissement (cf. MdJ 308) et Œil du tocsin (cf. MdJ 309) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.

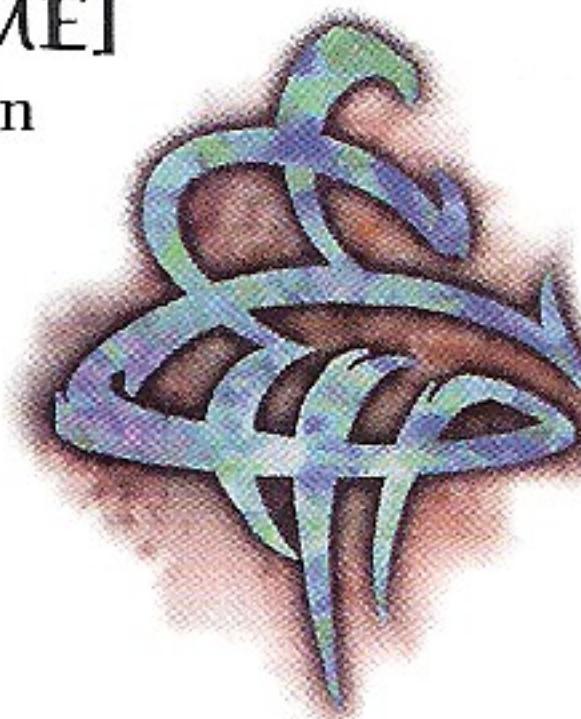


DRACOGRAMME DE LA TEMPÊTE [DRACOGRAMME]

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'électricité ou de tonnerre, vous pouvez le faire glisser de 1 case.

Vous bénéficiez d'un +1 en VD lorsque vous volez.

Vous pouvez maîtriser et exécuter les rituels Convocation de vent (cf. page 116), Marche sur l'onde (cf. MdJ 307), Résistance aux éléments (cf. MdJ 313) et Vaisseau amélioré (cf. page 119) comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.



ENTRAÎNEMENT MARTIAL DE TALANTE

Prérequis : halfelin, originaire des plaines de Talante

Avantage : vous êtes formé au maniement du boomerang talantais, de la sharrash talantaise et du tangat talantais. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts avec ces armes.

ENTRAÎNEMENT MARTIAL DU XEN'DRIK

Prérequis : drow

Avantage : vous êtes formé au maniement du boomerang xen'drik et du coutelas drow. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts avec ces armes.

FÉRAL VIGOUREUX

Prérequis : féral

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial de féral, vous gagnez 5 points de vie temporaires. Ces points de vie temporaires passent à 10 au niveau 11 et à 20 au niveau 21.

GUIDE ANCESTRAL [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer les Esprits du Passé

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin guide ancestral.

Conduit divin : guide ancestral Pouvoir de talent

Vous en appelez aux esprits ancestraux pour vous guider.

Rencontre ♦ divine

Action libre

Personnelle

Déclencheur : vous effectuez un test de compétence et le résultat ne vous convient pas.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir au jet en question égal à votre modificateur de Sagesse.

IMMUTABILITÉ

Prérequis : forgelier, Opiniâtreté forgelière supérieure

Avantage : quand vous utilisez le pouvoir racial opiniâtreté forgelière, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre tout effet et non contre les seuls effets qui vous infligent des dégâts continus. Vous bénéficiez en outre d'un bonus de talent de +2 au jet de sauvegarde.

INJONCTION D'OUTRE-MORT [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer la Cour d'Outre-Mort

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin injonction d'outre-mort.

Conduit divin : injonction d'outre-mort Pouvoir de talent

Les morts-vivants ne représentent pas un véritable danger pour ceux qui servent la Cour d'Outre-Mort.

Rencontre ♦ charme, divine, focaliseur

Action simple

Proximité décharge 3 (5 au niveau 11,

7 au niveau 21)

Cible : un mort-vivant pris dans la décharge

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

INSTRUCTION D'AURÉON [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Auréon

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin instruction d'Auréon.

Conduit divin : instruction d'Auréon Pouvoir de talent

Vous en appelez à la sagesse infinie d'Auréon pour avancer dans vos recherches.

Rencontre ♦ divine

Action libre

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand vous effectuez un test de connaissances ou de connaissance des monstres, faites deux jets et gardez le résultat le plus élevé.

JUSTICE SOUVERAINE [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer l'Ost Souverain

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin justice souveraine.

Conduit divin : justice souveraine Pouvoir de talent

Grâce aux exploits de vos alliés, vous pouvez remporter la victoire même si vous tombez.

Rencontre ♦ divine

Réaction immédiate

Proximité explosion 10

Déclencheur : un ennemi vous inflige des dégâts.

Cible : un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible gagne 5 points de vie temporaires.

Niveau 11 : 10 points de vie temporaires.

Niveau 21 : 15 points de vie temporaires.

LIEN MENTAL DE GROUPE

Prérequis : kalashtar

Avantage : vous êtes en mesure de faciliter les conversations entre tous vos alliés. Tout allié situé à portée de votre télépathie peut communiquer avec vous et avec tout autre allié situé lui aussi à portée de votre télépathie.

LUMIÈRE INTÉRIEURE [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer il-Yannah

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin lumière intérieure.

Conduit divin : lumière intérieure Pouvoir de talent

Un arc de lumière part de votre poitrine et illumine le sol.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, guérison, périmètre

Action mineure

Distance 5

Effet : vous dépensez une récupération, et un périmètre de lumière de guérison apparaît dans une case inoccupée située à portée. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié qui y finit son tour de jeu regagne des points de vie égaux à votre valeur de récupération.

Par ailleurs, toutes les cases situées dans un rayon de 10 cases du périmètre produisent une lueur vive jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

MAÎTRE MÉLANGEUR

Prérequis : façonneur

Avantage : vous êtes en mesure de produire des objets alchimiques de votre niveau + 3 ou moins. Vous devez avoir la formule correcte et la compétence appropriée.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent à la place du talent Lanceur de rituels que vous confère votre aptitude de classe.

MAÎTRE OUVRIER

Prérequis : façonneur

Avantage : lorsque vous utilisez le rituel Enchantement d'objet pour produire un objet magique, vous êtes en mesure de créer un objet magique d'un niveau inférieur ou égal à votre niveau + votre modificateur d'Intelligence.

MODIFICATION DE COMPOSANT

Prérequis : forgelier

Avantage : pour chaque composant de forgelier (cf. page 113) dont vous disposez, le pouvoir racial *opiniâtreté forgelière* vous confère 1 point de vie temporaire supplémentaire, jusqu'à un maximum égal à votre modificateur de Constitution.

OPINIÂTRETÉ FORGELIÈRE SUPÉRIEURE

Prérequis : forgelier

Avantage : quand vous utilisez le pouvoir racial *opiniâtreté forgelière*, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires.

PROIE DE BALINOR [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Balinor

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *proie de Balinor*.

Conduit divin : proie de Balinor Pouvoir de talent

La chasse est délicieuse, mais la mise à mort l'est plus encore.

Rencontre ♦ divine

Action mineure Distance 5

Cible : une créature

Effet : la prochaine attaque de corps à corps ou à distance qui touche la cible avant votre tour de jeu suivant inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Niveau 11 : 2d6 dégâts supplémentaires.

Niveau 21 : 3d6 dégâts supplémentaires.

PUISSANCE DE DOL DORN [DIVIN]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Dol Dorn

Avantage : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *puissance de Dol Dorn*.

Conduit divin : puissance de Dol Dorn Pouvoir de talent

Puise dans les forces de Dol Dorn et tu seras victorieux.

Rencontre ♦ divine

Action libre Personnelle

Déclencheur : vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps.

Effet : vous gagnez 5 points de vie temporaires et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests d'Athlétisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 11 : 10 points de vie temporaires.

Niveau 21 : 15 points de vie temporaires.

TALENTS PARANGONIQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Contrecoup quorien	Kalashtar	Inflige des dégâts psychiques quand vous subissez des dégâts psychiques, êtes hébété ou dominé.
Formule de résistance améliorée	Façonneur, aptitude de classe d'infusion vulnérable	La cible et un allié gagnent des points de vie temporaires grâce à <i>formule de résistance</i>
Immutabilité supérieure	Immutabilité	Confère le pouvoir <i>immutabilité supérieure</i> , +2 aux jets de sauvegarde après utilisation du second souffle
Télépathie étendue	Kalashtar	Augmente la portée de la télépathie à 10

SBIRS DÉFENSIFS

Prérequis : façonneur

Avantage : une créature que vous convoquez en utilisant un pouvoir de convocation de façonneur bénéficie d'un bonus de talent de +2 à toutes les défenses.

SENSIBILITÉ TÉLÉPATHIQUE

Prérequis : kalashtar

Avantage : vous percevez les pensées égarées des créatures proches. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests de Perception opposés au test de Discrétion d'une créature.

SOINS ACTIFS

Prérequis : façonneur

Avantage : vos pouvoirs de guérison rendent 2 points de vie supplémentaires. Ces points de vie supplémentaires passent à 3 au niveau 6, à 4 au niveau 11, à 5 au niveau 16, à 6 au niveau 21 et à 7 au niveau 26.

TACTIQUE FORGELIÈRE

Prérequis : forgelier

Avantage : vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque de corps à corps contre tout ennemi adjacent à un allié.

VAILLANCE DE MROR

Prérequis : nain, originaire des Bastions de Mror

Avantage : au début de votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets d'attaque utilisant haches et marteaux jusqu'à ce que vous vous déplaciez.

TALENTS PARANGONIQUES

Les talents suivants sont accessibles aux personnages de niveau 11 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

CONTRECOUP QUORIEN

Prérequis : niveau 11, kalashtar

Avantage : quand un ennemi vous hébète, vous domine ou vous inflige des dégâts psychiques, il subit des dégâts psychiques égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse. Ces dégâts passent à 10 + votre modificateur de Sagesse au niveau 11, et à 15 + votre modificateur de Sagesse au niveau 21.

TALENTS ÉPIQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Anatomie fluide	Doppelganger	Possibilité de transformer un coup critique en réussite normale
Désespoir quorien	Kalashtar	Vous restez conscient 1 round lorsque vous êtes mourant
Fortification forgelière	Immutabilité supérieure	Confère le pouvoir <i>fortification forgelière</i>
Guérison renforcée	Façonneur	+2 aux défenses de la cible de vos pouvoirs de guérison

TALENT DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Élève de la création	Int 13	Confère une formation en Arcanes, l'aptitude de classe d'infusion vulnérable, l'utilisation des focaliseurs de façonneur

FORMULE DE RÉSISTANCE AMÉLIORÉE

Prérequis : niveau 11, façonneur, aptitude de classe d'infusion vulnérable

Avantage : lorsque votre *formule de résistance* vous octroie des points de vie temporaires, à vous ou un allié, l'intéressé peut conférer un nombre égal de points de vie temporaires à un allié situé dans un rayon de 5 cases de lui.

IMMUTABILITÉ SUPÉRIEURE

Prérequis : niveau 12, forgelier, talent Immutabilité

Avantage : vous gagnez le pouvoir de talent *immutabilité supérieure*, qui remplace un pouvoir utilitaire de niveau 12, 16, 22 ou 26.

Par ailleurs, lorsque vous recourez à votre second souffle, vous bénéficiez d'un +2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Immutabilité supérieure Pouvoir de talent

Grâce à votre seule détermination, votre corps de créature artificielle vivante ne bronche même pas.

Quotidien

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous êtes victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Effet : vous mettez fin à l'effet en question.

TÉLÉPATHIE ÉTENDUE

Prérequis : niveau 11, kalashtar

Avantage : la portée de votre télépathie passe à 10 cases.

TALENTS ÉPIQUES

Les talents suivants sont accessibles aux personnages de niveau 21 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

ANATOMIE FLUIDE

Prérequis : niveau 21, doppelganger

Avantage : quand une créature réussit un coup critique contre vous, effectuez un jet de sauvegarde. En cas de sauvegarde, le coup critique prend la forme d'une réussite normale.

DÉSÉSPOIR QUORIEN

Prérequis : niveau 21, kalashtar

Avantage : la première fois où vous tombez à 0 point de vie (ou moins) dans une rencontre sans en mourir, vous ne sombrez pas automatiquement dans l'inconscience. À la fin de votre tour de jeu suivant, vous sombrez dans l'inconscience si vous êtes toujours mourant.

FORTIFICATION FORGELIÈRE

Prérequis : niveau 22, talent Immutabilité supérieure

Avantage : vous gagnez le pouvoir de talent *fortification forgelière*, qui remplace votre pouvoir utilitaire de niveau 22.

Fortification forgelière Pouvoir de talent

Vous êtes si robuste que les pires coups ne vous effraient même pas.

Rencontre

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : une créature réussit un coup critique contre vous.

Effet : l'attaque en question prend la forme d'une réussite normale.

GUÉRISON RENFORCÉE

Prérequis : niveau 21, façonneur

Avantage : quand vous rendez des points de vie à un allié, ce dernier bénéficie d'un +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

TALENT DE MULTICLASSAGE

Le talent de multiclassage spécifique à une classe suivant vous permet d'approcher la classe de façonneur. Pour plus de détails sur le multiclassage, reportez-vous aux pages 208 et 209 du *Manuel des Joueurs*.

Si vous prenez un talent de multiclassage spécifique à une classe, vous comptez comme un membre de celle-ci pour ce qui est de remplir les prérequis d'autres talents, de voies parangoniques, de destinées épiques et de rituels.

ÉLÈVE DE LA CRÉATION [FAÇONNEUR MULTICLASSÉ]

Prérequis : Int 13

Avantage : vous êtes formé en Arcanes.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser l'aptitude de classe de façonneur d'infusion vulnérable. L'infusion créée ne peut cependant pas être renouvelée.

Par ailleurs, vous êtes en mesure d'utiliser les focaliseurs de façonneur.

Parsemé des vestiges de civilisations déchues, Éberron abrite les reliques de sociétés disparues dévorées par la guerre, la corruption et la magie. Nombre de ces objets sont de simples curiosités, des antiquités rassemblées à des fins d'étude. Toutefois, quelques-uns renferment de grands pouvoirs et les héros déploient des trésors d'imagination pour mettre la main dessus.

ARMES

Les armes inhabituelles suivantes sont utilisées par les guerriers de différentes cultures propres à Éberron.

Certaines ont la propriété défensive qui apparut pour la première dans *Le Comptoir de l'Aventure*. Une arme défensive offre les avantages suivants :

Elle confère un +1 à la CA tant que vous la tenez dans une main et que vous tenez une seconde arme de corps à corps dans l'autre main. L'utilisation de plusieurs armes défensives n'augmente pas ce bonus. Pour bénéficier de ce dernier, vous n'avez pas besoin d'attaquer avec l'arme défensive, mais vous devez en connaître le maniement.

ARMES DE CORPS À CORPS

ARMES SUPÉRIEURES DE CORPS À CORPS

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Coutelas drow	+3	1d6	5/10	15 po	1 kg	Lames lourdes	Arme de jet lourde, secondaire
Roue tranchante*	+2	1d6	—	10 po	0,5 kg	Lames légères	Défensive, secondaire
Tangat talantais*	+2	1d8	—	20 po	4 kg	Lames lourdes	Critique amélioré, polyvalente

* Cette arme peut être utilisée à une main par un personnage de taille P.

Arme à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Sharrash talantaise*	+3	1d8	—	30 po	5 kg	Armes d'hast, lames lourdes	Critique amélioré

* Cette arme peut être utilisée à deux mains par un personnage de taille P.

Armes doubles

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Cimeterre double	+2	1d6/1d6	—	40 po	7,5 kg	Lames lourdes	Critique amélioré, défensive, secondaire
Zulaat	+2	2d4/2d4	—	30 po	6 kg	Armes d'hast, lames lourdes	Défensive, secondaire

ARMES À DISTANCE

ARMES SUPÉRIEURES À DISTANCE

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Boomerang talantais	+2	1d4	10/20	5 po	0,5 kg	Lames légères	Arme de jet légère
Boomerang xen'drik	+2	1d6	6/12	10 po	1 kg	Lames légères	Arme de jet légère

Boomerang talantais : cette arme est très courante parmi les tribus halfelines des plaines de Talante. Lame de bois dur coudée et polie, le boomerang talantais revient automatiquement dans la main de celui qui en connaît le maniement après une attaque à distance effectuée avec celui-ci.

Boomerang xen'drik : les drows du Xen'drik se servent d'un boomerang hérissé de trois pointes pour chasser le petit gibier. Il revient automatiquement dans la main de celui qui en connaît le maniement après une attaque à distance effectuée avec celui-ci.

Coutelas drow : cette lame est un peu plus courte que celle d'une épée et s'achève par une pointe courbe. Trop effilée pour être assimilée à une épée courte et trop volumineuse pour être classée parmi les dagues, on la qualifie de coutelas.

Double cimeterre : les elfes du Valénar sont à l'origine de cette arme célèbre, qui prend la forme d'une lame courbe partant de chaque extrémité de sa poignée.

Roue tranchante : originaire des terres mystérieuses de la Sarlonie, la roue tranchante prend la forme d'un disque cerclé de lames pourvu d'une poignée d'un côté. Beaucoup sont également dotées de pointes ou de barbillons protégeant la main de l'utilisateur.

Sharrash talantaise : arme des plaines de Talante, la sharrash prend la forme d'une hampe dont chaque extrémité est pourvue d'une lame de faucille.

Tangat talantais : elle aussi originaire des plaines de Talante, cette épée à lame courbe s'accompagne d'une courte hampe.

Zulaat : les deux extrémités de cette arme riédraine prennent la forme de coutilles.

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Les objets suivants sont globalement disponibles dans l'ensemble des Cinq Nations et reflètent certaines des nuances sociales liées à la paix précaire acquise à la fin de la Dernière Guerre.

Chevalière à paraphe arcanique : ces bagues d'or ou d'argent sont créées pour les membres des maisons à dracogramme, qui peuvent ainsi identifier leur appartenance. Chacun de ses bijoux arbore des motifs complexes visibles uniquement quand il est porté par la personne pour laquelle on l'a conçu.

Documents de voyage : il est parfois risqué de franchir les frontières d'un pays sans documents de voyage authentiques. À l'instar des papiers d'identité, ils regroupent des informations personnelles en rapport avec le voyageur : son lieu de résidence, son métier et sa destination (les joueurs ont le droit de photocopier et de personnaliser l'illustration des documents de voyage de la page ci-contre).

Dracolithes magiques : les dracolithes magiques sont des fragments de cristaux qui renferment des pouvoirs et connaissances, généralement de nature arcanique. Si les représentants de votre classe stockent habituellement leurs sorts dans un grimoire, vous pouvez stocker les vôtres dans un dracolithes magique (si vous en avez un).

Les enchantements et aptitudes proposés au travers d'un tome restent disponibles avec le dracolithes magique. Enfin, les représentants de toutes les classes peuvent se servir d'un tel objet en guise de bréviaire ou de parchemin de rituel.

Lettre de marque : le roi de Brélende délivre des lettres de marque aux groupes qui explorent les ruines xen'drik. Les voyageurs peuvent arpenter et explorer le continent à leur guise, mais ceux qui font le commerce de trésors xen'drik sans les documents nécessaires risquent une amende, une peine d'emprisonnement et la confiscation de leurs biens s'ils sont pris (les joueurs ont le droit de photocopier et de personnaliser l'illustration de la lettre de marque de la page ci-contre).

Matériel de chasseur : ce ballot contient des flacons d'odeurs de différents animaux, un guide traitant de la flore comestible, un petit couteau, des collets et d'autres objets utiles. Il confère un +2 aux tests de Nature visant à fourrager.

Nécessaire d'enquêteur : ce kit renferme plusieurs récipients constitués de différents matériaux, des brosses, de la poussière, de petites pinces, des épingles, des sondes, une loupe, de l'encre et des plumes, des feuilles de parchemin et un petit carnet. Il confère un +2 aux tests de Perception visant à trouver quelque chose de précis dans une zone.

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Objet	Prix	Poids
Chevalière à paraphe arcanique	150 po	—
Documents de voyage	2 pa	—
Dracolithes magique	100 po	0,5 kg
Lettre de marque	500 po	—
Matériel de chasseur	50 po	2,5 kg
Nécessaire d'enquêteur	40 po	2 kg
Papiers d'identité normaux	2 po	—
Papiers d'identité avec portrait	5 po	—

Papiers d'identité : les membres des classes moyennes et de la haute société des Cinq Nations portent des papiers d'identité fournis par leur gouvernement et certifiés conformes par la maison Sivils. Ces documents reprennent la description de leur détenteur, son portrait et d'autres informations (les joueurs ont le droit de photocopier et de personnaliser l'illustration des papiers d'identité de la page ci-contre).

SERVICES DES MAISONS À DRACOGRAMME

Sans les services proposés par les maisons à dracogramme, l'économie et la prospérité du Khorvaire ne seraient pas ce qu'elles sont aujourd'hui. Voici donc quelques-uns des services que proposent ces puissantes institutions.

SERVICES DES MAISONS À DRACOGRAMME

Service	Prix
Aéronef de la maison Lyrandar	50 po pour se rendre d'un royaume au royaume voisin, jusqu'à 300 po pour les voyages vers un autre continent
Galion élémentaire d'escale maison Lyrandar	10 po pour le port de la le plus proche, jusqu'à 150 po pour les voyages vers un autre continent
Coche/caravane de la maison Orienne	1 po par arrêt
Fulgurant de la maison Orienne	5 po par arrêt
Service des postes de la maison Orienne	5 pc par arrêt
Relais de missives de la maison Sivils	5 po par page transmise
Rituels de traduction de la maison Sivils	2 po par page traduite ; coût des composantes plus 10 % du prix d'achat
Aérodiligence (intra-muros)	1 po

Maison Cannith : cette maison à dracogramme fait de gros profits en vendant des objets ordinaires et magiques sur la place publique. Les enclaves de la maison disposent d'artisans et de rituels capables de réparer les objets endommagés ou brisés.

Maison Jorasco : pour les créatures grièvement blessées, les malades et parfois les morts, une enclave de la maison Jorasco vaut bien n'importe quel temple.

Maison Kundarak : cette maison protège salles et objets. La Guilde des Banquiers émet des lettres de crédit, offre ses services de change et dispose de coffres-forts dans toutes les Cinq Nations.

Maison Lyrandar : connue pour ses vaisseaux volants, la maison Lyrandar offre les services d'aéronefs capables de parcourir près de 30 kilomètres par heure. Pour un coût un peu plus modeste, la maison propose un voyage en galion élémentaire pour se rendre dans n'importe quel port du Khorvaire.

Maison Orienne : contrôlant les modes de déplacement terrestres, la maison Orienne gère le fulgurant, les coches élémentaires et le service des postes qui relient les cités du centre du Khorvaire.

Maison Sivils : un relais de missives de la maison Sivils transmet les messages vers n'importe quel autre relais de missives du continent en un clin d'œil. Les scribes de la maison Sivils proposent aussi leurs services de traduction et d'authentification de documents.



ALCHIMIE

Le procédé de création d'objets alchimiques est similaire à celui de l'exécution des rituels (cf. le Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*). Comme pour les rituels, un personnage utilisant l'alchimie doit d'abord prendre un talent spécial (cf. page 87). Pour créer un objet alchimique, vous devez avoir le talent Alchimiste et la formule correcte, mais aussi y consacrer le temps et les composantes requis. Les composantes alchimiques sont identiques à celles que l'on utilise dans le cadre des rituels. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 20 du *Comptoir de l'Aventure*.

CATÉGORIE

Chaque formule alchimique appartient à une catégorie qui définit le type d'objet qu'elle permet de fabriquer.

Huile : les huiles sont appliquées sur des objets (habituellement des armes), leur conférant des propriétés ou des pouvoirs temporaires.

Poison : un poison est une toxine qui gêne ou blesse une créature.

Remède : ces objets contribuent aux soins ou permettent de surmonter des effets nuisibles et handicapants.

Volatil : un objet volatil explose ou se dilate lorsqu'il est fracassé ou rompu. Souvent, il inflige des dégâts d'un type spécifique, comme l'acide, l'électricité, le feu ou le froid.

Autre : regroupe les objets produisant des effets divers qui ne tombent pas dans l'une des catégories précédentes.

CONSOMMABLE

À l'instar des potions et des élixirs, les objets alchimiques sont des « consommables ». Ils renferment des forces à usage unique, qui sont dépensées quand on les utilise, ce qui a pour effet de les rendre inertes ou de les détruire.

Vous devez effectuer une attaque pour utiliser nombre des objets alchimiques présentés ci-après et dans le *Comptoir de l'Aventure*. Ces objets proposent donc un bonus à l'attaque, qui ne doit pas être ajusté par vos modificateurs de caractéristique ou la moitié de votre niveau, mais les autres bonus et malus aux jets d'attaque s'appliquent normalement.

MODIFICATIONS

Certains objets alchimiques peuvent être modifiés de manière à changer un aspect de leur fonctionnement (par exemple, pour faire d'un objet une munition). Changer le rôle d'un objet augmente généralement son niveau et son prix.

Quand un objet alchimique est transformé en munition, vous pouvez l'utiliser avec une arme à distance, comme un arc, une arbalète ou une fronde. Sa portée devient alors celle de l'arme, mais il n'en utilise pas moins le modificateur à l'attaque indiqué. N'incluez pas à l'attaque le bonus de maniement ou bonus d'altération, et remplacez les dégâts et l'effet de l'arme par ceux des munitions. Par exemple, une attaque de base à distance réussie avec un carreau d'arbalète transformé en étincelle alchimique vous permet de produire une explosion de zone 1 accompagnée d'une portée 15/30 qui inflige 1d6 dégâts d'électricité, après quoi la cible subit un -1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

FORMULES ALCHIMIQUES

Nom	Prix d'achat (po)	Compétence-clé
Acide ardent	200	Arcanes ou Larcin
Bombe mécanique	160	Arcanes ou Larcin
Brume de chemin libre	375	Arcanes ou Nature
Cristal de résonance	160	Arcanes ou Nature
Cristal d'inhibition	120	Arcanes ou Nature
Emplâtre	120	Nature ou Soins
Étincelle alchimique	120	Arcanes ou Larcin
Feuille de lodret	200	Nature ou Soins
Fleur-de-cœur	90	Larcin ou Nature
Grenade délétère	700	Arcanes ou Larcin
Huile d'affûtage	600	Arcanes ou Larcin
Huile infernale	200	Arcanes, Larcin ou Nature
Larmes de panthère	100	Nature ou Soins
Longe gluante	120	Arcanes, Larcin ou Nature
Parfum de griselle	800	Nature ou Soins
Roue de tension	120	Arcanes ou Larcin
Suc de champignon vénéneux tacheté	600	Larcin ou Nature

OBJETS ALCHIMIQUES

Les objets alchimiques suivants sont originaires d'Éberron, mais peuvent être utilisés dans n'importe quelle campagne.

ACIDE ARDENT

Niveau : 5

Catégorie : volatil

Temps de création : 30 minutes

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 200 po

Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

La substance que renferme cette fiole en verre est un bouillon instable d'acide et de produits chimiques explosifs. Quand la fiole est brisée, elle répand la mort alentour.

Acide ardent

Niveau 5+

Des flammes verdâtres apparaissent et crachent leur acide dans toutes les directions.

Niv. 5	50 po	Niv. 20	5 000 po
Niv. 10	200 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po	Niv. 30	125 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ acide, feu) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +8 contre Réflexes ; 1d6 dégâts de feu, et 2 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Niveau 10 : +13 contre Réflexes ; 1d6 dégâts de feu, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Niveau 15 : +18 contre Réflexes ; 2d6 dégâts de feu, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Niveau 20 : +23 contre Réflexes ; 2d6 dégâts de feu, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Niveau 25 : +28 contre Réflexes ; 3d6 dégâts de feu, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Niveau 30 : +33 contre Réflexes ; 3d6 dégâts de feu, et 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

BOMBE MÉCANIQUE

Niveau : 4

Catégorie : volatil

Temps de création : 15 minutes

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 160 po

Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

La bombe mécanique est une petite boîte de 30 centimètres d'arête environ remplie de ressorts, de cadrans, de jauges et de boutons. Elle produit un tic-tac agaçant et vibre avec tellement de force qu'elle se déplace toute seule. Dès que le minuteur s'arrête, l'engin explose.

Bombe mécanique

Niveau 4+

Vous posez la machine infernale par terre et espérez qu'elle explosera au moment voulu.

Niv. 4	40 po	Niv. 19	4 200 po
Niv. 9	160 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po	Niv. 29	105 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ feu) : action mineure. Posez la bombe mécanique dans votre espace ou dans une case qui vous est adjacente; puis fixez le nombre de rounds censés s'écouler avant que l'objet n'explose (6 rounds au maximum). À chaque round, au début de votre tour de jeu, déplacez la bombe de 1 case dans la direction de votre choix et lancez un d6. Si vous obtenez un 6, la bombe explose prématurément. Si la bombe est touchée par une attaque (elle a les mêmes défenses que son utilisateur), elle explose également. Effectuez une attaque si l'engin explose : explosion de zone 1 centrée sur l'espace de la bombe ; vise les créatures prises dans l'explosion ; +7 contre Réflexes ; 1d10 dégâts de feu.

Spécial : une fois la bombe en place, il est possible de la désamorcer au prix d'un test de Larcin DD 17.

Niveau 9 : +12 contre Réflexes ; 2d10 dégâts de feu ; Larcin DD 19.

Niveau 14 : +17 contre Réflexes ; 3d10 dégâts de feu ; Larcin DD 23.

Niveau 19 : +22 contre Réflexes ; 4d12 dégâts de feu ; Larcin DD 27.

Niveau 24 : +27 contre Réflexes ; 4d12 dégâts de feu ; Larcin DD 29.

Niveau 29 : +32 contre Réflexes ; 5d12 dégâts de feu ; Larcin DD 33.

BRUME DE CHEMIN LIBRE

Niveau : 8

Catégorie : autre

Temps de création : 30 minutes

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 375 po

Compétence-clé : Arcanes ou Nature (aucun test)

La flore ne résiste pas à cette décoction ; un simple saupoudrage la tue presque instantanément.

Brume de chemin libre

Niveau 8+

La brume tue la végétation et vous dégager la voie.

Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ poison) : action simple. Effectuez une attaque : décharge de proximité 3 ; vise les plantes ; +11 contre Réflexes ; 1d4 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Par ailleurs, vous vous débarrassez du terrain difficile créé par la flore (comme le feuillage et les broussailles) dans l'aire de l'attaque.

Niveau 13 : décharge de proximité 5 ; +16 contre Réflexes ; 1d4 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Niveau 18 : décharge de proximité 5 ; +21 contre Réflexes ; 2d4 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Niveau 23 : décharge de proximité 5 ; +26 contre Réflexes ; 2d4 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Niveau 28 : décharge de proximité 5 ; +31 contre Réflexes ; 3d4 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

CRISTAL D'INHIBITION

Niveau : 4

Catégorie : autre

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 120 po

Compétence-clé : Arcanes ou Nature (aucun test)

Le cristal d'inhibition capture les sons et l'énergie, les piégeant afin de les réprimer.

Cristal d'inhibition

Niveau 4+

Le cristal encaisse l'électricité et réduit l'intensité du tonnerre.

Niv. 4	40 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous êtes protégé par le cristal d'inhibition jusqu'à ce qu'il se déclenche ou jusqu'à la fin de la rencontre. Au prix d'une interruption immédiate qui se déclenche automatiquement quand vous êtes touché pour la première fois par une attaque d'électricité ou de tonnerre, vous bénéficiez d'une résistance à l'électricité 5 et d'une résistance au tonnerre 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si ce pouvoir est utilisé mais que la résistance n'est pas déclenchée avant la fin de la rencontre, le cristal est tout de même détruit.

Niveau 14 : résistance à l'électricité 10 et résistance au tonnerre 10.

Niveau 24 : résistance à l'électricité 15 et résistance au tonnerre 15.

CRISTAL DE RÉSONANCE

Niveau : 4

Catégorie : autre

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 160 po

Compétence-clé : Arcanes ou Nature (aucun test)

Pour éviter tout risque de bris, le cristal de résonance est rangé dans une boîte en bois insonorisée. Ce cristal limpide vibre au moindre son.

Cristal de résonance

Niveau 4+

Le cristal amplifie les sons jusqu'à les rendre insupportables.

Niv. 4	40 po	Niv. 19	4 200 po
Niv. 9	160 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po	Niv. 29	105 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Effectuez une attaque : distance 10 ; +7 contre Vigueur ; la cible subit une vulnérabilité au tonnerre 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 9 : +12 contre Vigueur ; vulnérabilité au tonnerre 5.

Niveau 14 : +17 contre Vigueur ; vulnérabilité au tonnerre 10.

Niveau 19 : +22 contre Vigueur ; vulnérabilité au tonnerre 10.

Niveau 24 : +27 contre Vigueur ; vulnérabilité au tonnerre 15.

Niveau 29 : +32 contre Vigueur ; vulnérabilité au tonnerre 15.

EMPLÂTRE

Niveau : 3

Catégorie : remède

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 120 po

Compétence-clé : Nature ou Soins (aucun test)

L'emplâtre a tout l'air d'un échantillon de peau humaine. La face collante est appliquée sur la plaie d'une créature blessée.

Emplâtre

Niveau 3+

Vous posez le bandage de peau sur un allié et l'emplâtre semble trouver sa place sur la plaie.

Niv. 3	30 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ guérison) : action mineure. Posez l'emplâtre sur vous-même ou sur une autre créature vivante. Jusqu'à la fin de la rencontre, la prochaine fois que la cible dépense une récupération, elle regagne 5 points de vie supplémentaires.

Niveau 13 : 10 points de vie supplémentaires.

Niveau 23 : 15 points de vie supplémentaires.

ÉTINCELLE ALCHIMIQUE

Niveau : 3

Catégorie : volatil

Temps de création : 30 minutes

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 120 po

Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

La fiole en céramique qui renferme l'étincelle alchimique se compose de deux parties. Une fois brisée, les produits chimiques se mélangent et produisent une vive décharge électrique.

Étincelle alchimique

Niveau 3+

La fiole brisée libère deux nuages qui se mélangent rapidement et produisent une décharge d'énergie éblouissante.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ électricité) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; vise chaque créature prise dans l'explosion ; +6 contre Vigueur ; 1d6 dégâts d'électricité, et la cible subit un -1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Niveau 8 : +11 contre Vigueur ; 2d6 dégâts d'électricité et -1 aux jets d'attaque.

Niveau 13 : +16 contre Vigueur ; 3d6 dégâts d'électricité et -1 aux jets d'attaque.

Niveau 18 : +21 contre Vigueur ; 4d6 dégâts d'électricité et -1 aux jets d'attaque.

Niveau 23 : +26 contre Vigueur ; 5d6 dégâts d'électricité et -1 aux jets d'attaque.

Niveau 28 : +31 contre Vigueur ; 6d6 dégâts d'électricité et -1 aux jets d'attaque.

Modification : munition (niveau + 1). Le coût des composantes de l'objet s'appuie sur la table suivante.

Munition d'étincelle alchimique

Niveau 4+

Niv. 4	40 po	Niv. 19	4 200 po
Niv. 9	160 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po	Niv. 29	105 000 po

FEUILLE DE LODRET

Niveau : 5

Catégorie : remède

Temps de création : 15 minutes

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 200 po

Compétence-clé : Nature ou Soins (aucun test)

Les habitants des régions sauvages du Q'barra se servent parfois de feuilles de lodret à titre préventif quand ils s'aventurent dans des zones infestées de maladies. En effet, en mêlant les feuilles à des réactifs bien précis, vous vous protégez de certains maux.

Feuille de lodret

Niveau 5+

En mâchant cette feuille, vous vous offrez une bonne protection contre différentes maladies.

Niv. 5	50 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous bénéficiez de +2 en Vigueur contre les attaques des maladies de niveau 10 ou moins. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Niveau 15 : maladies de niveau 20 ou moins.

Niveau 25 : maladies de niveau 30 ou moins.

OBJETS ALCHIMIQUES

Niv.	Nom	Prix des composantes (po)
2	Larmes de panthère	25
3	Emplâtre	30
3	Étincelle alchimique	30
3	Fleur-de-cœur	30
3	Longe gluante	30
4	Bombe mécanique	40
4	Cristal d'inhibition	40
4	Cristal de résonance	40
4	Étincelle alchimique (munition)	40
4	Roue de tension	40
5	Acide ardent	50
5	Feuille de lodret	50
5	Huile infernale	50
8	Brume de chemin libre	125
8	Étincelle alchimique	125
8	Fleur-de-cœur	125
8	Longe gluante	125
9	Bombe mécanique	160
9	Cristal de résonance	160
9	Étincelle alchimique (munition)	160
10	Acide ardent	200
10	Huile d'affûtage	200
10	Huile infernale	200
10	Parfum de griselle	200
10	Suc de champignon vénéneux tacheté	200
11	Grenade délétère	350
13	Brume de chemin libre	650
13	Emplâtre	650
13	Étincelle alchimique	650
13	Fleur-de-cœur	650
13	Longe gluante	650
14	Bombe mécanique	800
14	Cristal d'inhibition	800
14	Cristal de résonance	800
14	Étincelle alchimique (munition)	800
14	Roue de tension	800
15	Acide ardent	1 000
15	Feuille de lodret	1 000
15	Huile infernale	1 000

FLEUR-DE-CŒUR

Niveau : 3

Catégorie : poison

Temps de création : 15 minutes

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 90 po

Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)

La fleur-de-cœur s'attaque au sang-froid d'une créature et prend la forme d'une poudre rouge généralement mêlée à de la nourriture ou une boisson.

OBJETS ALCHIMIQUES

Niv.	Nom	Prix des composantes (po)
15	Suc de champignon vénéneux tacheté	1 000
16	Grenade délétère	1 800
18	Brume de chemin libre	3 400
18	Étincelle alchimique	3 400
18	Fleur-de-cœur	3 400
18	Longe gluante	3 400
19	Bombe mécanique	4 200
19	Cristal de résonance	4 200
19	Étincelle alchimique (munition)	4 200
20	Acide ardent	5 000
20	Huile infernale	5 000
20	Suc de champignon vénéneux tacheté	5 000
21	Grenade délétère	9 000
23	Brume de chemin libre	17 000
23	Emplâtre	17 000
23	Étincelle alchimique	17 000
23	Fleur-de-cœur	17 000
23	Longe gluante	17 000
24	Bombe mécanique	21 000
24	Cristal d'inhibition	21 000
24	Cristal de résonance	21 000
24	Étincelle alchimique (munition)	21 000
24	Roue de tension	21 000
25	Acide ardent	25 000
25	Feuille de lodret	25 000
25	Huile infernale	25 000
25	Suc de champignon vénéneux tacheté	25 000
26	Grenade délétère	45 000
28	Brume de chemin libre	85 000
28	Étincelle alchimique	85 000
28	Fleur-de-cœur	85 000
28	Longe gluante	85 000
29	Bombe mécanique	105 000
29	Cristal de résonance	105 000
29	Étincelle alchimique (munition)	105 000
30	Acide ardent	125 000
30	Huile infernale	125 000
30	Suc de champignon vénéneux tacheté	125 000

Fleur-de-cœur

Niveau 3+

La cible affiche un sourire béat et ses yeux prennent un aspect vitreux.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ poison) : action mineure. Appliquez la fleur-de-cœur sur de la nourriture ou une boisson adjacente ; elle conserve son efficacité jusqu'à la fin de la rencontre. Pour administrer le poison sans que la cible ne s'en aperçoive, effectuez un test de Larcin contre son test de Perception. Une créature qui avale la substance est victime de l'attaque suivante : +6 contre Vigueur ; la cible subit un -5 aux tests d'Intuition et un -2 en Volonté (sauvegarde annule les deux).

Niveau 8 : +11 contre Vigueur.

Niveau 13 : +16 contre Vigueur.

Niveau 18 : +21 contre Vigueur.

Niveau 23 : +26 contre Vigueur.

Niveau 28 : +31 contre Vigueur.

GRENADE DÉLÉTÈRE

Niveau : 11

Catégorie : volatil

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 700 po

Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

La grenade délétère est une coquille en métal bourrée de produits chimiques nauséabonds. Une fois enflammée, elle se consume rapidement et remplit la zone d'une fumée écoeurante.

Grenade délétère

Niveau 11+

La flamme crachotante dégage des volutes de fumée verdâtre qui produisent une puanteur rance.

Niv. 11	350 po	Niv. 21	9 000 po
Niv. 16	1 800 po	Niv. 26	45 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ périmètre, poison) : action simple.

Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; vise chaque créature prise dans l'explosion ; +14 contre Vigueur ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

L'explosion crée un périmètre ; toutes les cases concernées sont légèrement voilées. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque créature qui y entre est victime d'une attaque du gaz délétère : +14 contre Vigueur ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Niveau 16 : +19 contre Vigueur.

Niveau 21 : +24 contre Vigueur.

Niveau 26 : +29 contre Vigueur.

HUILE D'AFFÛTAGE

Niveau : 10

Catégorie : huile

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : 200 po

Prix d'achat : 600 po

Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Lorsque vous enduisez une lame de cette huile très légère, elle en aiguise considérablement le fil.

Huile d'affûtage

Niveau 10

L'épée s'abat sur votre ennemi, tranchant sans peine son armure et ses chairs.

Objet alchimique 200 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Appliquez l'huile d'affûtage sur une arme d'hast, une hache, une lame légère, une lame lourde ou une lance. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez réussir un coup critique avec l'arme en question sur un résultat de 19-20.

HUILE INFERNALE

Niveau : 5

Catégorie : huile

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 200 po

Compétence-clé : Arcanes, Larcin ou Nature (aucun test)

Cette huile volatile est très inflammable, mais se consume rapidement. On la stocke généralement dans des fioles de verre fumé pour faire barrage à la lumière et éviter qu'elle ne prenne feu.

Huile infernale

Niveau 5+

Votre arme laisse derrière elle une très légère tache d'huile, suffisante pour que votre adversaire s'embrase s'il entre en contact avec une flamme.

Niv. 5	50 po	Niv. 20	5 000 po
Niv. 10	200 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po	Niv. 30	125 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Appliquez l'huile infernale sur votre arme ou une munition. Effectuez une attaque secondaire contre la prochaine créature touchée par l'arme ou la munition enduite : +8 contre Réflexes ; la cible subit une vulnérabilité au feu 5 (sauvegarde annule).

Niveau 10 : +13 contre Réflexes ; vulnérabilité au feu 5.

Niveau 15 : +18 contre Réflexes ; vulnérabilité au feu 10.

Niveau 20 : +23 contre Réflexes ; vulnérabilité au feu 10.

Niveau 25 : +28 contre Réflexes ; vulnérabilité au feu 15.

Niveau 30 : +33 contre Réflexes ; vulnérabilité au feu 15.

LARMES DE PANTHÈRE

Niveau : 2

Catégorie : autre

Temps de création : 15 minutes

Coût des composantes : 25 po

Prix d'achat : 100 po

Compétence-clé : Nature ou Soins (aucun test)

Cet objet prend la forme d'un compte-gouttes renfermant un liquide violacé. En le déposant sur vos yeux, vous voyez parfaitement lorsque l'éclairage est faible.

Larmes de panthère

Niveau 2

L'espace d'une seconde, votre vision est floue, mais en vous débarrassant du liquide en trop, vous réalisez que vous voyez bien mieux malgré la faible luminosité.

Objet alchimique 25 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous gagnez la vision nocturne jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LONGE GLUANTE

Niveau : 3

Catégorie : autre

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 120 po

Compétence-clé : Arcanes, Larcin ou Nature (aucun test)

La longe gluante est un objet à détente doté de deux petits sachets explosifs remplis d'une colle universelle. Cet outil utile permet en quelque sorte de tenir un adversaire en laisse.

Longe gluante

Niveau 3+

Vous jetez l'objet en direction de votre ennemi : une extrémité se fixe à la cible et l'autre s'accroche au sol.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Effectuez une attaque : distance 5/10 ; +6 contre Réflexes ; la cible ne peut pas se déplacer de plus de 3 cases de l'espace qu'elle occupe au moment où elle est touchée (sauvegarde annule).

Niveau 8 : +11 contre Réflexes.

Niveau 13 : +16 contre Réflexes.

Niveau 18 : +21 contre Réflexes.

Niveau 23 : +26 contre Réflexes.

Niveau 28 : +31 contre Réflexes.

PARFUM DE GRISELLE

Niveau : 10

Catégorie : autre

Temps de création : 15 minutes

Coût des composantes : 200 po

Prix d'achat : 800 po

Compétence-clé : Nature ou Soins

Ce parfum est tiré de la griselle, une fleur rare qui ne pousse que dans les marais du Q'barra. Son parfum très léger confond les meilleurs odorats.

Parfum de griselle

Niveau 10

Vous vaporisez le parfum et la créature aveuglée ne parvient plus à vous localiser pendant quelques instants.

Objet alchimique 200 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous êtes invisible pour les créatures qui voient en usant de vision aveugle jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

ROUE DE TENSION

Niveau : 4

Catégorie : autre

Temps de création : 1 heure

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 120 po

Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Cet objet complexe n'est que rouages et leviers, et on le fixe à une arbalète. Une fois activé, il accroît la tension de la corde et permet de tirer avec une plus grande force.

Roue de tension

Niveau 4+

D'un clic, la roue de tension se débloque et le carreau transperce votre adversaire.

Niv. 4	40 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po		

Objet alchimique**Condition :** vous devez utiliser une arbalète.

Pouvoir (consommable) : action mineure. Fixez la roue de tension à votre arbalète. La prochaine fois que vous attaquez avec cette arme, ses portées normale et longue augmentent de 2 cases et elle inflige 2 dégâts supplémentaires.

Niveau 14 : 4 dégâts supplémentaires.

Niveau 24 : 6 dégâts supplémentaires.

SUC DE CHAMPIGNON VÉNÉNEUX TACHETÉ

Niveau : 10

Catégorie : poison

Temps de création : 30 minutes

Coût des composantes : cf. ci-dessous

Prix d'achat : 600 po

Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)

Poussant dans les marais du Q'barra, le champignon vénéneux tacheté est connu pour son poison. Les hommes-lézards de ces régions en font une pâte toxique dont ils enduisent leurs armes.

Suc de champignon vénéneux tacheté

Niveau 10+

Cette pâte gris-vert affaiblit considérablement ceux qui en sont victimes.

Niv. 10	200 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po	Niv. 30	125 000 po
Niv. 20	5 000 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ♦ poison) : action simple. Appliquez le suc de champignon vénéneux tacheté sur votre arme ou une munition. Effectuez une attaque secondaire contre la prochaine créature touchée par l'arme ou la munition enduite : +13 contre Vigueur ; la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 15 : +18 contre Vigueur.

Niveau 20 : +23 contre Vigueur.

Niveau 25 : +28 contre Vigueur.

Niveau 30 : +33 contre Vigueur.

OBJETS MAGIQUES

À l'instar de la plupart des autres mondes, Éberron est bourré d'objets magiques. Si les objets de cette partie sont tout particulièrement adaptés aux cultes et pratiques des habitants d'Éberron, rien ne vous empêche de vous en servir dans n'importe quel autre décor de campagne.

BAGUETTES

À l'instar des autres focaliseurs de façonneur, les baguettes ont bien souvent deux casquettes. De facture robuste, les façonneurs en font aussi des outils, le plus souvent des tournevis et burins. Ces baguettes sont généralement constituées d'alliages, le plus souvent de bronze.

Baguette de maître d'armure tonnante Niveau 4+

L'armure de votre allié se met à vrombir de la puissance du tonnerre.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : quand votre armure tonnante utilisant cette baguette pousse une cible, elle la pousse d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Pouvoir (rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre) : action simple. Comme le pouvoir de façonneur armure tonnante (cf. page 47).

Baguette de maître de choc statique Niveau 4+

Vous maîtrisez le sort choc statique et entravez vos adversaires au moyen de chaînes électriques.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : quand votre choc statique utilisant cette baguette réduit les dégâts qu'inflige la cible, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant toutes les attaques effectuées par vos alliés adjacents à la cible infligent des dégâts d'électricité supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Pouvoir (rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de façonneur choc statique (cf. page 47).

Baguette de morsure acérée Niveau 18+

Les créations produites avec cette baguette ont une très vilaine morsure.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : les créatures convoquées par vos pouvoirs de façonneur utilisant cette baguette peuvent réussir un coup critique sur un jet de 19-20.

Pouvoir (quotidien ♦ arcanique, focaliseur, invocation) : action simple. Comme le pouvoir de façonneur automate barbelé (cf. page 52).

BAGUETTES

Niv.	Nom	Prix (po)
4	Baguette de maître d'armure tonnante +1	840
4	Baguette de maître de choc statique +1	840
9	Baguette de maître d'armure tonnante +2	4 200
9	Baguette de maître de choc statique +2	4 200
13	Baguette précise de résistance runique +3	17 000
14	Baguette de maître d'armure tonnante +3	21 000
14	Baguette de maître de choc statique +3	21 000
18	Baguette de morsure acérée +4	85 000
18	Baguette précise de résistance runique +4	85 000
19	Baguette de maître d'armure tonnante +4	105 000
19	Baguette de maître de choc statique +4	105 000
23	Baguette de morsure acérée +5	425 000
23	Baguette précise de résistance runique +5	425 000
24	Baguette de maître d'armure tonnante +5	525 000
24	Baguette de maître de choc statique +5	525 000
28	Baguette de morsure acérée +6	2 125 000
28	Baguette précise de résistance runique +6	2 125 000
29	Baguette de maître d'armure tonnante +6	2 625 000
29	Baguette de maître de choc statique +6	2 625 000

Baguette précise de résistance runique Niveau 13+

Vous êtes particulièrement précis avec le sort résistance runique.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque de résistance runique avec cette baguette.

Pouvoir (quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable) : action simple. Comme le pouvoir de façonneur résistance runique (cf. page 51). Si votre premier jet d'attaque avec ce pouvoir touche, vous réussissez un coup critique contre la cible.

BÂTONS

Les façonneurs préfèrent les bâtons en métal qui peuvent aussi leur servir d'outils si nécessaire. Ces bâtons sont généralement cloutés sur toute leur longueur et surmontés d'une clef ou d'une cale comme en sont pourvus les leviers.

Bâton de combat Niveau 4+

Ce bâton ferré est utile pour ceux qui aiment s'aventurer au cœur de la mêlée.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : quand vous effectuez une attaque d'arme avec ce bâton, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Déclencheur : vous ratez avec une attaque de corps à corps utilisant ce bâton.

Effet : refaites l'attaque et utilisez le second résultat, même s'il est inférieur au premier.

BÂTONS

Niv.	Nom	Prix (po)
4	Bâton de combat +1	840
5	Bâton de façonnage +1	1 000
8	Bâton de façonnage mouvant +2	3 400
9	Bâton de combat +2	4 200
10	Bâton de façonnage +2	5 000
13	Bâton de façonnage mouvant +3	17 000
14	Bâton de combat +3	21 000
15	Bâton de façonnage +3	25 000
18	Bâton de façonnage mouvant +4	85 000
19	Bâton de combat +4	105 000
20	Bâton de façonnage +4	125 000
23	Bâton de façonnage mouvant +5	425 000
24	Bâton de combat +5	525 000
25	Bâton de façonnage +5	625 000
28	Bâton de façonnage mouvant +6	2 125 000
29	Bâton de combat +6	2 625 000
30	Bâton de façonnage +6	3 125 000

Bâton de façonnage

Niveau 5+

Des parties métalliques tournent autour de l'extrémité de ce bâton en acier à segments. Lorsque vous produisez l'une de vos créations, l'objet émet un léger bourdonnement.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (à volonté) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce bâton.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les créatures convoquées par vos pouvoirs de façonneur bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts.

Bâton de façonnage mouvant

Niveau 8+

Les créatures convoquées avec ce bâton filent d'un lieu à l'autre du champ de bataille.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (à volonté) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce bâton.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les créatures convoquées par vos pouvoirs de façonneur peuvent se décaler de 2 cases au prix d'une interruption immédiate lorsqu'elles sont touchées par une attaque de corps à corps ou à distance.

SCEPTRES

La plupart des façonneurs sont équipés de cadrans, de leviers et d'outils variés, parmi lesquels des tournevis pliables, des clefs à écrous et autres objets utiles. Un tel attirail n'affecte pas l'utilité de l'objet auprès des classes se servant de sceptres en guise de focaliseurs.

SCEPTRES

Niv.	Nom	Prix (po)
2	Sceptre d'incantation mortelle +1	520
2	Sceptre de protection élémentaire +1	520
2	Sceptre de réparation +1	520
7	Sceptre d'incantation mortelle +2	2 600
7	Sceptre de protection élémentaire +2	2 600
7	Sceptre de réparation +2	2 600
12	Sceptre d'incantation mortelle +3	13 000
12	Sceptre de protection élémentaire +3	13 000
12	Sceptre de réparation +3	13 000
17	Sceptre d'incantation mortelle +4	65 000
17	Sceptre de protection élémentaire +4	65 000
17	Sceptre de réparation +4	65 000
19	Lingot libérateur +4	105 000
22	Sceptre d'incantation mortelle +5	325 000
22	Sceptre de protection élémentaire +5	325 000
22	Sceptre de réparation +5	325 000
24	Lingot libérateur +5	525 000
27	Sceptre d'incantation mortelle +6	1 625 000
27	Sceptre de protection élémentaire +6	1 625 000
27	Sceptre de réparation +6	1 625 000
29	Lingot libérateur +6	2 625 000

Lingot libérateur

Niveau 19+

Des motifs runiques entrelacés recouvrent cette lourde barre de métal qui aide votre groupe à se débarrasser des effets handicapants.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce sceptre.
Effet : vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases effectuez un jet de sauvegarde assorti d'un +2.

Sceptre d'incantation mortelle

Niveau 2+

Investi d'une magie de guerre et couvert de symboles de mort, ce sceptre accroît la force des coups magiques mortels.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération. Quand vous obtenez un 10 sur un dé de dégâts de coup critique, vous pouvez relancer le dé et ajouter les deux résultats à vos dégâts de coup critique.

Sceptre de protection élémentaire Niveau 2+

Cet épais bâton est orné de runes élémentaires qui l'identifient comme un focaliseur de façonneur. Il bonifie les sorts qui protègent contre l'énergie.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce sceptre.
Effet : vous et chaque allié qui vous est adjacent gagnez une résistance à l'acide, à l'électricité, au feu ou au froid (à vous de choisir) égale à 5 + votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sceptre de réparation Niveau 2+

Le porteur de ce sceptre profite des avantages qu'il confère à un allié.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (à volonté) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce sceptre.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand vous utilisez un pouvoir de guérison de façonneur sur un allié, vous regagnez des points de vie égaux au bonus d'altération de ce sceptre.

SYMBOLES SACRÉS

En règle générale, un symbole sacré qu'utilise un serviteur divin prend la forme et l'apparence de l'emblème de la religion concernée. Le symbole des fidèles de la Flamme d'Argent est recouvert d'une couche de métal argenté et représente une flamme stylisée, alors que celui des champions de l'Ost Souverain est un octogone bleu et or. Toutefois, les symboles sacrés décrits ci-après sont associés à une divinité ou religion précise et une certaine dévotion est nécessaire pour y recourir. Leur apparence est toujours la même.

Âtre de Boldréi Niveau 8+

Brandissant cet octogone orange et gris, vous protégez un allié en dispersant ses ennemis.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Boldréi ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ♦ focaliseur) : réaction immédiate.

Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases et que vous voyez est touché par une attaque. **Effet :** effectuez une attaque : explosion de zone 1 centrée sur l'allié touché par l'attaque en question ; vise les ennemis ; Sagesse contre Vigueur ; la cible est poussée de l'allié d'un nombre de cases égal au bonus d'altération du symbole.

Cornes de Balinor Niveau 8+

Ces cornes conçues en os noircis vous aident à vous concentrer sur votre proie, dont la mort ne sera que plus rapide et clément avec la bénédiction de Balinor.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Balinor ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre une créature marquée par vous ou un allié

Propriété : quand vous infligez les dégâts maximums à un ennemi avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce symbole sacré, vous le marquez également jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Domino d'Olladra Niveau 10+

Les chiffres qui figurent sur ce domino blanc et gris changent à chaque fois que vous utilisez une prière, accentuant alors la nature capricieuse de votre divinité.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Olladra ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. **Déclencheur :** un allié situé dans votre ligne de mire touche avec une attaque.

Effet : lancez un d20. Si le résultat de ce jet est supérieur à celui du d20 de l'attaque de l'allié en question, ce dernier réussit un coup critique. En revanche, s'il est inférieur au d20 de l'attaque de l'allié en question, vous subissez un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Emblème de Dol Dorn Niveau 3+

Un bouclier rouge croisé d'une épée argentée incarne l'exigence de Dol Dorn selon laquelle ses fidèles doivent endurer toutes les souffrances nécessaires pour faire le bien.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Dol Dorn ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération si vous êtes en péril

Pouvoir (rencontre) : action libre. **Déclencheur :** vous tombez en péril pour la première fois de la rencontre.

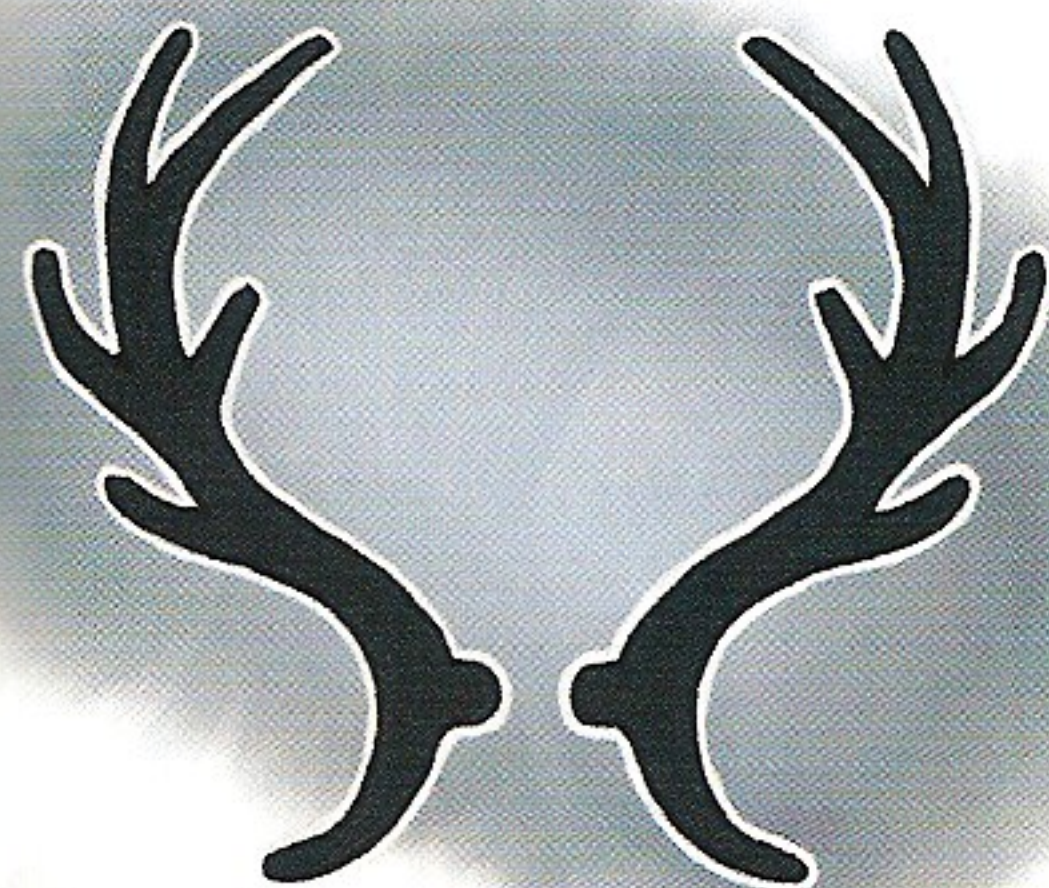
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts des attaques utilisant ce focaliseur égal à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SYMBOLES SACRÉS

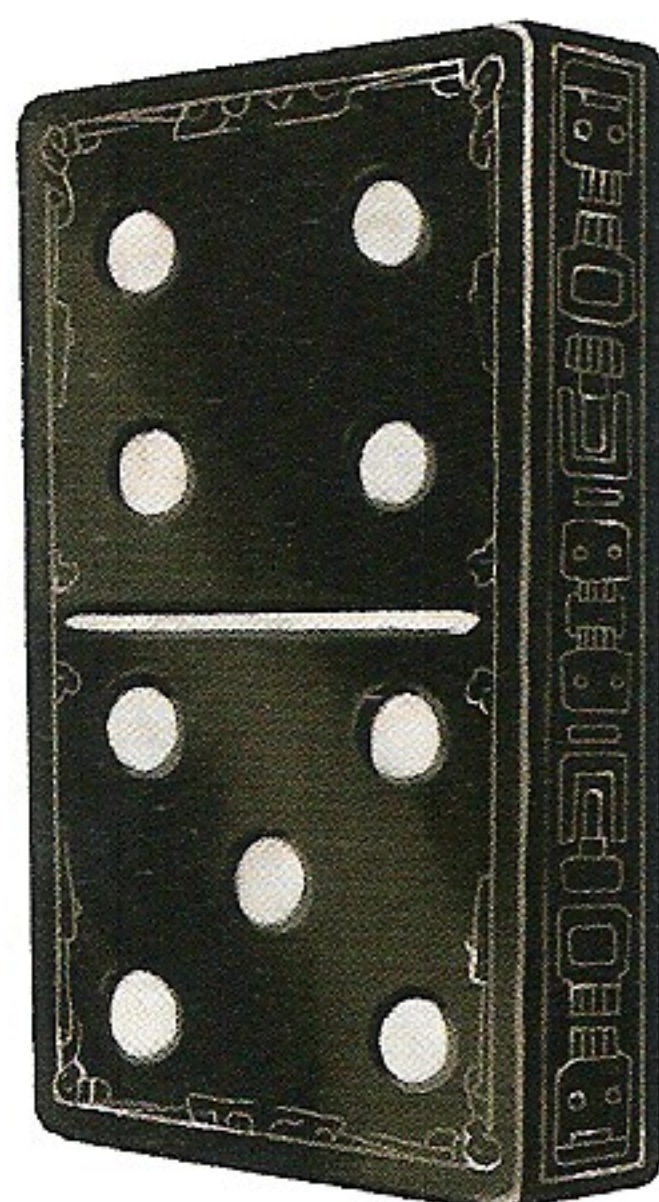
Niv.	Nom	Prix (po)
2	Ennéagone de Kol Korran +1	520
2	Forge d'Onatar +1	520
3	Emblème de Dol Dorn +1	680
3	Feuilles de mort +1	680
3	Joyau éclatant d'il-Yannah +1	680
3	Octogone de l'Ost Souverain +1	680
3	Psautier d'Auréon +1	680
4	Icône de la Flamme d'Argent +1	840
7	Ennéagone de Kol Korran +2	2 600
7	Forge d'Onatar +2	2 600
7	Médaille de Dol Arrah +2	2 600
7	Reliquaire spirituel +2	2 600
8	Âtre de Boldréi +2	3 400
8	Cornes de Balinor +2	3 400
8	Emblème de Dol Dorn +2	3 400
8	Feuilles de mort +2	3 400
8	Gerbe d'Arawaï +2	3 400
8	Joyau éclatant d'il-Yannah +2	3 400
8	Octogone de l'Ost Souverain +2	3 400
8	Os du Voyageur +2	3 400
8	Psautier d'Auréon +2	3 400
9	Icône de la Flamme d'Argent +2	4 200
10	Domino d'Olladra +2	5 000
12	Ennéagone de Kol Korran +3	13 000
12	Forge d'Onatar +3	13 000
12	Médaille de Dol Arrah +3	13 000
12	Reliquaire spirituel +3	13 000
13	Âtre de Boldréi +3	17 000
13	Cornes de Balinor +3	17 000
13	Emblème de Dol Dorn +3	17 000
13	Feuilles de mort +3	17 000
13	Gerbe d'Arawaï +3	17 000
13	Joyau éclatant d'il-Yannah +3	17 000
13	Octogone de l'Ost Souverain +3	17 000
13	Os du Voyageur +3	17 000
13	Psautier d'Auréon +3	17 000
14	Icône de la Flamme d'Argent +3	21 000
15	Domino d'Olladra +3	25 000
17	Ennéagone de Kol Korran +4	65 000
17	Forge d'Onatar +4	65 000
17	Médaille de Dol Arrah +4	65 000
17	Reliquaire spirituel +4	65 000

SYMBOLES SACRÉS (SUITE)

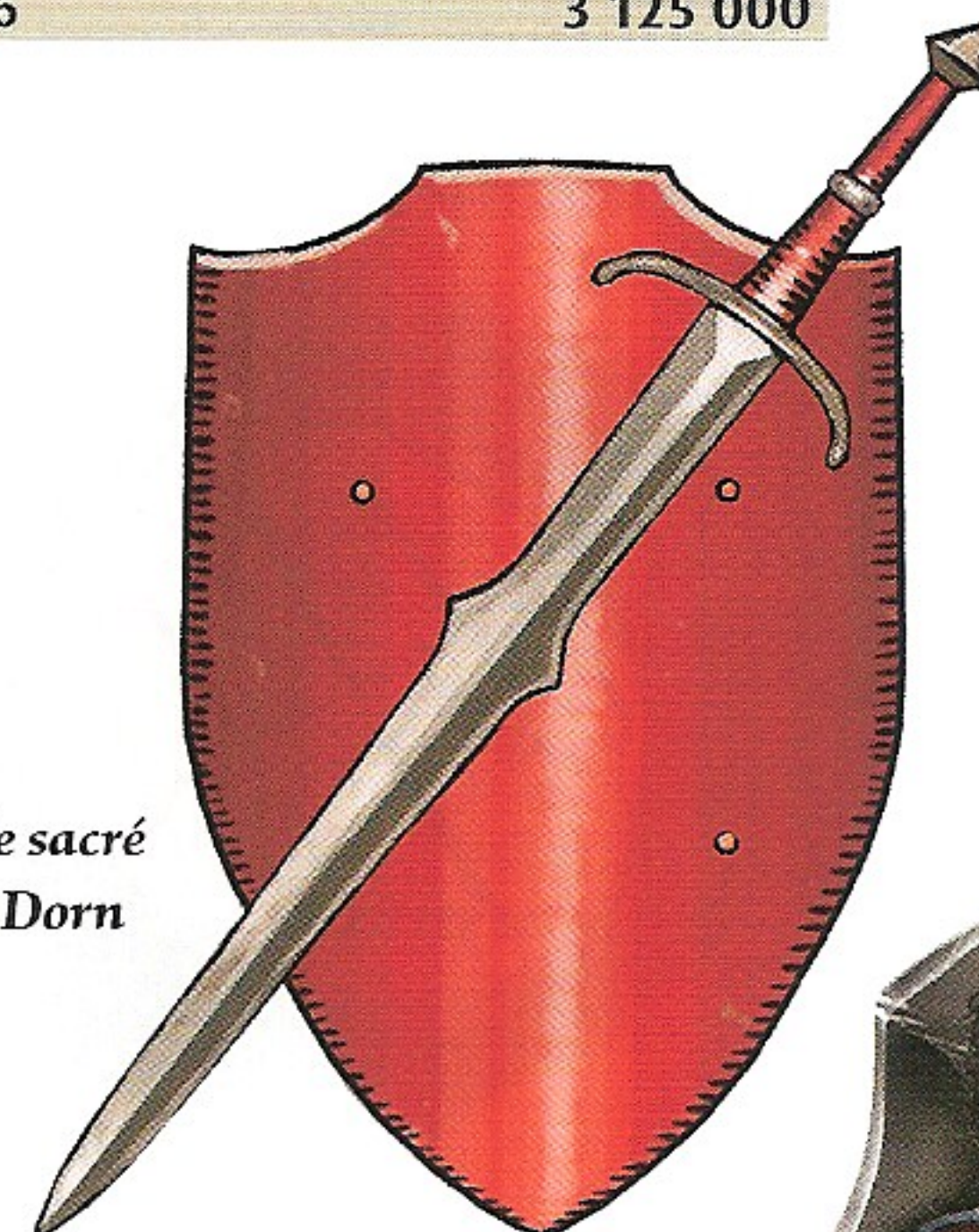
Niv.	Nom	Prix (po)
18	Âtre de Boldréi +4	85 000
18	Cornes de Balinor +4	85 000
18	Emblème de Dol Dorn +4	85 000
18	Feuilles de mort +4	85 000
18	Gerbe d'Arawaï +4	85 000
18	Joyau éclatant d'il-Yannah +4	85 000
18	Octogone de l'Ost Souverain +4	85 000
18	Os du Voyageur +4	85 000
18	Psautier d'Auréon +4	85 000
19	Icône de la Flamme d'Argent +4	105 000
20	Domino d'Olladra +4	125 000
22	Ennéagone de Kol Korran +5	325 000
22	Forge d'Onatar +5	325 000
22	Médaille de Dol Arrah +5	325 000
22	Reliquaire spirituel +5	325 000
23	Âtre de Boldréi +5	425 000
23	Cornes de Balinor +5	425 000
23	Emblème de Dol Dorn +5	425 000
23	Feuilles de mort +5	425 000
23	Gerbe d'Arawaï +5	425 000
23	Joyau éclatant d'il-Yannah +5	425 000
23	Octogone de l'Ost Souverain +5	425 000
23	Os du Voyageur +5	425 000
23	Psautier d'Auréon +5	425 000
24	Icône de la Flamme d'Argent +5	525 000
25	Domino d'Olladra +5	625 000
27	Ennéagone de Kol Korran +6	1 625 000
27	Forge d'Onatar +6	1 625 000
27	Médaille de Dol Arrah +6	1 625 000
27	Reliquaire spirituel +6	1 625 000
28	Âtre de Boldréi +6	2 125 000
28	Cornes de Balinor +6	2 125 000
28	Emblème de Dol Dorn +6	2 125 000
28	Feuilles de mort +6	2 125 000
28	Gerbe d'Arawaï +6	2 125 000
28	Joyau éclatant d'il-Yannah +6	2 125 000
28	Octogone de l'Ost Souverain +6	2 125 000
28	Os du Voyageur +6	2 125 000
28	Psautier d'Auréon +6	2 125 000
29	Icône de la Flamme d'Argent +6	2 625 000
30	Domino d'Olladra +6	3 125 000



Symbole sacré
de Balinor



Symbole sacré
d'Olladra



Symbole sacré
de Dol Dorn

Ennéagone de Kol Korran

Niveau 2+

Cette pièce à neuf côtés brille même quand elle ne reflète pas de lumière.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Kol Korran ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (rencontre ♦ guérison) : action libre. **Déclencheur :** un allié que vous voyez réussit un coup critique. **Effet :** l'allié en question peut décider de transformer son coup critique en réussite normale et de dépenser une récupération.

Feuilles de mort

Niveau 3+

Les feuilles noires qui constituent ce symbole repoussent lorsque vous en utilisez une pour profiter de l'aide des ancêtres.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer la Cour d'Outre-Mort.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. **Déclencheur :** vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire.

Effet : vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus égal au bonus d'altération de ce symbole.

Forge d'Onatar

Niveau 2+

Ce marteau croisé d'une pince semble chauffer à blanc lorsque vous canalisez la colère de votre divinité.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Onatar ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

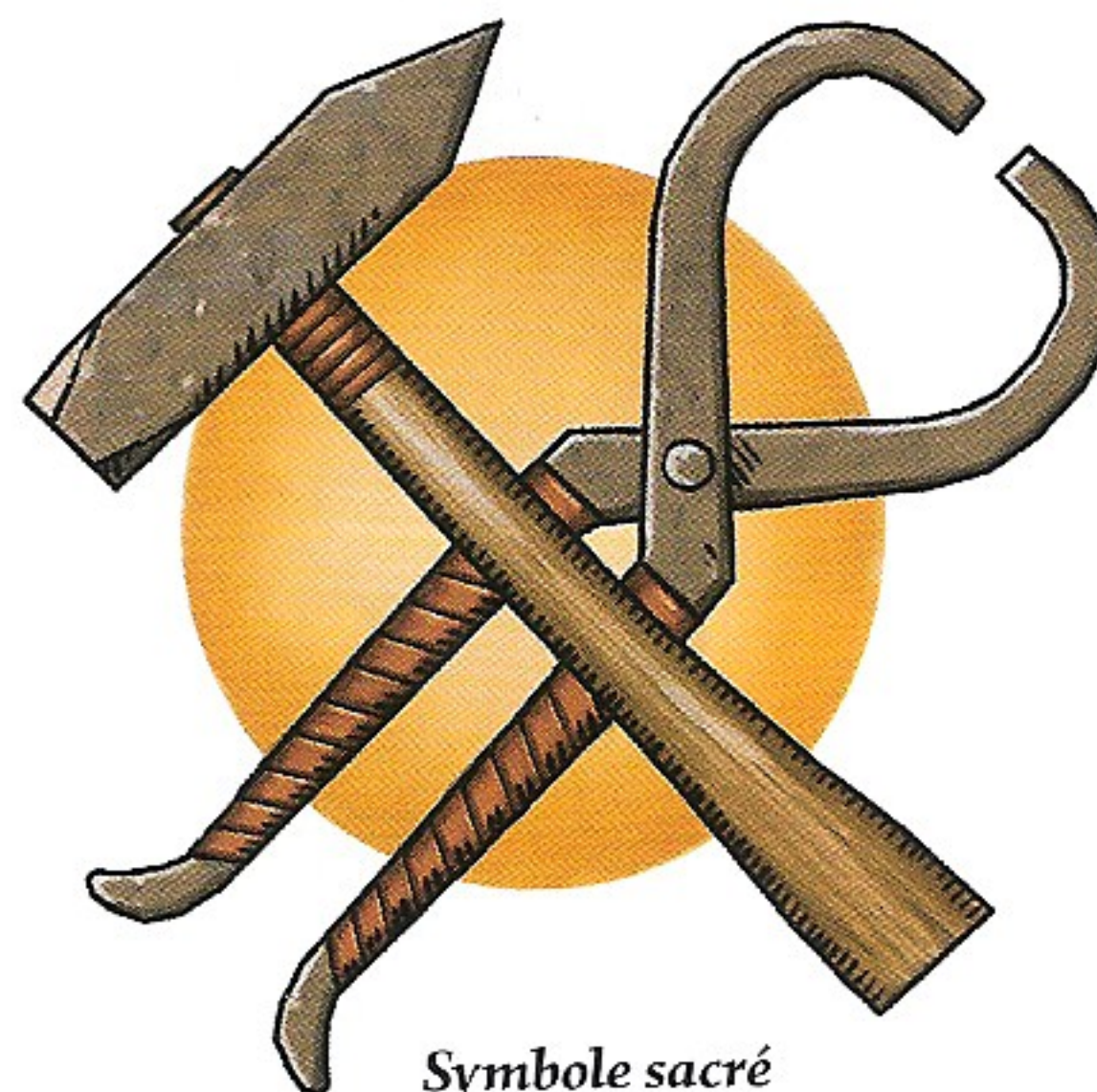
Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération

Propriété : le premier pouvoir de focaliseur utilisant ce symbole sacré avec lequel vous touchez lors d'une rencontre inflige des dégâts de feu supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Une arme située dans votre case ou une case adjacente bénéficie d'un bonus au prochain jet de dégâts effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant égal au bonus d'altération du symbole.



Symbole sacré
de Kol Korran



Symbole sacré
d'Onatar

Niveau 8+

Gerbe d'Arawai

Arawai vous nourrit avec cette gerbe de blé.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Arawai ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous n'avez pas besoin de manger et de boire. Tous les états préjudiciables et effets vous affectent néanmoins tout à fait normalement.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. **Déclencheur :** vous ou un allié que vous voyez êtes victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. **Effet :** vous ou l'allié concerné effectuez contre l'effet en question un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération du symbole.

Îcône de la Flamme d'Argent

Niveau 4+

Lorsque vous adressez des prières à la Flamme d'Argent, des flammes argentées jaillissent de l'icône que vous portez au cou.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer la Flamme d'Argent.

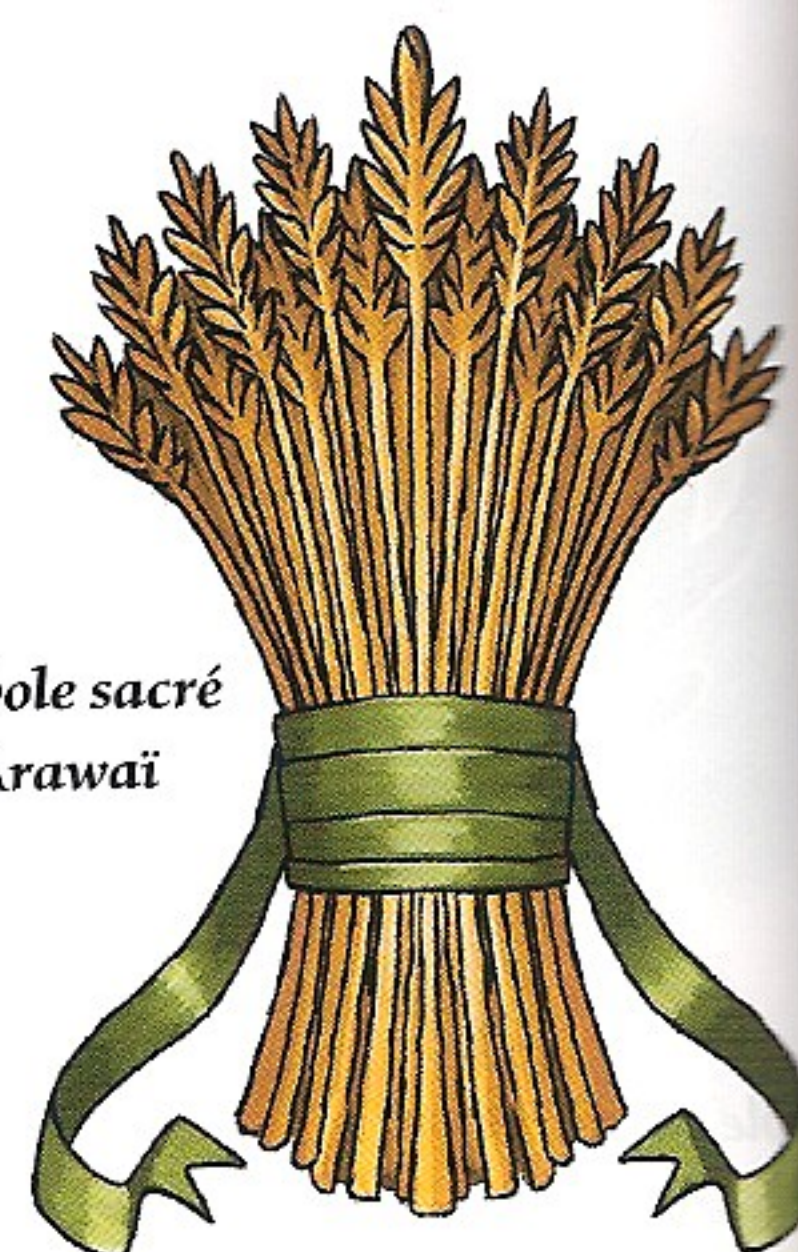
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de feu et radiants par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ♦ feu, radiant) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce symbole sacré. **Effet :** l'ennemi en question subit 5 dégâts de feu et radiants continus (sauvegarde annule).

Niveau 14 : 10 dégâts de feu et radiants continus (sauvegarde annule).

Niveau 24 : 20 dégâts de feu et radiants continus (sauvegarde annule).



Symbole sacré
d'Arawai

Joyau éclatant d'il-Yannah

Niveau 3+

Lorsque vous vous concentrez, le bijou fixé au bout de cette chaîne en argent produit une lueur violette. Vos adversaires découvrent alors la pureté d'il-Yannah.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer la Voie Lumineuse.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts psychiques et radiants par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ♦ psychique) : action libre. **Déclencheur** : vous réussissez un coup critique contre un ennemi avec un pouvoir divin radiant utilisant ce symbole sacré. **Effet** : l'ennemi en question est étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Médaille de Dol Arrah

Niveau 7+

La lumière du soleil que représente ce médaillon doré purifie corps et âmes au moyen des feux célestes.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Dol Arrah ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ♦ radiant) : action libre. **Déclencheur** : vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie avec un pouvoir de focaliseur utilisant ce symbole sacré. **Effet** : vous infligez des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme plus le bonus d'altération de ce symbole sacré à chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases de l'ennemi en question.

Octogone de l'Ost Souverain

Niveau 3+

La Couronne Céleste de l'Ost Souverain incarne l'unité des dieux, une redoutable force de la lumière et du bien.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

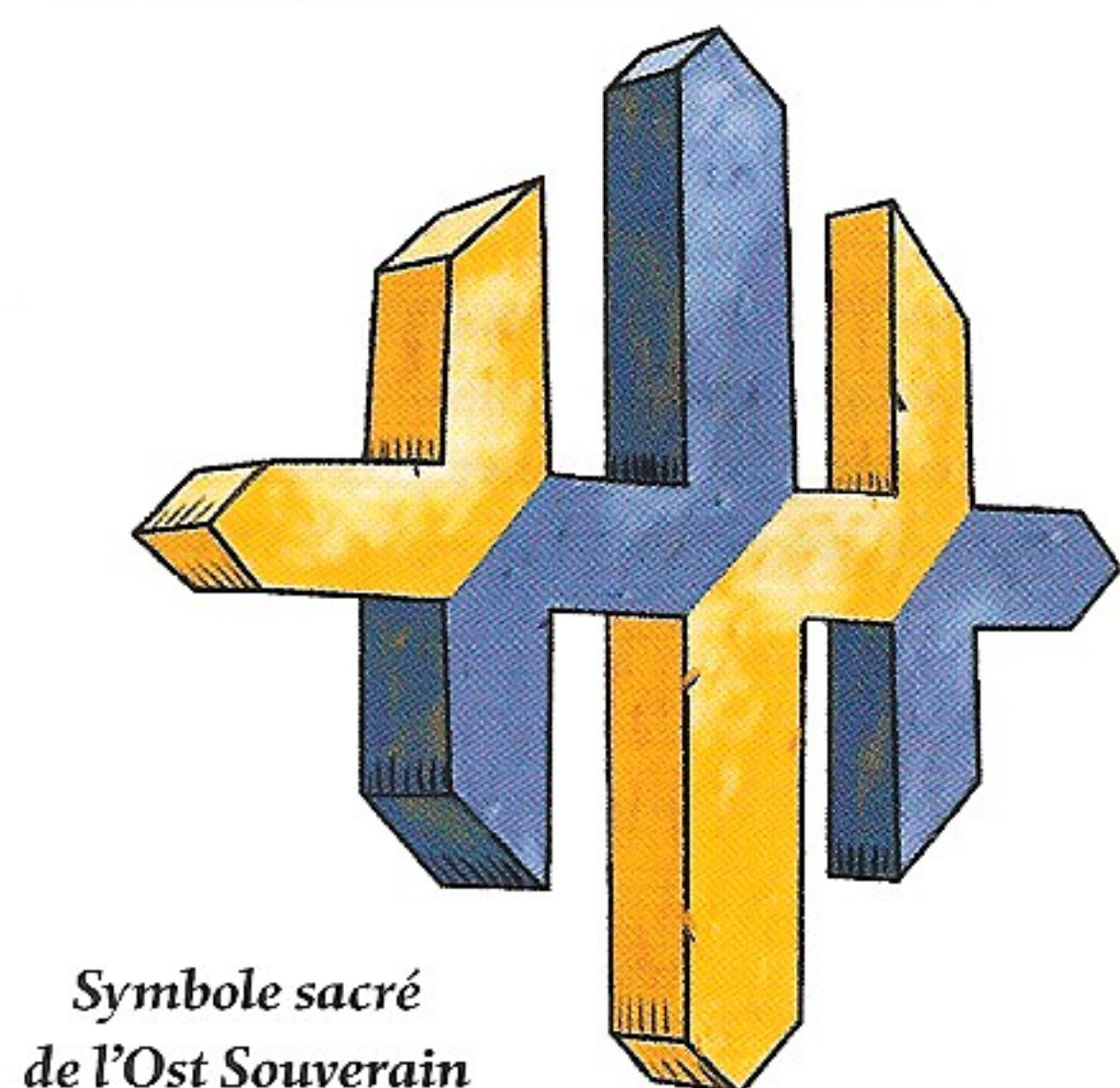
Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer l'Ost Souverain ou tout dieu qu'il représente.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous regagnez l'usage de votre aptitude de classe de conduit divin.



Symbole sacré de l'Ost Souverain

Os du Voyageur

Niveau 8+

Si votre dieu voyage le souhaite, ces quatre os en étoile et recouverts de runes sèmeront le chaos parmi vos ennemis.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer le Voyageur ou le Sinistre Sextumvirat.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. **Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec une attaque de focaliseur utilisant ce symbole sacré. **Effet** : un allié situé dans un rayon de 5 cases de l'ennemi en question peut se décaler d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de cet objet au prix d'une action libre.

Psautier d'Auréon

Niveau 3+

Le livre ouvert que représente votre symbole vous révèle tous les secrets du monde.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Auréon ou l'Ost Souverain.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de connaissances égal au bonus d'altération de ce symbole sacré.

Reliquaire spirituel

Niveau 7+

Vous reprenez courage en pensant aux os de vos ancêtres qui reposent dans la petite boîte délicatement ouvragée que vous portez au cou.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

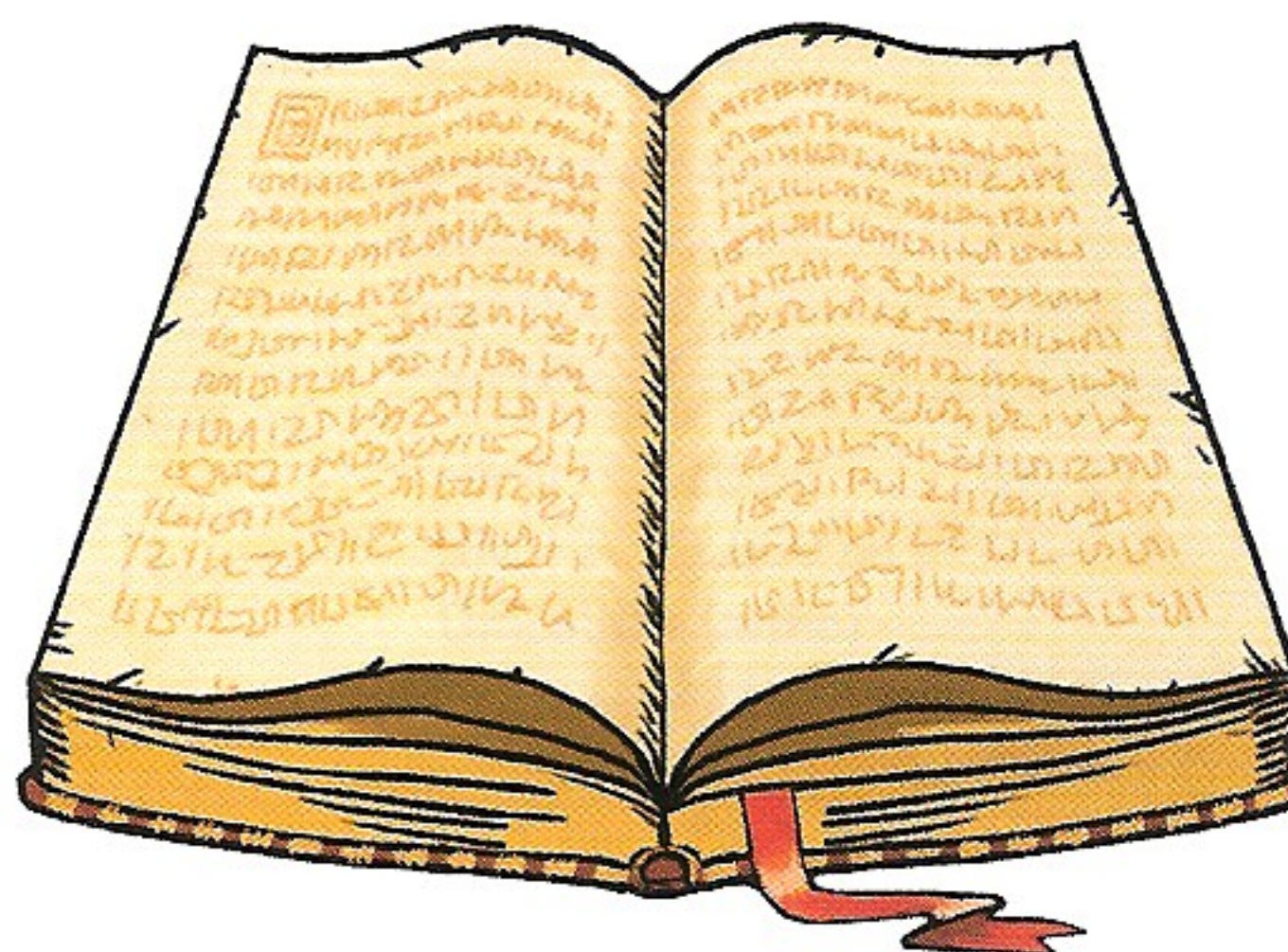
Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer les Esprits du Passé.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et les effets de terreur égal au bonus d'altération de ce symbole.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de ce symbole au prochain jet d'attaque, test de compétence, test de caractéristique ou jet de sauvegarde effectué avant le début de votre tour de jeu suivant.



Symbole sacré d'Auréon

TOTEMS

Les druides et shamans des Confins d'Eldyn utilisent un large assortiment de totems, mais les membres d'une secte précise se tourneront vers des totems qui incarnent leurs objectifs et leur place dans le monde. Ces objets sont conçus à partir de matériaux organiques assemblés de manière à ressembler à l'esprit ou la secte auquel se voue le personnage primal.

TOTEMS

Niv.	Nom	Prix (po)
2	Totem de cendre vengeresse +1	520
2	Totem de l'équilibre d'Oalian +1	520
7	Totem de cendre vengeresse +2	2 600
7	Totem de l'équilibre d'Oalian +2	2 600
7	Totem du cœur de l'hiver +2	2 600
9	Totem de vigilance permanente +2	4 200
9	Totem du crépuscule volage +2	4 200
12	Totem de cendre vengeresse +3	13 000
12	Totem de l'équilibre d'Oalian +3	13 000
12	Totem du cœur de l'hiver +3	13 000
14	Totem de vigilance permanente +3	21 000
14	Totem du crépuscule volage +3	21 000
17	Totem de cendre vengeresse +4	65 000
17	Totem de l'équilibre d'Oalian +4	65 000
17	Totem du cœur de l'hiver +4	65 000
19	Totem de vigilance permanente +4	105 000
19	Totem du crépuscule volage +4	105 000
22	Totem de cendre vengeresse +5	325 000
22	Totem de l'équilibre d'Oalian +5	325 000
22	Totem du cœur de l'hiver +5	325 000
24	Totem de vigilance permanente +5	525 000
24	Totem du crépuscule volage +5	525 000
27	Totem de cendre vengeresse +6	1 625 000
27	Totem de l'équilibre d'Oalian +6	1 625 000
27	Totem du cœur de l'hiver +6	1 625 000
29	Totem de vigilance permanente +6	2 625 000
29	Totem du crépuscule volage +6	2 625 000

Totem de cendre vengeresse

Niveau 2+

Les cendres qui souillent le totem vous rappellent les ravages de la civilisation contre la nature.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (totem)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération

Propriété : les créatures artificielles subissent 1 dégât supplémentaire des pouvoirs de focaliseur primaux qui utilisent ce totem.

Niveau 12 : 2 dégâts supplémentaires.

Niveau 22 : 5 dégâts supplémentaires.

Pouvoir (quotidien ♦ feu) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur primal utilisant ce totem. **Effet :** l'ennemi en question subit 5 dégâts de feu supplémentaires.

Niveau 12 : 10 dégâts de feu supplémentaires.

Niveau 22 : 20 dégâts de feu supplémentaires.

Totem de l'équilibre d'Oalian

Niveau 2+

Reflétant l'équilibre qui règne entre la civilisation et la nature, la moitié de ce totem est recouverte de runes et l'autre parfaitement brute.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (totem)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Diplomatie et tests de Nature.

Pouvoir (quotidien ♦ guérison) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur primal utilisant ce totem. **Effet :** un allié adjacent à vous ou à l'ennemi en question peut dépenser une récupération et regagner des points de vie supplémentaires égaux au bonus d'altération du totem.

Totem de vigilance permanente

Niveau 9+

Ce totem est gravé d'yeux de différentes tailles vous rappelant de vous méfier des daélkyrs et des aberrations.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Focaliseur (totem)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Arcanes et tests de Perception.

Propriété : les pouvoirs de focaliseur primaux utilisant ce totem infligent 1 dégât supplémentaire aux créatures d'origine aberrante.

Niveau 14 : 2 dégâts supplémentaires.

Niveau 24 : 5 dégâts supplémentaires.

Pouvoir (quotidien) : action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur primal utilisant ce totem. **Effet :** l'ennemi en question ne peut utiliser de pouvoirs de téléportation ni être la cible de tels pouvoirs (sauvegarde annule).

Totem du cœur de l'hiver

Niveau 7+

Votre symbole en cœur de pin préviendra chacun de l'événement à venir qui purifiera le monde.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (totem)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1 d6 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ♦ nécrotique) : action libre. Déclencheur : vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur primal utilisant ce totem. Effet : le type des dégâts de l'attaque devient nécrotique et elle inflige 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Niveau 17 ou 22 : 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Niveau 27 : 4d6 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Totem du crépuscule volage

Niveau 9+

Cet os gris, qui semble perpétuellement voilé d'ombres, symbolise le traité ancien scellé entre les fées et les druides des Confins d'Eldyn.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Focaliseur (totem)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1 d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Bluff et de Discrétion.

Pouvoir (quotidien ♦ téléportation) : action libre. Déclencheur : vous touchez un ennemi avec un pouvoir de focaliseur primal utilisant ce totem. Effet : vous vous téléportez d'un nombre de cases égal au bonus d'altération du totem.

DRACOLITHES

Les innovations et progrès qu'ont connus les Cinq Nations ne seraient pas possibles sans la découverte des dracolithes. En libérant leurs pouvoirs, façonneurs, thaumartisans et autres artisans alimentent leurs objets magiques, asservissent des élémentaires à des véhicules, fabriquent des créatures artificielles et produisent un large éventail d'objets fabuleux. Quand il est lié à un objet magique existant, un dracolithe peut aussi bonifier sérieusement ses pouvoirs.

Chacun des trois types de dracolithes est nommé selon son origine. On trouve ainsi les dracolithes de Sibérys, les dracolithes de Khyber et les dracolithes d'Éberron. Les dracolithes de Sibérys sont parcourus de veines de lumière dorée. Ceux de Khyber sont bleu nuit, parcourus de veines noires et laiteuses. Enfin, ceux d'Éberron, qui apparaissent généralement dans les géodes, sont rouges et parcourus de veines plus foncées.

N'importe quel personnage peut fixer un dracolithe à une arme magique (ou l'en retirer) lors d'un repos court ou prolongé. La plupart offrent une propriété, mais d'autres confèrent un pouvoir. Une arme magique ne peut recevoir qu'un seul dracolithe à la fois.

DRACOLITHES

Niv.	Nom	Prix (po)
1	Dracolithe d'Éberron d'animosité	360
1	Dracolithe d'Éberron de ruine	360
2	Dracolithe d'Éberron de foudre	520
2	Dracolithe de Khyber des abîmes embrasés	520
2	Dracolithe de Sibérys de froid infini	520
3	Dracolithe de Sibérys de radiance	680
3	Dracolithe de Sibérys du mage	680
5	Dracolithe d'Éberron d'hémorragie	1 000
8	Dracolithe de Khyber d'étreinte mortelle	3 400
8	Dracolithe de Khyber du buveur d'âme	3 400
11	Dracolithe d'Éberron d'animosité	9 000
11	Dracolithe d'Éberron de ruine	9 000
12	Dracolithe d'Éberron de foudre	13 000
12	Dracolithe de Khyber des abîmes embrasés	13 000
12	Dracolithe de Sibérys de froid infini	13 000
13	Dracolithe de Sibérys de radiance	17 000
13	Dracolithe de Sibérys du mage	17 000
18	Dracolithe de Khyber d'étreinte mortelle	85 000
18	Dracolithe de Khyber du buveur d'âme	85 000
21	Dracolithe d'Éberron d'animosité	225 000
21	Dracolithe d'Éberron de ruine	225 000
22	Dracolithe d'Éberron de foudre	325 000
22	Dracolithe de Khyber des abîmes embrasés	325 000
22	Dracolithe de Sibérys de froid infini	325 000
23	Dracolithe de Sibérys de radiance	425 000
23	Dracolithe de Sibérys du mage	425 000
28	Dracolithe de Khyber d'étreinte mortelle	2 125 000
28	Dracolithe de Khyber du buveur d'âme	2 125 000

Dracolithe d'Éberron d'animosité

Niveau 1+

Ce cristal rouge luit en présence de créatures surnaturelles.

Niv. 1	360 po	Niv. 21	225 000 po
Niv. 11	9 000 po		

Dracolithe (arme)

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez l'arme contre des créatures élémentaires ou immortelles.

Niveau 11 : +3.

Niveau 21 : +5.

Dracolithe d'Éberron d'hémorragie

Niveau 5

Votre arme inflige des blessures profondes à vos adversaires quand elle bénéficie de ce dracolithe rouge sang.

Niv. 5	1 000 po
--------	----------

Dracolithe (arme)

Propriété : quand une attaque portée avec l'arme inflige des dégâts continus à une créature, augmentez la valeur de ceux-ci de 2.

Dracolithe d'Éberron de foudre

Niveau 2+

Lorsque vous associez ce cristal de dracolithe lumineux à votre arme, des étincelles apparaissent dès que vous frappez un ennemi.

Niv. 2	520 po	Niv. 22	325 000 po
Niv. 12	13 000 po		

Dracolithe (arme)

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts des attaques d'électricité utilisant l'arme.

Niveau 12 : +3.

Niveau 22 : +5.



Dracolithes d'Éberron de ruine Niveau 1+

En fixant cette pierre rouge et palpitante à votre arme, vous pouvez venir à bout de n'importe quel obstacle.

Niv. 1 360 po Niv. 21 225 000 po
Niv. 11 9 000 po

Dracolithe (arme)

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez l'arme contre un objet.

Niveau 11 : +3.

Niveau 21 : +5.

Dracolithe de Khyber d'étreinte mortelle Niveau 8+

Lorsque vous fixez ce sinistre dracolithe bleu à votre arme, celle-ci noircit et dégage une aura de mort.

Niv. 8 3 400 po Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po

Dracolithe (arme)

Pouvoir (quotidien) : action libre. **Déclencheur :** vous réussissez un coup critique contre un ennemi avec l'arme. **Effet :** l'ennemi en question subit une vulnérabilité nécrotique 5 (sauvegarde annule).
Niveau 18 : vulnérabilité nécrotique 10 (sauvegarde annule).
Niveau 28 : vulnérabilité nécrotique 15 (sauvegarde annule).

Dracolithe de Khyber des abîmes embrasés Niveau 2+

Ce dracolithe bleu a un cœur en fusion et est chaud au toucher.

Niv. 2 520 po Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po

Dracolithe (arme)

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts des attaques de feu utilisant l'arme.

Niveau 12 : +3.

Niveau 22 : +5.

Dracolithe de Khyber du buveur d'âme Niveau 8+

Ce dracolithe céruléen boit le sang que vous faites couler avec votre arme.

Niv. 8 3 400 po Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po

Dracolithe (arme)

Pouvoir (quotidien ♦ guérison) : action libre. **Déclencheur :** vous mettez un ennemi en péril avec une attaque utilisant l'arme.

Effet : vous regagnez 10 points de vie.

Niveau 18 : 20 points de vie.

Niveau 28 : 30 points de vie.

Dracolithe de Sibérys de froid infini Niveau 2+

Ce dracolithe ambré palpite d'une lueur blanc-bleu.

Niv. 2 520 po Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po

Dracolithe (arme)

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts des attaques de froid utilisant l'arme.

Niveau 12 : +3.

Niveau 22 : +5.

Dracolithe de Sibérys de radiance Niveau 3+

Ce dracolithe brille de la lueur de Sibérys.

Niv. 3 680 po Niv. 23 425 000 po
Niv. 13 17 000 po

Dracolithe (arme)

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts des attaques radiantées utilisant l'arme.

Niveau 13 : +3.

Niveau 23 : +5.

Propriété : quand il n'est pas fixé à une arme, ce dracolithe dégage une lueur vive sur un rayon de 10 cases.

Dracolithe de Sibérys du mage Niveau 3+

Ce cristal orange augmente les dommages d'une arme qui fait office de focaliseur.

Niv. 3 680 po Niv. 23 425 000 po
Niv. 13 17 000 po

Dracolithe (arme)

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts des attaques de focaliseur utilisant l'arme.

Niveau 13 : +3.

Niveau 23 : +5.

COMPOSANTS DE FORGELIER

Les forgeliers peuvent se servir d'objets comme les représentants de toutes les autres races, mais ils ont aussi accès à des objets tout spécialement conçus ou enchantés pour eux. Un composant de forgelier confère souvent un avantage spécial à son propriétaire. Notez bien que ce ne sont pas des objets que l'on tient ou porte à proprement parler ; ils sont fixés ou intégrés au forgelier. À l'instar des objets normaux, ils s'accompagnent de catégories (comme armure, arme, focaliseur, vêtement, anneau ou objet merveilleux) et occupent un emplacement d'objet.

TRAITS DES COMPOSANTS

Tant que vous êtes conscient, un composant en place ne peut vous être retiré que si vous le voulez bien. En revanche, quand vous êtes inconscient, n'importe qui peut vous en débarrasser. Mettre en place ou retirer un tel composant se fait au prix d'une action mineure et demande 5 minutes.

La seule différence entre un composant fixé et un composant intégré, c'est que le second est souvent caché ou escamotable. Les tests de Perception visant à localiser un tel composant sur votre corps subissent un -5.

Les composants de forgelier de certaines catégories d'objet s'accompagnent de règles spéciales.

Arme : une arme peut être fixée ou intégrée. Les armes à deux mains ne peuvent cependant pas être fixées ou intégrées. Une arme de corps à corps ou à distance à une main peut être fixée à une main, mais vous ne pouvez avoir qu'une arme par main, que l'arme en question soit tenue ou fixée. Une arme fixée occupe votre main et vous devez la retirer pour avoir la main libre.

Une arme à une main qui a la propriété secondaire ou arme de jet légère peut être intégrée. Une arme intégrée est escamotable, rangée dans un espace de votre avant-bras. Une fois l'arme rangée, elle n'occupe plus la main. Une arme intégrée peut être sortie ou rangée au prix d'une action mineure. Vous ne pouvez avoir qu'une seule arme intégrée par bras, les shuriken constituant cependant l'exception à la règle puisque vous pouvez en avoir jusqu'à cinq intégrés dans un même bras.

Armure : l'armure est un composant fixé. Elle pèse alors les trois quarts de son poids normal pour ce qui est de déterminer la charge que vous portez.

Bouclier : le bouclier est un composant fixé. Un bouclier lourd fixé vous permet de tenir un autre objet dans la main qui le porte comme s'il s'agissait d'un bouclier léger.

Focaliseur : un focaliseur utilisable d'une main peut être fixé ou intégré. Un focaliseur fixé ou intégré fonctionne exactement comme une arme fixée ou intégrée. Le symbole sacré est le seul focaliseur qui ne doit pas nécessairement être intégré à la main ou au bras du forgelier. Un symbole sacré intégré au corps d'un forgelier n'occupe pas d'emplacement d'objet. Toutefois, conformément aux règles habituelles, si vous portez ou tenez plusieurs symboles sacrés à la fois, aucun ne fonctionne. Enfin, les focaliseurs à deux mains, comme les bâtons, ne peuvent être fixés ou intégrés.

COMPOSANTS DE FORGELIER

Niv.	Nom	Prix (po)
2	Blindage de mithral +1	520
2	Bras-lame +1	520
2	Torche d'explorateur	520
3	Arme d'âme guerrière +1	680
3	Bras-arbalète +1	680
4	Blindage d'adamantium +1	840
4	Disque de résistance énergétique +1	840
4	Essence de l'éclaireur +1	840
5	Bandeau de commandement	1 000
5	Semelles à pointes	1 000
6	Messenger final	1 800
7	Blindage de mithral +2	2 600
7	Bras-lame +2	2 600
8	Arme d'âme guerrière +2	3 400
8	Bras-arbalète +2	3 400
9	Blindage d'adamantium +2	4 200
9	Disque de résistance énergétique +2	4 200
9	Essence de l'éclaireur +2	4 200
12	Blindage de mithral +3	13 000
12	Bras-lame +3	13 000
13	Arme d'âme guerrière +3	17 000
13	Bras-arbalète +3	17 000
14	Blindage d'adamantium +3	21 000
14	Disque de résistance énergétique +3	21 000
14	Essence de l'éclaireur +3	21 000
17	Blindage de mithral +4	65 000
17	Bras-lame +4	65 000
18	Arme d'âme guerrière +4	85 000
18	Bras-arbalète +4	85 000
19	Blindage d'adamantium +4	105 000
19	Disque de résistance énergétique +4	105 000
19	Essence de l'éclaireur +4	105 000
22	Blindage de mithral +5	325 000
22	Bras-lame +5	325 000
23	Arme d'âme guerrière +5	425 000
23	Bras-arbalète +5	425 000
24	Blindage d'adamantium +5	525 000
24	Disque de résistance énergétique +5	525 000
24	Essence de l'éclaireur +5	525 000
27	Blindage de mithral +6	1 625 000
27	Bras-lame +6	1 625 000
28	Arme d'âme guerrière +6	2 125 000
28	Bras-arbalète +6	2 125 000
29	Blindage d'adamantium +6	2 625 000
29	Disque de résistance énergétique +6	2 625 000
29	Essence de l'éclaireur +6	2 625 000

CONVERSION DES OBJETS EN COMPOSANTS DE FORGELIER

Les objets non magiques peuvent être fixés ou intégrés sans coût supplémentaire. Un objet magique peut être transformé en composant fixé ou intégré en exécutant le rituel Enchantement d'objet (cf. MdJ 305). Changer ainsi un objet fonctionne sur le même principe que la modification de taille d'une armure et le coût des composantes est nul. Par ailleurs, lorsque vous modifiez la taille d'une armure magique, vous pouvez aussi la transformer en composant de forgelier dans le cadre du même rituel.

COMPOSANTS DE FORGELIER UNIQUES

Quelques objets (qui sont généralement l'œuvre de la maison Cannith) sont de purs composants de forgelier. Vous en trouverez quelques exemples ci-dessous.

Arme d'âme guerrière Niveau 3+

Une fois cette arme fixée, vous frappez avec une rapidité et une agilité supérieures.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : arme de corps à corps à une main (composant fixé)

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'initiative.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. **Déclencheur :** un ennemi qui vous est adjacent se décale. **Effet :** effectuez une attaque de base de corps à corps avec cette arme contre l'ennemi en question.

Bandeau de commandement Niveau 5

Octroyé aux meilleurs officiers forgeliers lors de la Dernière Guerre, le bandeau de commandement est une marque de mérite et d'honneur.

Emplacement d'objet : tête (composant fixé) 1 000 po

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Propriété : vous gagnez télépathie 20. Vous pouvez communiquer avec toute créature douée de langage située dans votre ligne de mire.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. **Déclencheur :** une créature artificielle vivante alliée est touchée par un effet de terreur qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. **Effet :** l'allié peut effectuer un jet de sauvegarde contre l'effet en question.

Blindage d'adamantium Niveau 4+

Avec les lourdes plaques d'adamantium qui vous recouvrent le corps, vous avez l'assurance de résister aux attaques de vos ennemis.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : harnois (composant fixé)

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Altération : CA

Propriété : vous gagnez une résistance 1 à tous les dégâts.

Niveau 14 ou 19 : résistance 2 à tous les dégâts.

Niveau 24 ou 29 : résistance 5 à tous les dégâts.

Blindage de mithral Niveau 2+

Le métal très léger protège vos organes vitaux tout en vous offrant un maximum de manœuvrabilité.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : harnois (composant fixé)

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Altération : CA

Propriété : cette armure ne s'accompagne d'aucun malus d'armure aux tests ou à la VD.

Bras-arbalète Niveau 3+

Cette arbalète magique produit ses propres carreaux.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : arbalètes (composant fixé)

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : cette arbalète devient une arme à une main.

Propriété : cette arbalète n'utilise pas de carreaux.

Bras-lame Niveau 2+

Cette lame d'épée en dents de scie s'ajuste parfaitement à votre bras.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : lames légères, lames lourdes (composant fixé)

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux attaques d'opportunité portées avec cette arme.

Disque de résistance énergétique Niveau 4+

Les runes gravées tout autour de la pierre précieuse sertie au centre de ce disque en métal sont des sceaux qui vous protègent contre les attaques magiques.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou (composant fixé)

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Altération : Vigueur, Réflexes et Volonté

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. **Déclencheur :** vous êtes touché par une attaque d'électricité, de feu, de force, psychique, radiante ou de tonnerre. **Effet :** vous bénéficiez d'une résistance 5 à l'un des types de dégâts de l'attaque en question jusqu'à la fin de la rencontre.

Niveau 14 ou 19 : résistance 10.

Niveau 24 ou 29 : résistance 20.

Essence de l'éclaireur

Niveau 4+

En intégrant ce disque en métal à votre poitrine, vous réduisez considérablement le bruit que vous faites en vous déplaçant.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou (composant intégré)

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Altération : Vigueur, Réflexes et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 au prochain test de Discrétion effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Messenger final

Niveau 6

Cet outil de communication forgelien ressemble à un petit animal ailé, mais il est constitué d'un assemblage hétéroclite de pièces mécaniques.

Objet merveilleux (composant intégré) 1 800 po

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Propriété : vous abritez un messenger mécanique. Il a une VD 8 et peut fonctionner 8 heures dès lors qu'il vous quitte (cf. ci-dessous). Au bout de 8 heures, il est désactivé. Une créature peut toutefois le réactiver au prix d'un test d'Arcanes DD 20 et d'une récupération, ce qui suffit au messenger pour reprendre sa tâche, qui consiste à porter un message (cf. ci-dessous). Un forgelien peut aussi le réactiver en l'intégrant.

Une créature qui n'est pas la destinataire d'un message peut effectuer un test d'Arcanes DD 25 pour voir l'image programmée et entendre le message. Une créature qui effectue un test d'Arcanes DD 30 apprendra aussi la destination et le destinataire présumés du messenger.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous programmez le messenger avec une image de ce que vous voyez à ce moment-là, une allocution pouvant compter jusqu'à 25 mots, et une destination ou un destinataire. Le messenger conserve l'information jusqu'à ce que vous réutilisiez le pouvoir ou jusqu'à ce que vous mouriez.

Pouvoir (à volonté) : action libre. Vous activez le messenger, qui part pour sa destination ou son destinataire présumé et délivre son image ainsi que son message.

Pouvoir (à volonté) : pas d'action. **Déclencheur :** vous êtes tué. **Effet :** vous activez le messenger, qui part pour la destination ou le destinataire de votre choix. Il porte la dernière image que vous avez vue lorsque vous étiez encore conscient et fait savoir que vous avez été tué.



OBJETS MAGIQUES

4

Semelles à pointes

Niveau 5

Ces semelles d'acier s'accompagnent de minuscules pointes qui vous aident à escalader et à garder l'équilibre.

Emplacement d'objet : pieds (composant fixé) 1 000 po

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'Athlétisme visant à escalader.

Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. **Déclencheur :** vous êtes touché par une attaque qui vous pousse, vous tire ou vous fait glisser. **Effet :** vous ignorez le déplacement forcé en question. Vous êtes ralenti jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Torche d'explorateur

Niveau 2

Souvent fixée au front ou à la poitrine, cette gemme magique dégage une lueur alimentée par votre essence vitale.

Objet merveilleux (composant intégré) 520 po

Condition : vous devez avoir le trait racial créature artificielle vivante pour utiliser cet objet.

Pouvoir (à volonté) : action libre. La torche d'explorateur dégage une lueur faible sur un rayon de 20 cases.

Pouvoir (à volonté) : action libre. La torche d'explorateur dégage une lueur vive sur un rayon de 20 cases.

Pouvoir (à volonté) : action libre. La torche d'explorateur ne dégage aucune lumière.

RITUELS

Le monde d'Éberron abonde en rituels. Qu'il s'agisse d'innovations ébouriffantes développées par le Congrès Arcanique ou de cérémonies anciennes qu'enseigne le Grand Druide Oalian, les rituels comptent parmi les pierres angulaires des différentes sociétés d'Éberron.

LES RITUELS PAR NIVEAU

Niv.	Rituel	Compétence-clé
1	Dissimulation de dracogramme	Arcanes
2	Liquidités	Arcanes
3	Convocation de vent	Arcanes ou Nature
4	Indiscrétion déjouée	Arcanes
6	Convocation de destrier	Arcanes
6	Murmures ancestraux	Religion
6	Orientation	Nature
7	Idole spirituelle	Soins
8	Regard d'enquêteur	Arcanes
10	Abri sûr	Arcanes ou Nature
10	Vaisseau amélioré	Arcanes
11	Illusions bannies	Arcanes
12	Faux-semblant	Arcanes
14	Voile de dissimulation	Arcanes
16	Récupération fantastique	Soins
20	Piège à scrutation	Arcanes

ABRI SÛR

Le relief s'anime sous vos ordres et érige un abri à l'intention de votre groupe.

Niveau : 10

Catégorie : création

Temps d'incantation : 30 minutes

Durée : 8 heures

Coût des composantes : 200 po

Prix d'achat : 1 000 po

Compétence-clé : Arcanes ou Nature (aucun test)

Vous créez une loge capable d'accueillir jusqu'à huit créatures de taille M. Le rituel s'appuie sur les matières premières de l'endroit, si bien que l'édifice peut être en neige, en pierre, en bois ou pourquoi pas en herbe. Sa taille équivaut à une explosion de zone 4. L'intérieur est sec et propre et on y trouve neuf couchettes, une longue table accompagnée de tabourets et un bureau.

L'abri n'est pas climatisé, mais il est immunisé contre le feu et tous les dégâts. Les seules ouvertures prennent la forme de deux fenêtres munies de volets, d'une porte et d'un conduit de cheminée. Les meubles peuvent en être sortis, mais ils disparaissent avec la loge une fois la durée du rituel arrivée à son terme.

CONVOCATION DE DESTRIER

Vous sifflez et votre monture apparaît.

Niveau : 6

Catégorie : voyage

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : jusqu'à utilisation

Coût des composantes : 75 po

Prix d'achat : 360 po

Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Utilisez ce rituel pour vous harmoniser à une créature non hostile accompagnée du mot-clé monture. La créature doit être présente durant l'intégralité de l'exécution du rituel. Ensuite, vous pouvez la convoquer dans un espace adjacent au prix d'une action mineure, ce qui a pour effet de mettre un terme au rituel. Vous ne pouvez vous accorder qu'avec une seule créature à la fois avec ce rituel.

CONVOCATION DE VENT

Vous lancez un appel et la brise vous répond.

Niveau : 3

Catégorie : exploration

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 8 heures

Coût des composantes : 50 po

Prix d'achat : 125 po

Compétence-clé : Arcanes ou Nature (aucun test)

Vous invoquez une brise soutenue et l'orientez. Vous pouvez alors augmenter la vitesse d'un navire à voiles de 3 kilomètres par heure tant que le vent souffle bien dans les voiles. Vous pouvez dissiper le vent au prix d'une action libre.

DISSIMULATION DE DRACOGRAMME

Le dracogramme disparaît devant vos yeux.

Niveau : 1

Catégorie : tromperie

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : jusqu'à dissipation

Coût des composantes : 10 po

Prix d'achat : 50 po

Compétence-clé : Arcanes

Vous dissimulez votre dracogramme ou celui d'une cible adjacente consentante. Les créatures qui examinent la zone du dracogramme ont droit à un test de Perception contre le résultat de votre test d'Arcanes pour déceler la supercherie. Si vous utilisez un pouvoir ou effet lié au dracogramme, l'effet est dissipé et le rituel prend fin.

FAUX-SEMBLANT

Vous et vos alliés traversez le poste de gardes sans même attirer l'attention.

Niveau : 12

Catégorie : tromperie

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 4 heures (spéciale)

Coût des composantes : 680 po

Prix d'achat : 1 700 po

Compétence-clé : Arcanes

En achevant le rituel, vous et jusqu'à huit alliés prenez l'apparence de créatures humanoïdes de taille M. Le rituel permet de prendre la forme générale de représentants d'une race, mais pas d'individus précis. L'effet est centré sur vous ; si un allié s'écarte de plus de 5 cases, l'effet prend fin en ce qui le concerne.

Les créatures qui voient votre groupe ou interagissent avec lui ont droit à un test d'Intuition pour déceler la supercherie. Le DD est égal au résultat de votre test d'Arcanes. Une créature a droit à un test la première fois qu'elle vous voit, et chaque fois qu'elle interagit avec vous ou l'un de vos alliés. Si la créature touche l'un de vous, elle décèle automatiquement la supercherie.

IDOLE SPIRITUELLE

Une particule de lumière se divise en deux, chacune filant vers les yeux du cadavre. Une fois la magie ancrée dans les chairs mortes, elle empêche la décomposition.

Niveau : 7

Catégorie : restauration

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : instantanée (cf. texte)

Coût des composantes : 150 po, plus un focus d'une valeur de 150 po

Prix d'achat : 520 po

Compétence-clé : Soins (aucun test)

Le rituel est exécuté sur un cadavre adjacent. Il lie l'âme au focus et évite qu'elle ne file vers Dolurrrh. La cible doit être consentante, sans quoi le rituel échoue. Une fois liée, l'âme se retrouve dans un état de torpeur.

Ensuite, une fois par jour, vous pouvez poser une question au cadavre comme si vous aviez exécuté le rituel Communication avec les morts. Comme toujours, le cadavre n'est au courant que de ce qu'il savait de son vivant.

Vous pouvez exécuter le rituel Rappel à la vie sur un cadavre ainsi préservé, quelle que soit la durée de la stase. Toutefois, vous ne pouvez pas rappeler à la vie une créature qui est morte de vieillesse.

Si le focus ou cadavre est détruit avant que la cible ne soit rappelée à la vie, l'âme est libérée et le rituel prend fin.

Focus : un phylactère tout spécialement préparé.



ILLUSIONS BANNIES

Ce qui était caché est maintenant révélé.

Niveau : 11

Catégorie : protection

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 24 heures

Coût des composantes : 720 po

Prix d'achat : 1 800 po

Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous créez une protection contre les illusions qui prend la forme d'une explosion de zone 4. Toute créature invisible prise dans l'aire ou qui y entre devient visible. Par ailleurs, les pouvoirs d'illusion subissent un -2 aux jets d'attaque, et les créatures présentes dans l'aire protégée bénéficient d'un +5 aux tests d'Intuition contre les illusions.

INDISCRÉTION DÉJOUÉE

Vous abordez le sujet sensible avec confiance, car vous savez que nul ne pourra vous entendre.

Niveau : 4

Catégorie : protection

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 4 heures

Coût des composantes : 80 po

Prix d'achat : 175 po

Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous protégez une aire pas plus grande qu'une explosion de zone 3 contre les oreilles indiscretes. Chaque créature située hors de l'aire qui tente d'écouter la conversation qui s'y déroule subit un -10 aux tests de Perception. L'aire se déplace avec vous pour toute la durée du rituel.

LIQUIDITÉS

Vous pouvez toujours faire de la monnaie.

Niveau : 2

Catégorie : création

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : instantanée

Coût des composantes : 0 po, plus un focus d'une valeur de 100 po

Prix d'achat : 100 po

Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Condition spéciale : vous devez avoir le talent Dracogramme de la Garde pour maîtriser et exécuter ce rituel.

Vous déposez des pièces, pierres précieuses et autres objets de valeur dans un coffre préparé à cet effet et en refermez le couvercle. En le rouvrant, vous y découvrez une quantité de pièces égale à la valeur des objets déposés. Avec ce rituel, vous pouvez convertir des pièces d'argent pour une valeur égale de pièces d'or, convertir une pierre précieuse en son équivalent en or, ou transformer un objet d'art en pièces. Les objets magiques et l'équipement ordinaire ne sont pas affectés par ce rituel.

Focus : un coffre.

MURMURES ANCESTRAUX

Vous communiez avec les esprits ancestraux, cherchant leur sagesse et leur expérience pour aider votre cause.

Niveau : 6

Catégorie : divination

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 24 heures

Coût des composantes : 140 po

Prix d'achat : 360 po

Compétence-clé : Religion (aucun test)

Vous invitez l'esprit d'un ancêtre à vous habiter quelque temps durant. Choisissez une compétence dans laquelle vous n'êtes pas formé. Pour toute la durée du rituel, on considère que vous avez la formation correspondante.

Plus le héros qui fait appel aux esprits est grand, plus ces derniers sont exigeants. Le coût des composantes de ce rituel passe à 700 po pour un lanceur de niveau 11, à 3 600 po pour un lanceur de niveau 16, à 18 000 po pour un lanceur de niveau 21, et à 90 000 po pour un lanceur de niveau 26.

ORIENTATION

Les nuages, les arbres et même l'herbe semblent vous montrer la voie.

Niveau : 6

Catégorie : exploration

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 8 heures ou jusqu'à utilisation

Coût des composantes : 144 po

Prix d'achat : 360 po

Compétence-clé : Nature (aucun test)

Dans le cadre de l'exécution du rituel, vous devez nommer une destination visitée au moins une fois. Pour toute la durée du rituel, vous savez quelle direction suivre pour atteindre cette destination. Par ailleurs, vous parcourez 15 kilomètres de plus par jour lorsque vous empruntez cette direction. Le rituel prend fin lorsque vous arrivez.

PIÈGE À SCRUTATION

Il peut tenter de jeter un œil, mais il va s'en mordre les doigts.

Niveau : 20

Catégorie : protection et scrutation

Temps d'incantation : 30 minutes

Durée : 24 heures ou jusqu'à utilisation

Coût des composantes : 5 000 po

Prix d'achat : 25 000 po

Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel crée une protection autour de vous qui vous prévient de toute scrutation dans la zone. Vous prenez automatiquement conscience des capteurs de scrutation qui vous perçoivent. Cela a notamment pour effet de vous réveiller si vous dormiez. En prenant conscience d'un tel capteur, vous pouvez choisir de le détruire et de mettre fin au rituel qui l'a créé, sauf si le capteur ou la créature est de plus haut niveau que vous. Vous pouvez aussi décider d'observer la créature qui l'a créé, en utilisant le résultat de votre test d'Arcanes pour déterminer la durée d'observation.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 round
20-24	2 rounds
25-29	3 rounds
30-39	4 rounds
40 ou plus	5 rounds

RÉCUPÉRATION FANTASTIQUE

Vous débarrassez vos compagnons de toute lassitude.

Niveau : 16

Catégorie : restauration

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : instantanée

Coût des composantes : 3 600 po

Prix d'achat : 9 000 po

Compétence-clé : Soins (aucun test)

Vous absorbez la fatigue de votre groupe et la dissipez. Au terme du rituel, vous et vos alliés profitez des avantages d'un repos prolongé sans perdre le temps habituellement nécessaire. Vous ne pouvez cependant pas exécuter ce rituel si vous ne pouviez normalement pas entamer un repos prolongé (cf. *MdJ* 263).

Les grands héros accumulent plus de fatigue et doivent déployer de plus gros efforts pour récupérer. Au niveau 21, l'exécution du rituel coûte 9 000 po. Au niveau 26, elle coûte 45 000 po.

REGARD D'ENQUÊTEUR

Vous fermez les yeux dans le but de vous concentrer. En les rouvrant, vous distinguez la scène du crime sous un jour nouveau.

Niveau : 8

Catégorie : divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : instantanée

Coût des composantes : 125 po

Prix d'achat : 680 po

Compétence-clé : Arcanes

Vos sens remontent le temps pour voir l'endroit où vous vous situez tel qu'il était plus tôt, jusqu'à un nombre d'heures égal au résultat de votre test d'Arcanes. Vous pouvez observer la scène comme si vous y étiez, mais ne pouvez affecter quoi que ce soit.

VAISSEAU AMÉLIORÉ

Votre char est plus rapide et solide.

Niveau : 10

Catégorie : exploration

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 24 heures

Coût des composantes : 400 po

Prix d'achat : 1 000 po

Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous imprégnez un véhicule de puissance occulte. Pour toute la durée du rituel, le véhicule bénéficie d'un +2 en VD et à toutes les défenses.

VOILE DE DISSIMULATION

Ceux qui vous observent à distance ont bien du mal à vous percevoir.

Niveau : 14

Catégorie : protection

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 1 jour

Coût des composantes : 840 po

Prix d'achat : 4 200 po

Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Condition spéciale : vous devez avoir le talent Dracogramme de la Garde pour maîtriser et exécuter ce rituel.

Ce rituel vous rend vous et jusqu'à cinq de vos alliés invisibles aux capteurs de scrutation, comme ceux du rituel Visualisation de lieu. Bien que ces capteurs ne puissent vous distinguer, ils sont en mesure de percevoir le résultat de vos actions, comme lorsque vous interagissez avec votre environnement, combattez des ennemis, etc.

LE MONDE D'ÉBERRON

LE MONDE d'Éberron peut s'enorgueillir d'une incroyable variété de cultures et de sociétés, mais également d'une histoire riche et fouillée. Ce chapitre présente les régions connues d'Éberron, réparties en trois catégories : les Cinq Nations, le grand Khorvaire et le reste du monde.

De plus, vous y trouverez d'autres éléments importants pour les aventuriers. À Éberron, la race, le pays d'origine, le dracogramme et d'autres détails du passé d'un personnage ont une grande influence sur le type de héros qu'il peut devenir. Les informations de ce chapitre peuvent servir aux joueurs pour créer l'historique de leur personnage. Des exemples d'aventuriers sont même proposés pour les principales régions du Khorvaire, pour les maisons à dracogramme et pour les nouvelles races présentées dans ce livre. Enfin, des compétences sont associées à chaque origine.

Ce chapitre inclut les parties suivantes.

Les Cinq Nations et le grand Khorvaire : des informations accessibles à tous les personnages des Cinq Nations et du Khorvaire, suivies de renseignements spécifiques à chaque région. Cette partie propose un survol des villes principales et des particularités géographiques, ainsi que des données en matière de population, de culture et de religion.

Le reste du monde : des informations aisément accessibles aux habitants de régions étrangères au Khorvaire.

Les maisons à dracogramme : exemples d'historiques de personnages appartenant à chacune des maisons à dracogramme.

Autres éléments de background : comment l'histoire, le métier et la race d'un personnage peuvent influencer son approche de l'aventure.





LES CINQ NATIONS

Certes, une grande partie du continent échappe à leurs frontières. Certes, les soi-disant « Cinq » ne sont en fait plus que quatre. Malgré cela, personne ne remet en cause le fait que les Cinq Nations constituent le cœur du Khorvaire, voire d'Éberron. Leurs cultures et leurs coutumes sont peut-être différentes, tout comme leur relief et leur géographie, mais chacune des Cinq Nations est inextricablement liée aux autres par les chaînes du commerce, de l'histoire et d'une lente récupération de la Dernière Guerre.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Les Cinq Nations étaient autrefois unies au sein du royaume du Galifar. Elles recouvraient alors presque tout le Khorvaire. Après la mort du roi Jarot, les rois et reines des Cinq Nations se disputèrent le pouvoir, ce qui provoqua la Dernière Guerre, un conflit dévastateur qui fit rage durant plus d'un siècle et n'épargna aucune région du continent. L'anéantissement du Cyre, le Jour du Deuil, suivi par le traité de Fort-Trône, mit finalement fin à la guerre et divisa le Khorvaire en nations, royaumes et régions tels que nous les connaissons aujourd'hui. Pourtant, rares sont les habitants des Cinq Nations qui pensent que la guerre est véritablement terminée, au point que chaque nation considère ses voisins avec suspicion et rancœur.

Maintenant que les royaumes des Cinq Nations déploient de gros efforts de reconstruction, ils s'intéressent davantage à leur santé économique qu'au conflit ouvert. Néanmoins, une guerre froide saupoudrée d'espionnage, d'escarmouches frontalières et de manipulation économique sévit entre les quatre nations survivantes, sans compter que la haine culturelle et la bigoterie sont monnaie courante.

POPULATION DES CINQ NATIONS

La majeure partie de la population des Cinq Nations est humaine, sans doute parce que le royaume du Galifar était dominé par cette race. En différents endroits, les demi-elfes, nains, gnomes et halfelins sont également courants. Toutes les autres races du Khorvaire, dont les féral et les orques, les éladrins et les changelins, les gobelins et les tieffelins, sont présentes en petit nombre, sans jamais constituer de majorité. Leurs territoires sont ailleurs, hors de ces régions « civilisées ». Les races non humaines sont plus ou moins bien acceptées dans les Cinq Nations, en fonction des comportements prédominants de la nation ou de la communauté. Les préjugés raciaux ne sont pas aussi marqués que l'animosité culturelle. Ainsi, l'humain moyen accepte plus facilement un membre d'une autre race de sa nation qu'un humain d'un autre royaume.

La vaste majorité des citoyens des Cinq Nations réservent leurs dévotions à l'Ost Souverain. Les fidèles de la Flamme d'Argent constituent le deuxième culte le plus courant et le Sang de Vol a des adorateurs bien établis au Karrnath. Enfin, les disciples des autres religions sont si dispersés dans les Cinq Nations qu'ils ne constituent qu'une minorité sans importance.

AVENTURIERS DES CINQ NATIONS

De nombreux aventuriers des Cinq Nations sont des vétérans de la Dernière Guerre ; d'anciens soldats, mais aussi des espions, saboteurs, sentinelles, mercenaires, voire profiteurs (comme voleurs ou contrebandiers). Si certains aventuriers ont des motivations pures et nobles, d'autres ne se tournent vers l'aventure que par cupidité.

Aventurier malgré lui : vous êtes aventurier par nécessité plutôt que par choix. Ayant grandi dans la violence de la Dernière Guerre, vous ne connaissez rien d'autre que le combat. Vos compétences conviennent

BACKGROUND DES PERSONNAGES

Lorsque vous créez un personnage pour une campagne d'ÉBERRON, piochez dans l'histoire de ce monde pour enrichir son passé. Ce chapitre vous aidera certainement à façonner son historique, sa philosophie et ses fréquentations.

Vous pouvez choisir autant d'éléments de background que vous le souhaitez. Toutefois, la plupart des personnages bâtissent leur historique sur trois thèmes principaux.

♦ **Origine :** d'où vient votre personnage ? Est-il un citadin de Sharn, un universitaire d'Aundair ou un fermier des Confins d'Eldyn ?

♦ **Dracogramme :** votre personnage a-t-il un dracogramme ? Si oui, est-il reconnu ou aberrant ? Votre personnage est-il d'une race fréquemment associée à ce dracogramme ? Est-il lié à une maison à dracogramme ?

♦ **Autres éléments de background :** quels autres aspects de sa vie ont fortement influencé votre personnage ? Sa race, son métier ou des événements remontant à son enfance ? A-t-il été très influencé par ses expériences de la Dernière Guerre ?

Quel que soit le nombre d'éléments de background que vous prenez en créant votre personnage, vous pouvez (avec l'accord de votre MD) choisir l'un des avantages suivants :

♦ Bénéficier d'un +2 aux tests de l'une des compétences associées à votre background.

♦ Ajouter une compétence associée à votre background à votre liste de compétences de classe avant de choisir vos formations de compétences.

uniquement à l'aventure et à la guerre. Vous vous enfoncez dans des ruines anciennes pour le profit seulement. Vous acceptez toutes les tâches qui offrent une bonne dose de risques et de récompenses. Vous n'êtes pas nécessairement amoral ; vous n'avez simplement pas trouvé de cause à laquelle consacrer vos talents militaires.

Conseils d'interprétation : vous êtes pragmatique et il en faut beaucoup pour vous impressionner. Vous vous moquez des aventuriers passionnés qui se battent pour une noble cause, mais intérieurement, vous aimeriez éprouver le même élan.

AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

Deux royaumes des Cinq Nations disposent de services de renseignements et d'espionnage. L'Aundair finance ainsi les Yeux de l'Aundair, et la Brélande la Citadelle Royale. Le Karrnath ne dispose pas d'organisation de ce genre, mais les espions des différents seigneurs du pays sont très efficaces, et eux-mêmes espionnés par les agents du roi Kaius III. Ces deux organisations sont parfaites pour les aventuriers qui cherchent à servir leur pays.

Découvrir la vérité : trop de questions restent en suspens depuis la fin de la Dernière Guerre. La plus importante est certainement la disparition du Cyre le Jour de Deuil. Que s'est-il passé ? Qui en est responsable ? Cela peut-il arriver à nouveau ? D'autres mystères perdurent : des crimes de guerre inexplicables, des disparitions énigmatiques et des créatures étranges que nul ne parvient à identifier. Vous êtes bien décidé à percer certains de ces mystères, peut-être pour que justice soit faite, à moins que ce ne soit pour la gloire ou tout simplement par curiosité.

Conseils d'interprétation : rien ne suscite davantage votre curiosité qu'un bon mystère. Il y a probablement une ou deux questions dont vous aimeriez trouver la réponse, et c'est à elles que vous consacrez l'essentiel de votre temps. Cependant, vous considérez toutes les énigmes comme d'irrésistibles défis à relever.

Pour le roi et le pays : vous ne partez pas à l'aventure pour vous-même, mais au nom de votre souverain (ou encore de votre foi, de votre ville natale, de votre maison à dracogramme ou d'une autre organisation à laquelle vous appartenez). Vous êtes un serviteur loyal et faites ce que l'on vous dit, que vous en compreniez le sens ou pas. Peut-

être estimez-vous que vous n'êtes qu'une partie d'un tout qui dépasse votre simple personne, à moins que l'on vous paye aussi pour ne pas poser de questions. En tout cas, les choix que vous faites ne sont pas nécessairement les vôtres.

Conseils d'interprétation : vous parlez souvent et avec ferveur de votre roi ou de la foi que vous servez (à moins bien sûr que votre mission soit secrète). Vous entreprenez les aventures et les tâches que l'on vous confie, et faites tout pour que votre commanditaire profite de chacun de vos actes, même si on ne vous en donne pas l'ordre.

Vengeance pour des méfaits passés : vous cherchez réparation pour des méfaits commis durant la Dernière Guerre. Cette vendetta peut être large, comme la haine d'une nation en particulier pour ses actions envers la vôtre, ou plus spécifique, comme la destruction de votre village natal par un chef militaire précis. Vous vous consacrez entièrement à cette vengeance, en cherchant constamment à déjouer les objectifs de votre ennemi jusqu'au jour où vous aurez enfin la possibilité de signer sa perte.

Conseils d'interprétation : vous êtes maussade et déterminé, rechignant à dévier du chemin que vous vous êtes tracé. Vous vous mettez en colère si quelqu'un chante les louanges de votre ennemi. Vous préférez les aventures qui vous rapprochent de votre but et vous permettent d'affronter votre adversaire ou ses sbires. Mais si aucune occasion de ce genre ne se présente, vous vous lancez dans d'autres aventures, en perfectionnant vos pouvoirs en vue du jour de l'affrontement final.

AUNDAIR

L'Aundair offre deux nations en une. Des fermes et villages champêtres bordent ses frontières ou se tassent autour des forts des seigneurs féodaux de la région. Là, les gens sont simples, presque rustiques. À l'inverse, les grandes cités de la nation fourmillent d'activités commerciales et grouillent d'une foule presque aussi cosmopolite que celle de Sharn. Les sièges du gouvernement et des institutions d'enseignement supérieur débordent d'érudits, de sages et de pratiquants de la magie. Pourtant, que l'on écoute les enseignants ou les fermiers, les mages ou les ouvriers, les Aundairiens parlent de leur nation avec fierté. Ils sont unis dans leur identité et peu leur importent les différences séparant leurs coutumes et leurs préférences.

FORT-TRÔNE

Pendant des siècles, Fort-Trône a été le palais des rois du Galifar. Abandonné au début de la Dernière Guerre, il n'appartient maintenant plus à aucun gouvernement et nul seigneur ne règne sur l'île où il se dresse. Ses seuls occupants sont les Gardiens du Trône, des soldats de la maison Dénéith chargés de protéger le château.

Sous les murs du château s'étend Port-Trône, une petite ville fondée à l'apogée de l'ancien royaume. Port-Trône accueille une grande population de criminels, d'exilés, de

mercenaires et d'autres rebuts qui se sont installés là depuis que Fort-Trône a été abandonné. Bien que les Cinq Nations soient revenues sur l'île, la ville reste un terrain neutre où les criminels prospèrent. Si votre personnage vient de Port-Trône, il peut être le représentant de l'une des nations qui espèrent un jour remettre de l'ordre en ville ou prendre possession du château. Au contraire, vous pourriez aussi être un clandestin, un exilé ou un criminel tentant d'empêcher les Cinq Nations de pacifier la ville.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Actuellement gouverné par la reine Aurala, l'Aundair concentre ses efforts sur l'avenir, souhaitant laisser au passé les dévastations de la Dernière Guerre. L'aristocratie terrienne œuvre à rebâtir les ressources de la nation. La reine Aurala est d'une grande obligeance envers les maisons à dracogramme et espère faire de son royaume le centre du commerce dans les Cinq Nations. Mais l'Aundair est aussi le cœur des études arcaniques. Les apprentis magiciens et autres lanceurs de sorts en herbe s'inscrivent dans ses différents collèges, comme le Congrès Arcanique. Si l'Aundair bénéficie d'un avantage dans les conflits à venir avec ses voisins, il viendra assurément de sa suprématie sur le plan des arcanes.

L'Aundair peine encore à se remettre de la guerre ; son pouvoir militaire et ses ressources domestiques sont au plus bas. Mais les efforts d'Aurala guident le pays vers une renaissance assez rapide. La nation a bon espoir de survivre à terme. La reine et ses défenseurs semblent avoir hâte que la guerre reprenne. Les Aundairiens sont fiers, courageux et butés. Durant la guerre, ces traits leur ont permis de tenir tête à des armées plus nombreuses et plus disciplinées. Maintenant, ces mêmes traits les inspirent à viser plus que la simple survie.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Bien que la plus grande partie de l'Aundair soit constituée de petits villages et de hameaux anonymes, le pays abrite également plusieurs grandes villes importantes pour la nation dans son ensemble. En raison de son énorme commerce agricole, les routes sont bien entretenues, à part dans les régions les plus reculées.

Arcanix : simple village pourtant crucial, Arcanix se tient au bord du lac Galifar. Ses habitants tâchent de satisfaire aux besoins des magiciens qui occupent les trois hautes tours flottant dans les airs, au-dessus du village. Dans les couloirs labyrinthiques, salles de classe, laboratoires, bibliothèques et chambres fortes de ces tours, les mages s'efforcent de maîtriser les secrets des arcanes et d'apprendre la magie à une nouvelle génération d'étudiants.

Beaucastel : demeure ancestrale des souverains de l'Aundair, la forteresse de Beaucastel dépasse tous les autres bâtiments de Beaurefuge. Ses tours, ses campaniles et ses palais fortifiés accueillent la famille royale, ainsi que les diverses cours et la garnison des chevaliers Arcaniques.

Beaurefuge : capitale de l'Aundair, Beaurefuge est le poumon économique de la nation. Ses rues larges et droites facilitent le passage, permettant aux commerçants de livrer leurs biens aux marchés prospères de Beaurefuge, dont la célèbre Bourse du Grand Monde. Avant tout, Beaurefuge est une cité d'érudition abritant d'innombrables institutions qui vont de l'université aux minuscules écoles privées, chacune enseignant à ses élèves toutes sortes de matières.

Port-Passant : seule grande cité de l'ouest de l'Aundair, Port-Passant se situe sur les rives du lac Galifar. La communauté est une enclave majeure de la maison Orienne, qui contrôle une bonne partie de son

gouvernement et de son commerce. La cité est le centre vital du réseau de fulgurant, la plupart des voitures y étant réparées et entretenues. Port-Passant est souvent considéré comme un carrefour entre les terres civilisées et les Confins d'Eldyn.

Tempestuosa : enclave principale de la maison Lyrandar, Tempestuosa appartient à l'Aundair d'un point de vue purement technique, mais constitue dans les faits une cité franche. Des ambassadeurs, officiels ou officieux, et de nombreuses nations et organisations se retrouvent dans les divers restaurants, tavernes et autres établissements de l'île.

L'université Wynarn : institution d'enseignement supérieur la plus respectée du Khorvaire, l'université Wynarn occupe un complexe tentaculaire de six grands bâtiments dans la ville de Beaurefuge. En raison de l'assouplissement des conditions d'inscription mises en place durant et après la Dernière Guerre pour attirer un plus large public, on y trouve des étudiants de toutes les races, cultures et classes sociales.

POPULATION DE L'AUNDAIR

Les habitants de l'Aundair sont dans leur majorité des gens butés et patriotiques. Plus de la moitié d'entre eux sont humains. Dans les grandes villes, les demi-elfes, les elfes et les gnomes constituent des minorités importantes, mais ces races sont plus rares en milieu rural. Les halfelins apparaissent parfois dans ces communautés éloignées, mais les féral sont rares ; ils ont été plus courants, mais les dévots de la Flamme d'Argent les ont repoussés il y a plus de cent cinquante ans. Il arrive que des orques ou demi-orques d'Eldyn, et même des familles de tieffelins, s'installent de ce côté de la frontière. Les bonnes gens de la région ne font pas confiance à ces étrangers, mais engagent rarement les hostilités.

La plupart des Aundairiens vénèrent l'Ost Souverain, mais les fidèles de la Flamme d'Argent constituent une minorité de taille. Plusieurs des cités de l'Aundair abritent des enclaves de « puritains » de la Flamme d'Argent, des extrémistes bien plus fanatiques que le Thranien moyen.

La population de l'Aundair est sensible à la mode. Les nobles préfèrent les couleurs vives, les chapeaux à plumes, les jupes longues, les manteaux et les capes, et les manches en broderie ou bouffantes. Les personnes moins aisées ne peuvent se permettre de suivre leur exemple, mais possèdent souvent une tenue « élégante » copiant maladroitement un style vieux d'une ou deux générations.

AVENTURIERS AUNDAIRIENS

Les aventuriers de l'Aundair ont le même éventail d'objectifs et de motivations que les aventuriers des autres nations, mais sont un peu plus enclins à concentrer leurs efforts sur la reconstruction et la restauration de leur nation. Les travaux de la reine visant à développer les ressources économiques et internes du pays ont inspiré la population et les aventuriers ont adopté ses objectifs.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À L'AUNDAIR

Si vous êtes originaire de l'Aundair, vous pouvez choisir Endurance ou Nature (si vous venez d'un village), ou encore Arcanes ou Histoire (si vous venez d'une grande ville) en tant que compétence associée.

Chercheur arcanique : la suprématie arcanique est le meilleur espoir pour la sécurité de l'Aundair. Vous cherchez des artefacts et des rituels anciens, mais aussi des lanceurs de sorts potentiels pour les recruter dans les collèges arcaniques de la nation, et espionnez même les entreprises mystiques des autres royaumes.

Conseils d'interprétation : vous êtes fasciné et absorbé par les contes et études magiques. Le plus petit murmure évoquant des connaissances anciennes ou indices d'artefacts magiques attire votre attention. Vous vous intéressez plus particulièrement aux arcanes, non que vous pensiez que cette forme de magie est supérieure aux autres, mais parce que vous savez que c'est assurément la plus grande force de l'Aundair.

Explorateur des Confins : les Aundairiens nourrissent un profond ressentiment envers les habitants des Confins (qu'ils considèrent comme des traîtres) et le traité de Fort-Trône qui a offert aux Confins d'Eldyn une ancienne région aundairienne. Vous partagez cette haine ou êtes simplement curieux de savoir ce qui se trouve sur ces terres sauvages, de l'autre côté de la frontière. En tout cas, vous êtes déterminé à apprendre un maximum de choses sur les Confins d'Eldyn, sa population, ses communautés et son histoire druidique, ne fût-ce que pour vous assurer qu'ils ne menaceront plus la paix et la sécurité de l'Aundair.

Conseils d'interprétation : vous pensez que la sécurité de l'Aundair dépend d'une parfaite compréhension de la menace que représentent les Confins d'Eldyn. Vous voulez peut-être que ces terres reviennent à l'Aundair, à moins que vous vous contentiez d'une coexistence pacifique. Ces deux voies vous obligent à explorer, étudier et comprendre les Confins d'Eldyn et les terres sauvages qui les entourent.

BRÉLANDE

Des Cinq Nations, la Brélande est celle qui a le mieux récupéré socialement et économiquement après la guerre. Elle dispose de vastes étendues de terres arables, ce qui en fait l'un des plus importants producteurs de nourriture du Khorvaire. C'est aussi une société de grande liberté personnelle, ce qui inspire la loyauté et le patriotisme de ses citoyens. Les Bréiens sont fiers de leur héritage. Ils se considèrent comme une nation cosmopolite, à la pointe du progrès social. La population de Brélande est convaincue que les progrès sociaux et économiques la maintiendront sur le devant de la scène des Cinq Nations pour les générations à venir.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Les habitants de Brélande aiment leur vieux souverain. Le roi Boranel a offert à son peuple un degré de liberté sans précédent. Le parlement qui soutient son règne est élu au vote populaire, ce niveau de participation civique se traduisant par une plus grande loyauté de la part des citoyens. Toutefois, la santé du roi décline et certains Bréiens se demandent si ses héritiers présumés seront à sa hauteur.

Les progrès sociaux de la Brélande ont un prix. Son industrie florissante et ses grandes libertés sociales sont un terreau pour le crime et la corruption. Bien que les abus de la théocratie du Thrane soient plus largement connus, les agences gouvernementales de Brélande sont plus généralement corrompues. Les familles et guildes criminelles organisées agissent dans toutes les villes de la nation, manipulant les finances du pays et parfois sa législation.

Bien que les fermes de Brélande ne soient pas aussi productives que les plus riches de l'Aundair, la nation se targue d'une surface agricole de qualité bien supérieure à celle des Cinq Nations. Cette agriculture, combinée aux industries manufacturières fleurissantes de la Brélande, fait que la nation est stable et autosuffisante sur le plan économique. De ce statut découle la plus grande concentration d'entreprises et d'enclaves de maisons à dracogramme des Cinq Nations.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Bien que la moitié environ de sa population vive en dehors des centres urbains, la Brélande abrite davantage de grandes villes et de centres de commerce que n'importe lequel de ses voisins. Sharn, la célèbre Cité des Tours, est la fierté du pays et son principal foyer de commerce.

Argonth : seule survivante des deux forteresses flottantes construites par la maison Cannith durant la guerre, Argonth est une citadelle mobile. L'armée de Brélande s'en sert pour patrouiller aux frontières du pays. Seul le personnel militaire est autorisé à bord. Quand Argonth se pose, une fois par semaine, un petit village se crée aussitôt, les habitants de la région se rassemblant pour répondre à ses besoins.

Carcassorc et Porte-Austère : ces forteresses constituent la première ligne de défense de la Brélande, la protégeant respectivement des attaques du Droâm et du Dargûn.

Le château de la Lame Brisée : demeure du roi Boranel et de la famille royale, ce grand château s'élève sur une petite île fluviale au beau milieu de la capitale, Wroat. Château-fort parfaitement fonctionnel, la Lame Brisée renferme assez d'hommes et de provisions pour survivre à un siège de plusieurs années.

La forêt Royale : cette région boisée est une réserve où l'on ne peut chasser légalement qu'à l'invitation du roi. Bien qu'elle soit patrouillée par les chevaliers Sylvestres, la forêt est également un repaire de hors-la-loi, de brigands et de braconniers.

La Fosse Funeste : terrible crevasse d'où émergent des créatures étranges, la Fosse Funeste se situe dans une vallée des Pointes Noires. Il semble qu'elle mène dans les profondeurs de Khyber. Une petite ville de mauvaise réputation s'est établie au-dessus de la Fosse, sous le même nom.

Nouveau-Cyre : après le Deuil, le roi Boranel a concédé ce territoire aux réfugiés cyréens. Il les laisse y vivre et s'organiser à leur guise.

Pointeguerre : située dans les contreforts des Pointes Noires, Pointeguerre a plusieurs fois changé de mains entre l'Aundair et la Brélande durant la guerre. Aujourd'hui, c'est un avant-poste militaire. La région environnante reste instable à cause de la frontière aundairienne toute proche, de la Fosse Funeste et de la forêt Hante-Vert, qui toutes deux grouillent de monstres.

Sharn : la ville de Sharn est décrite plus loin.

L'université Morgrave : située à Sharn, Morgrave est la plus fameuse (et sinistre pour certains) institution d'enseignement supérieur du Khorvaire. Bien qu'elle ne soit pas aussi respectée que des universités comme Wynarn, elle est connue pour ses facilités d'admission et son approche désordonnée de la recherche.

Wroat : la capitale de la Brélande se dresse sur les deux rives de la Hurlante. Cette cité est le siège du pouvoir de la maison Médani et du gouvernement bréien. En plus du château de la Lame Brisée, Wroat abrite la tour d'obsidienne qui sert de quartier général à la Citadelle Royale et le grand palais du Parlement où le gouvernement délibère.

POPULATION DE LA BRÉLANDE

Après les humains, les gnomes constituent la plus grande partie de la population de la Brélande, surtout à Wroat et dans les villages sis le long de la frontière zilargue. Les demi-elfes, les elfes et les nains apparaissent en nombre raisonnable. Les autres races, dont les changelins, les divers gobelins du Dargûn et quelques éladrins, vivent également en Brélande.

Comme pour l'Aundair, la population de la Brélande est largement dévouée à l'Ost Souverain, avec une minorité importante d'adorateurs de la Flamme d'Argent. Les Bréiens ne sont pas particulièrement dévots ; ils préfèrent avoir foi en eux-mêmes, en leurs voisins et en leur gouvernement plutôt qu'en des divinités. Dans les villes importantes, on trouve des cultes d'autres fois, notamment du Sang de Vol.

La population urbaine de la Brélande n'a pas de style précis de mode vestimentaire. Elle préfère nettement se concentrer sur des habits pratiques ou des modes étrangères suivant ses envies du moment. Dans certains cas, cette diversité vestimentaire passe pour un effort délibéré, comme si les aristocrates bréiens voulaient prouver que l'on ne peut pas plus contraindre leur mode que l'on ne peut limiter leurs libertés personnelles.

AVENTURIERS BRÉIENS

Les aventuriers bréiens concentrent leur attention sur les frontières de la nation, car l'intérieur est relativement sûr. La Brélande peut toutefois être le point de départ des plus grandes aventures grâce à Sharn et à la proximité de régions dangereuses.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À LA BRÉLANDE

Si vous êtes originaire de Brélande, vous pouvez choisir
Diplomatie ou Intuition en tant que compétence associée.

Défenseur de la civilisation : le Droâm, le Dargûn, les Confins d'Eldyn et les Terres du Deuil sont voisins de la Brélande. Aucune autre région civilisée n'est entourée d'autant de sauvagerie, de mystère et de danger. Un grand nombre d'aventuriers bréiens se concentrent sur ce fait, se consacrant à l'étude et au combat d'une ou plusieurs de ces menaces à la sécurité bréienne.

Conseils d'interprétation : vous préférez vos aventures près des frontières de la Brélande, surtout quand elles vous permettent de contribuer aux défenses de la nation ou d'affaiblir ses ennemis. Vous avez sans doute un problème pour collaborer avec les gobelins, les orques et les autres créatures que vous considérez comme des ennemis.

Héros endurci : vous avez vu toutes les facettes de la civilisation, des plus élégantes aux plus sinistres. Vous n'aimez peut-être pas les aspects les plus sombres de la société, mais en tout cas vous les connaissez bien. Vous savez que les gens sont capables du pire ; vous-même avez fait des choses terribles pour survivre. Pourtant, vous avez l'espoir, un jour, d'apporter la preuve que vous êtes meilleur que les ombres dans lesquelles vous évoluez.

Conseils d'interprétation : vous avez fait beaucoup de choses dont vous n'êtes pas fier. Bien que vous préféreriez l'éviter, vous seriez sans doute prêt à les refaire, même si vous refusez encore de l'admettre. Vous aidez autrui pour l'argent ou quelque avantage, mais en votre for intérieur, vous aspirez encore à la rédemption.

SHARN

Bien que Sharn fasse partie de la Brélande, la cité est une société à part entière. Les peuples et cultures de tous horizons s'y retrouvent. Ils discutent, font des affaires, voyagent ensemble et se croisent dans les rues. Le résultat est un véritable melting-pot, peut-être le seul des Cinq Nations.

Les membres de races monstrueuses ou défavorisées n'étant pas les bienvenues dans les hauteurs peuvent trouver une place dans les ombres, loin sous les hautes flèches et les tours flottantes qui valent son surnom à la ville.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Sharn n'est pas seulement le centre culturel du Khorvaire ; c'en est aussi le centre économique, du moins selon ses habitants. Comme on l'entend souvent sur les marchés de la



ville : « Si ça se vend, c'est bien ici qu'on peut l'acheter. » On trouve à Sharn des biens et services issus de tout le continent, et parfois même d'au-delà des mers. Chacun sait que tous ne sont pas toujours légaux malgré les efforts du guet local.

Les déplacements à Sharn et entre ses différents niveaux se font par de gigantesques ascenseurs ou, pour les plus fortunés, en aérodirigibles volant par magie ou tirés par des créatures comme des hippogriffes. L'ordre est maintenu autant que possible par le guet. La cité est dirigée par un conseil municipal, le maire et une armée de bureaucrates.

LA CITÉ DES TOURS

Population : 200 000 environ. Les humains sont les plus nombreux (à peu près un tiers), mais toutes les races sont représentées dans cette cité cosmopolite.

Gouvernement : le conseil est formé de dix-sept représentants des quartiers de Sharn, chargés d'élire le maire et d'assurer le bon fonctionnement de la bureaucratie de la cité.

Défenses : le guet fait appliquer les lois locales et patrouille dans les rues, mais il est rongé par la corruption. Une branche du guet, appelé les Gardes de la Porte, surveille les activités des étrangers dans la cité, signalant les cas probables d'espionnage et de subterfuge. Les Rouges-Manteaux, une unité militaire d'élite, interviennent dans les situations qui nécessitent une force extrême.

POPULATION DE SHARN

Les humains constituent le plus grand groupe de population de Sharn, mais toutes les autres races majeures du Khorvaire y ont une place, et même les peuples rares forment une portion non négligeable des habitants de la ville.

La même diversité apparaît dans les pratiques religieuses des citoyens. Bien que l'Ost Souverain et la Flamme d'Argent aient le plus de fidèles, le Sang de Vol, le Sinistre Sextumvirat et des cultes plus obscurs, comme les différentes croyances druidiques et la Voie Lumineuse, sont présents. Les cultes du Dragon Au-Dessous existent à Sharn, mais même là, elles doivent rester clandestines.

AVENTURIERS DE SHARN

Les aventuriers de Sharn sont bien souvent des étrangers de passage filant vers une destination un peu plus exotique. Mais des citoyens se tournent eux aussi vers l'aventure et ont leurs propres objectifs.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À SHARN

Si vous êtes originaire de Sharn, vous pouvez choisir Connaissance de la rue ou Intuition en tant que compétence associée.

Érudit de Morgrave : vous travaillez pour l'université Morgrave en tant que fournisseur d'antiquités ou érudit en savoirs anciens. Vous pouvez être un aventurier et

chasseur de trésors chargé de récupérer des reliques pour l'université, ou encore un enseignant qui consacre son temps libre à l'archéologie et au pillage de tombes.

Conseils d'interprétation : vous souhaitez en apprendre plus sur les cultures perdues et les peuples étrangers. Vous vous intéressez bien plus à la valeur historique et scientifique des trésors que vous trouvez qu'à leur prix ou leur pouvoir magique. Que cette ligne de conduite soit sincère ou constitue juste une façade dissimulant une cupidité de mercenaire dépend de votre caractère.

Explorateur souterrain : vous savez qu'il n'est pas nécessaire de voyager loin pour dénicher l'aventure puisque vous avez d'innombrables ruines sous les pieds. Vous êtes déterminé à examiner toutes les catacombes, les salles cachées, les communautés perdues et les ruines souterraines sur lesquelles la Cité des Tours a été construite. La renommée et l'argent vous motivent bien évidemment, mais vous vous demandez surtout quelles menaces peuvent bien rôder sous cette merveilleuse cité.

Conseils d'interprétation : vous préférez rester près de chez vous, expliquant que pour visiter des endroits exotiques, vous pouvez très bien demeurer à Sharn, « où l'exotisme livre à domicile ». Vous êtes fasciné par l'idée des cultures oubliées sous le monde moderne. Vous vous demandez si la civilisation moderne ne pourrait pas bénéficier de ces savoirs perdus.

KARRNATH

S'il s'agissait autrefois du plus redoutable bastion des Cinq Nations, le Karrnath a terriblement souffert durant la Dernière Guerre. Une fière tradition militaire et une soif d'excellence dans tous les aspects de la vie faisaient l'orgueil du pays avant le conflit. Cependant, la réputation de son armée a été sérieusement ébranlée après que l'Aundair lui eut infligé plusieurs défaites rapides. Le Karrnath a usé de nécromancie pour créer des légions de morts-vivants à partir de ses soldats abattus, sans succès. Aujourd'hui, le pays lutte contre les épidémies et la famine.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Le Karrnath est l'une des plus vieilles cultures humaines du Khorvaire. C'est encore la première puissance militaire du continent et le roi Kaius III est toujours au pouvoir. Si quelques Karrnathiens n'ont pas confiance en lui, ils sont bien obligés de reconnaître qu'il est méthodique, puissant et talentueux. Entre ses propres ressources et celles des seigneurs, généraux et propriétaires terriens qui le soutiennent, Kaius pourrait refaire du Karrnath une force irréprouvable. Cette ambition explique que les autres nations considèrent le pays avec circonspection malgré les déclarations de paix du souverain.

La nation n'est pas vraiment en position d'engager une campagne militaire prolongée. Même si le Karrnath dispose de riches terres agricoles, il manque de bons fermiers pour les travailler. Une grande partie est encore en jachère alors que la guerre est finie depuis deux ans. La nation échange du bétail et du bois contre les denrées

de base dont elle a besoin. Malgré cela, la population peine à survivre. Un nombre grandissant de nobles, de généraux et de seigneurs de guerre voit l'armée comme une solution viable à ce problème. Ils persistent à dire que le Karrnath doit prendre ce dont il a besoin chez ses voisins. Jusqu'ici, un discours plus raisonnable a prévalu.

Contrairement aux peuples d'autres nations, les Karrnathiens ne sont pas horrifiés par les morts-vivants en raison du grand nombre de ces créatures qui ont servi et servent encore dans l'armée. La culture nationale attache une grande importance au service militaire. Les Karrnathiens estiment la discipline et la force et respectent davantage un chef s'ils le craignent que s'ils l'aiment.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Sans même compter les structures anciennes que l'on trouve dans tout le Karrnath et qui sont antérieures au Galifar, le pays abrite plus d'édifices militaires que les autres membres des Cinq Nations. Chaque territoire est gouverné par un seigneur de guerre qui a juré fidélité au roi Kaius. Les voyages entrepris au sein de la nation sont relativement sûrs près des grandes villes, où les soldats du seigneur local patrouillent sur les routes. Les voyages dans les régions rurales peuvent néanmoins s'avérer dangereux.

Atur : la Cité de la Nuit se dresse sous les pics Cendrés, où elle est voilée par les ombres presque toute la journée. Pour les vivants, la ville est connue comme un cloaque de débauche grouillant de tavernes et de maisons de passe. Sous la cité s'étendent les Caveaux des Morts, où les morts-vivants du Karrnath attendent leurs ordres.

Le Boisnuir : réserve sylvestre officielle, le Boisnuir est connu pour les créatures monstrueuses qui viennent du cœur de la forêt. Les rumeurs locales prétendent que la forêt cache une crevasse reliée à Khyber.

Karllakton : Karllakton, l'une des plus grandes villes de la nation, souffre de sa proximité avec les Terres du Deuil. Sa population vit dans une ambiance lugubre et beaucoup ont déjà fui la cité, remplacés par des prophètes fous et des oiseaux de mauvais augure qui prédisent la fin de la ville, quand ce n'est pas celle du monde, lorsque le Deuil s'étendra. Malgré tout, la cité survit et reste l'une des principales sources d'armes et d'armures du Khorvaire.

Korth : capitale et plus grande ville du Karrnath, Korth est une cité militaire avec ses lourds bâtiments de pierre et ses routes droites et étroites. La ville est divisée en cinq quartiers, chacun ayant son ambiance et sa culture, tous défigurés par les cicatrices du siège.

Le monastère du Sang Pourpre : vaste ensemble labyrinthique surplombant Atur, le monastère du Sang Pourpre est le cœur de la foi du Sang de Vol au Karrnath.

Le palais de la Couronne : forteresse militaire aux murs épais, le palais de la Couronne est le siège du gouvernement et la demeure du roi Kaius à Korth.

Rekkenmark : Rekkenmark est une autre grande ville du Karrnath ayant perdu tout sens depuis la guerre. Située au bout du pont de l'Arche Blanche, la ville ne joue plus son rôle commercial depuis que le pont a été détruit

durant la guerre. Aujourd'hui, elle est surtout connue pour l'Académie de Rekkenmark. C'était autrefois l'académie militaire la plus prestigieuse de la nation. Bien qu'elle ait été obligée de fermer pendant la guerre, l'institution a récemment rouvert ses portes, apportant un nouveau souffle économique à la ville.

Taër Syraën : la Citadelle de l'Hiver est une forteresse éladrine, une cité de spires fines comme des aiguilles reliées par des ponts dignes du travail d'une araignée. Elle est entourée d'un mur de glace escarpé. Chaque nuit, des chevaliers éladrins en sortent, semant le givre sur les terres environnantes. On dit que le roi Kaïus est à deux doigts de reléguer Taër Syraën au rang de menace pour le Karrnath et d'y déployer ses forces militaires en raison du refus des éladrins d'y accepter des ambassadeurs.

La tour de la Sentinelle : grande forteresse sise au cœur de Karrlakton, la tour de la Sentinelle est une enclave de la maison Dénéith. Elle abrite également les Capitaines de la Sentinelle de cette maison.

La ziggourat des Douze : gigantesque forteresse flottante qui projette son ombre sur le parc Wollverne de Korth, la ziggourat est le quartier général des Douze, une organisation arcanique fondée par les maisons draconiques durant les premiers jours du royaume du Galifar.

POPULATION DU KARRNATH

Habités à la loi militaire, les habitants du Karrnath sont disciplinés. Après les humains, qui composent plus de la moitié de la population, les nains constituent le deuxième groupe racial, ce qui n'est pas surprenant avec la proximité des Bastions de Mror. Les halfelins, souvent originaires des plaines de Talante viennent ensuite, suivis des demi-elfes et des elfes. Le Karrnath souhaitant développer sa puissance militaire, la nation commence à accepter des combattants drakéides venus du Q'barra.

Pendant un temps, le Sang de Vol fut la religion d'État soutenue par le gouvernement. Cet usage a cessé sous le règne de Kaïus III, mais le culte est encore largement pratiqué dans toute la nation. La plupart des citoyens se vouent à l'Ost Souverain, mais une minorité conséquente vénère le Sinistre Sextumvirat.

Les Karrnathiens apprécient les vêtements sombres, les lignes nettes et les tenues militaires. Les vêtements cérémoniels des civils ressemblent fort à des uniformes officiels. Les couleurs vives sont réservées aux enfants et en porter lorsque l'on joue un rôle formel est un impair certain.

AVENTURIERS KARRNATHIENS

Qu'elles soient martiales, arcaniques ou autre, les individus ayant des compétences de combat ont peu d'alternatives au Karrnath. Ils deviennent aventuriers ou servent dans l'armée, parfois les deux.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU KARRNATH

Si vous êtes originaire du Karrnath, vous pouvez choisir Athlétisme ou Intimidation en tant que compétence associée.

Défenseur de bonne volonté : des Cinq Nations, le Karrnath est la plus redoutée, non sans raison. Le pays use de morts-vivants au champ de bataille, compte une proportion élevée de seigneurs et de généraux qui tentent de convaincre leur roi de reprendre la guerre, laisse le macabre Sang de Vol prospérer sur ses terres et s'associe toujours à la Griffes d'Émeraude. Vous êtes déterminé à aider votre nation à maintenir la paix en faisant votre possible pour contrer ces impressions négatives. Vous vous engagez dans des actes désintéressés au profit d'autrui, faisant savoir à tous que le Karrnath produit aussi bien des héros que des félons. Vous combattez les morts-vivants, œuvrez à refroidir les ambitions des seigneurs de guerre et vous dressez en travers du chemin de la Griffes d'Émeraude.

Conseils d'interprétation : vous parlez fréquemment des gloires du Karrnath : pas seulement de ses exploits, mais aussi des aspects positifs de sa culture et des avantages qu'en tireraient les autres nations si elles s'y ralliaient. Vous êtes énervé, voire offensé, par les méfaits des Karrnathiens et faites tout votre possible pour réparer ces actes.

Nostalgique des gloires du passé : vous êtes déterminé à rendre au Karrnath sa place légitime, celle de nation de premier plan du Khorvaire. Vous le faites en cherchant des reliques magiques, des provisions ou des ressources à l'usage du gouvernement, mais parfois aussi par des méthodes plus directes, en cherchant par exemple à provoquer un nouveau conflit où la force militaire du Karrnath l'emportera.

Conseils d'interprétation : tout ce que vous faites, c'est pour la gloire du Karrnath. Vous vous offensez quand on parle en mal de votre pays natal et évaluez chaque aventure en termes de bénéfices pour votre nation.

TERRES DU DEUIL (CYRE)

Le Cyre n'est plus. Le Joyau Violet de la couronne du Galifar, la plus belle et la plus avancée sur le plan artistique des Cinq Nations, a péri le Jour du Deuil. Il y a quatre ans, sans avertissement et sans la moindre explication, une abominable brume grise s'est levée au centre de la nation, laissant derrière elle une terre brisée et pervertie remplie d'horreurs. Que la peur inspirée par le Deuil ait mené au traité de Fort-Trône et à la fin de la Dernière Guerre est une maigre consolation pour les survivants du Cyre. Aujourd'hui encore, ils se débattent dans un monde qui les craint et ne leur fait pas confiance.

Aucun PJ ne vit sur les Terres du Deuil. Les compétences associées sont accessibles aux PJ nés au Cyre avant le Jour du Deuil, et qui depuis luttent ailleurs pour leur survie.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Le Cyre a été deux fois la victime de la Dernière Guerre. Mishann, la fille du roi Jarot, aurait dû selon le droit et la tradition monter sur le trône, mais elle en a été empêchée par l'ambition de ses frères et sœurs. Pendant une centaine d'années, les Cyréens ont vu la Dernière Guerre



comme un affront personnel, un conflit mené contre leur nation. Céder le Cyre et la reine Dannel au Deuil a constitué comme une double peine et les survivants en veulent encore aux autres membres des Cinq Nations.

À son apogée, le Cyre était une terre d'abondance aux champs luxuriants, aux villes grouillantes de vie, avec une tradition artistique et une architecture élégante. Toutefois, en tant que principal champ de bataille d'une grande partie de la Dernière Guerre, il était déjà à deux doigts de la mort avant même le Jour du Deuil. Ses villages frontaliers étaient presque tous rasés et ses cités remplies d'individus désespérés, de sans-abri et de miséreux.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les Terres du Deuil sont une désolation ravagée et corrompue. La brume grisâtre qui étouffe le pays est toxique pour l'esprit, le corps et l'âme. Les bêtes qui y rôdent sont d'atroces abominations.

Le Champ de Ruines : site de l'ultime engagement militaire majeur de la Dernière Guerre, le Champ de Ruines est le lieu de repos de milliers de soldats bréiens, thraniens et cyréens, ainsi que de mercenaires zilargues, valénars et dargûns. Les brumes du Deuil s'invitèrent à la bataille et, à ce jour, les corps, armes et machines de guerre gisant là ne montrent pas le moindre signe de décomposition ou de délabrement.

Estonne : le Deuil a gravement endommagé cette ville minière, ancien siège de la maison Cannith, quand les

collines des environs se sont effondrées dans les tunnels. C'est une destination courante pour les chasseurs de trésors puisque ses entrepôts sont censés renfermer des créations Cannith perdues.

Métrole : on dit de l'ancienne capitale située sur les berges de la Cyre, le fleuve qui borde la nation, qu'elle n'est que contradictions. Si plusieurs quartiers sont en ruine, d'autres paraissent ne pas avoir été touchés, si ce n'est pour la brume grisâtre et l'absence de créatures vivantes. On sait que le palais royal de Vermishard, la gare de fulgurant et la cathédrale de l'Ost Souverain tiennent encore debout.

Le Plateau de Verre : cette immense étendue de terre qui entoure la cité morte de Création est vitrifiée et offre un relief accidenté aux formes improbables.

Tronish : cet ancien arrêt majeur de la voie fulgurante est maintenant une cité dominée par des bêtes aberrantes qui obéiraient à une monstruosité tapie au fond du lac Cyre.

SURVIVANTS DU CYRE

Les humains, les demi-elfes et les halfelins sont les survivants les plus nombreux du Deuil, avec tout de même quelques félals et changelins. Beaucoup des habitants du Cyre étaient des fidèles de l'Ost Souverain, ce qui est encore le cas de la plupart des survivants. Certains se sont détournés de la religion ou se sont voués à des cultes plus sombres dans leur recherche de vengeance ou de réconfort.

La mode cyrénienne tendait vers les couleurs vives, un peu comme la mode aundairienne, mais sans ses dentelles et chapeaux flamboyants. Le style cyréen apprécie aussi les bijoux en quantité, ce que d'autres pourraient trouver tapageur. Bien que certains survivants cyréens cherchent à se fondre dans leur nouvelle demeure, d'autres s'accrochent à la mode de leur nation morte d'un air de défi.

AVENTURIERS CYRÉENS

La plupart des Cyréens ayant survécu au Jour du Deuil avaient fui devant la brume. Privés de leur nation et considérés avec suspicion, il n'est pas étonnant que ces survivants tendent vers un style de vie itinérant et aventureux.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU CYRE

Si vous êtes originaire du Cyre, vous pouvez choisir Connaissance de la rue ou Endurance en tant que compétence associée.

Découvreur de terres d'accueil : même si Nouveau-Cyre en Brélande est un début, il ne sera jamais suffisant. Vous êtes déterminé à trouver un foyer pour tous les survivants cyréens, un endroit digne de l'héritage de votre grande nation. Cela peut vous pousser à vous rendre suffisamment utile à une autre nation pour la persuader de vous confier une parcelle de son territoire. Vous pouvez aussi vouloir fonder une civilisation sur les terres sauvages du Khorvaire, voire du Xen'drik. Quel qu'en soit le coût, vous êtes déterminé à aller jusqu'au bout.

Conseils d'interprétation : vous parlez fréquemment des gloires du Cyre, insistant pour que sa culture soit préservée. Vous êtes dans les premiers à vous porter volontaire pour toute aventure offrant l'occasion de prouver votre valeur à ceux qui peuvent soutenir vos projets ou d'explorer des terres libres où fonder une nouvelle nation cyrénienne.

Vengeur cyréen : vous brûlez d'un désir de vengeance inextinguible envers les responsables de l'anéantissement de votre pays natal. Selon vos croyances et votre caractère, vous pouvez enquêter sur les mystères du Deuil dans l'espoir de découvrir l'identité du coupable et de rendre votre jugement. Votre haine peut aussi être plus large, vous inspirant à agir contre les gouvernements et armées de toutes les nations ayant combattu le Cyre durant la Dernière Guerre, que vous tenez toutes pour responsables. Il est même possible que vous considériez comme complices tous les citoyens de ces nations et que vous vous tourniez vers une carrière de hors-la-loi détroussant les voyageurs de toutes origines (ce comportement n'est toutefois pas viable pour les PJ dans la majorité des campagnes).

Conseils d'interprétation : vous êtes animé par la rancune et la colère. Vous estimez que le Cyre et ses citoyens sont les victimes de l'histoire. Votre seul plaisir consiste à imaginer votre vengeance sur les personnes que vous jugez responsables. Vous pouvez vous écarter du chemin des représailles pour aider ceux qui en ont

besoin, notamment si vous ressentez de la compassion pour leur sort qui vous rappelle le vôtre. Vous pouvez aussi être insensible aux souffrances d'autrui puisqu'elles sont incomparables avec les vôtres.

THRANE

Centre des Cinq Nations restantes et cœur de la Flamme d'Argent, le Thrane a parfaitement conscience de son importance. Poumon économique et militaire de la région, le pays se consacre à l'éradication du mal et à l'amélioration du bien-être général sous l'égide d'un gouvernement théocratique. Cependant, les privilèges du pouvoir mènent parfois sur la voie de l'arrogance et de la corruption. Mais les habitants du Thrane aspirent à mener une vie vertueuse, si bien que la nation pourrait bien devenir un phare rassurant dans un monde obscur.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Le Thrane est dirigé d'un point de vue spirituel et temporel par l'Église de la Flamme d'Argent. La Gardienne et le conseil des cardinaux prennent toutes les décisions politiques. La position de la reine Diani ir'Wynarn est purement symbolique. Cet arrangement est né au moment où l'Église s'est proposée de prendre les rênes du pouvoir au prince Daslin, au début de la guerre. Bien que le Thrane soit surtout connu comme un centre religieux, il a aussi une tradition d'archerie qui lui a été très utile durant la guerre. De nombreux Thraniens savent manier l'arc et les soldats du pays sont célèbres pour leur précision mortelle.

Le plus gros problème du Thrane est son manque d'autonomie sur le plan économique. Il exporte des textiles, de la laine et du bétail, mais avec les lourdes pertes subies au sein de la paysannerie durant la guerre, il n'a pas la main-d'œuvre nécessaire pour produire l'essentiel de ses céréales. Ainsi, même les factions de l'Église qui préféreraient adopter une posture isolationniste sont bien obligées de reconnaître qu'il faut continuer de négocier avec les voisins.

Ces négociations sont tendues depuis la fin de la guerre. En plus de la méfiance d'usage de chaque côté, les gens des autres nations voient l'Église de la Flamme d'Argent comme une institution oppressive qui cherche à les convertir de force. C'est une vision exagérée de la situation. Seule une petite partie de l'Église s'engage dans ces pratiques et les autres religions sont tolérées au Thrane. Néanmoins, cette opinion se propage, l'impact des quelques intolérants de l'Église ayant davantage de poids que les mots et les actes des plus modérés.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les grandes villes du Thrane sont regroupées dans l'est, l'ouest du royaume étant laissé aux fermes isolées et aux tentatives d'extension des terres agricoles. La classe aisée est principalement composée d'une caste religieuse et de ses alliés. Une classe moyenne grandissante s'intercale entre celle-ci et les pauvres âmes qui labourent la terre.

Arul-Brune : cette cité fleurissante située sur la voie fulgurante a par chance ou intervention divine échappé au pire des ravages de la Dernière Guerre. Depuis, c'est une ville prospère, bénie aux yeux des fidèles de la Flamme d'Argent.

Daskaran : ancien carrefour commercial, Daskaran ne s'est jamais remise d'un incendie qui l'a dévastée il y a plusieurs siècles. Le Thrane n'a pas vraiment fait d'effort dans le but de la reconstruire.

Fort-de-Flamme : siège du pouvoir spirituel et politique, Fort-de-Flamme abrite la plus grande population de toutes les cités du Thrane. Elle accueille la cathédrale de la Flamme d'Argent, le site le plus sacré pour cette foi. Des pèlerins viennent de tout le Khorvaire dans l'espoir d'y être admis. En plus de ce sanctuaire sacré, la cathédrale comprend les bureaux et appartements de la Gardienne de la Flamme et du conseil des cardinaux, ainsi qu'une garnison de soldats.

Shadukar : Shadukar était une cité prospère jusqu'à ce que l'infanterie karnathienne ne la réduise en cendres. Les alliés cyréens du Karnath traversèrent le détroit sur des esquifs en balsite pour frapper la cité durant l'attaque des Karnathiens.

Sigilastre : Sigilastre abrite la plus grande communauté de mages de cette nation tournée vers la magie divine. Leur présence, ainsi que la place de la cité, sise au carrefour de plusieurs pistes de caravanes, de la voie fulgurante et de la Thrane, a permis à Sigilastre de passer rapidement du statut de ville de province à celui de centre de commerce qui jouera bientôt dans la même cour que sa principale concurrente, Arul-Brune.

Thalingarde : cette grande forteresse qui s'élève près de la cathédrale de la Flamme d'Argent est la demeure ancestrale de la famille royale du Thrane.

Thaliost : cité aundairienne prise durant la Dernière Guerre et officiellement cédée au Thrane par le traité de Fort-Trône, Thaliost est au centre de nombreux troubles car ses habitants résistent au régime thranien. La réponse du gouverneur de la ville, l'archevêque Solhar Dariznu, a été de multiplier la répression. (Note : un PJ originaire de Thaliost obtient l'avantage régional de l'Aundair et non celui du reste du Thrane.)

POPULATION DU THRANE

La religion de la Flamme d'Argent attirant surtout les humains, le Thrane est la seule des Cinq Nations dans laquelle cette race est prédominante. Des demi-elfes, des elfes et des nains y habitent en petit nombre et on trouve des individus d'autres races ici et là, mais les habitants sont en grande majorité humains.

Même si la Flamme d'Argent est dominante au Thrane, l'Église n'interdit pas les autres pratiques religieuses. Les temples de l'Ost Souverain ne sont pas rares ; d'autres cultes d'alignement bon, comme la Voie Lumineuse et quelques sectes druidiques, sont aussi

présents. Bien qu'il ne compte pas énormément de fidèles, le Sang de Vol est toléré. Toutefois, tolérer un culte ne revient pas forcément à l'accepter pleinement. Si certaines régions du Thrane sont plus éclairées à cet égard, d'autres ne sont pas aussi ouvertes. Les pratiquants d'autres cultes sont souvent persécutés par leurs voisins. D'autres religions, comme le Sinistre Sextumvirat, sont piétinées dès qu'elles sont découvertes.

La mode thranienne est quelque peu ascétique. Même s'ils ne se concentrent pas autant que les Karnathiens sur les teintes sombres, les Thraniens préfèrent les tenues pratiques aux couleurs relativement ternes. Les fidèles de la Flamme portent un symbole visible de leur foi.

AVENTURIERS THRANIENS

Bien que certains Thraniens partent à l'aventure pour les diverses raisons présentées ailleurs, la plupart le font au nom de la Flamme d'Argent.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU THRANE

Si vous êtes originaire du Thrane, vous pouvez choisir Intimidation ou Religion en tant que compétence associée.

Évangéliste d'Argent : le monde de la Flamme d'Argent doit s'étendre pour le bien de tous. Si certains pèlerins décident de propager les préceptes de la Flamme d'Argent, vous avez choisi une approche plus active. Vous cherchez à accomplir de véritables exploits, à attirer l'attention de la population, à l'aider quand elle est dans le besoin pour mieux lui montrer la voie de la Flamme d'Argent.

Conseils d'interprétation : vous profitez de toutes les occasions pour faire le bien d'autrui au nom de la Flamme d'Argent. Faites usage de prosélytisme quand l'occasion se présente, offrez vos prières à la Flamme avant chaque entreprise et rendez-lui grâce après chaque réussite. Vous ne haïssez pas les fidèles des autres cultes, êtes désolé par leurs croyances mal placées et espérez leur montrer la véritable voie.

Inquisiteur de la Flamme : l'un des préceptes de la Flamme d'Argent est la destruction du mal et il vous tient à cœur. Vous êtes disposé à lutter contre toutes les formes de mal, mais pouvez aussi en choisir une en particulier sur laquelle concentrer vos efforts. Vous pouvez ainsi être une sorte d'agent de police de l'Église débusquant le crime et la corruption, mais il est plus probable que vous soyez un chasseur de morts-vivants ou un tueur de démons.

Conseils d'interprétation : déterminé à rendre le monde meilleur en éliminant le mal où que vous le trouviez, vous vous dévouez à la chasse. Vous pouvez choisir une origine ou un type particulier de créature sur lesquels concentrer vos efforts. Vous êtes obstiné dans la poursuite de vos cibles et votre zèle confine parfois à l'obsession.

Bien que les habitants des Cinq Nations se considèrent comme le cœur culturel, historique et économique du Khorvaire (ce qui est peut-être vrai), ils sont loin d'être les seuls occupants du continent. De nombreux autres royaumes, nations et régions s'étendent d'un bout à l'autre du Khorvaire, et le continent regorge de monstres et de peuples étranges (tout dépendant de votre interlocuteur). Les nations étrangères aux Cinq Nations ont leurs propres cultures, croyances, objectifs et aventuriers.

Aucune de ces régions ne peut entièrement échapper à l'influence des Cinq Nations, mais elles ne sont pas nécessairement liées à ces terres troublées et tumultueuses. Si une autre guerre éclate, ces nations pourraient devenir les vraies gagnantes du conflit... ou ses plus grandes victimes.

BASTIONS DE MROR

Demeure ancestrale de tous les nains du Khorvaire, les Bastions de Mror se situent dans une région frontalière de plaines rocheuses et de montagnes escarpées. Là, les clans nains se livrent une concurrence féroce pour exploiter les riches filons de minerai et faire fortune avec les nations du continent.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Les Bastions de Mror n'offrent pas le visage d'une nation unie, puisqu'il s'agit d'une confédération de clans nains. Le Galifar les a conquis il y a près de mille ans, une victoire due notamment aux incessantes querelles intestines des clans. Les nains ont néanmoins déclaré leur indépendance durant la Dernière Guerre. Les clans sont encore en compétition et il leur arrive de se quereller, mais les conflits prennent aujourd'hui la forme de machinations politiques et de luttes économiques plutôt que de guerre ouverte.

Le Conseil de Fer, un corps constitué de représentants de tous les clans (à l'exception de la maison Kundarak qui reste neutre), gouverne. La mission première du conseil est d'agir comme médiateur pour régler les disputes et de prendre les décisions qui affectent tous les clans. En dehors de cela, les clans se gèrent eux-mêmes. Ils nouent des alliances avec les autres nations, vendent le plus pur minerai disponible au Khorvaire et (par l'intermédiaire de la maison Kundarak) proposent des services bancaires.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les Ferracines sont la source des riches minerais du Mror. Chaque veine appartient à un clan en exclusivité et les mines fourmillent littéralement dans les montagnes. Les pentes sont émaillées de cités, de forteresses et de campements.

Le gouffre de Goradra : véritable plaie creusée dans la terre s'étendant sur plus de cent cinquante kilomètres, cette horrible crevasse est habitée par des bêtes monstrueuses. La légende prétend qu'elle mène à Khyber.

La Maison Ferreuse : palais où se réunit le Conseil de Fer dans la capitale de Mont-Krona, la Maison Ferreuse est le centre du pouvoir et de la controverse. Le palais s'élève sur les terres du clan Mroranon, juste sous le foyer du clan, ce qui fait que les autres clans ont l'impression qu'il cherche à asseoir symboliquement son autorité sur toute la nation.

Mont-Krona : depuis son avènement économique et politique, la demeure ancestrale du clan Mroranon est le siège du gouvernement de l'ensemble des Bastions. La cité est aussi le plus grand centre de commerce de la région, grâce à sa position sur la route principale de l'ouest. De toutes les cités des Bastions de Mror, c'est celle où l'on trouve le plus grand nombre de races et d'agents des diverses maisons à dracogramme.

Le Poing d'Onatar : ce volcan actif du sud des Ferracines est un lieu sacré pour les fidèles de l'Ost Souverain, et plus particulièrement d'Onatar.

Porte-Korunda : demeure de la maison Kundarak, Porte-Korunda était autrefois l'une des plus grandes mines et puissances de la région. La maison s'est (officiellement) retirée de la politique et loue ses droits d'exploitation à d'autres clans. Un grand nombre d'anciennes mines de Porte-Korunda sont devenues les célèbres chambres fortes Kundarak, où sont entreposés en sécurité les trésors et les fonds de tout le continent, contre une commission bien sûr.

Trône-Noldrune : ville fantôme, Trône-Noldrune était la demeure du clan Noldrune, qui a disparu il y a cinq siècles. Tous les efforts visant à apprendre ce qui lui est arrivé ou à reprendre la ville ont échoué.

POPULATION DES BASTIONS DE MROR

Les clans nains des Bastions de Mror constituent plus de la moitié de la population de cette riche région minière. Les humains et les gnomes regroupent des minorités de taille et sont généralement des marchands et mineurs en quête d'opportunités qui ont eu l'autorisation de rester sous l'aile de l'un des clans. Les célèbres tribus orques Jhorash'tar rôdent sur les terres sauvages et dans les cavernes inexplorées. Leur haine des nains a laissé place à une haine instinctive de tous les humanoïdes autres que les orques.

Le style nain domine la région, comme par exemple les nœuds compliqués et les bords droits et nets sur les décorations et les vêtements. Les tenues de travail sont de simples tuniques, des jambières solides et des bottes, sans réelle attention à la couleur ou à la mode. Les nantis, cependant, s'habillent de capes et de robes aux couleurs profondes, de grosses gemmes étant les pièces maîtresses de leurs bijoux.

L'Ost Souverain est la principale religion des Bastions de Mror. Quelques nains prient aussi le Sinistre Sextumvirat, pour l'apaiser plus que pour l'honorer.

AVENTURIERS MRORIENS

Combinée aux luttes claniques et aux grandes richesses de la région, la grande tradition martiale des nains génère toutes sortes d'aventuriers.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AUX BASTIONS DE MROR

Si vous êtes originaire des Bastions de Mror, vous pouvez choisir Endurance ou Exploration en tant que compétence associée.

Homme de main à louer : les clans s'opposent encore les uns aux autres, et quand les manœuvres économiques et politiques ne suffisent pas, l'espionnage et le sabotage sont à l'ordre du jour. Comme les clans ne peuvent pas prendre le risque d'être associés à de telles activités sous peine de déclencher des conflits ouverts, ils engagent des étrangers, qu'ils soient nains ou même membres d'autres races, pour faire leur sale boulot.

Conseils d'interprétation : vous êtes un mercenaire, mais cela ne signifie pas que vous êtes mauvais. Vous êtes engagé pour espionner, saboter ou peut-être empêcher ces actes, ou encore pour protéger la population d'un clan, mais vous n'êtes pas un assassin.

Richesse : entre les riches veines de minerai et les chambres fortes Kundarak, les Bastions de Mror renferment probablement plus de richesses que plusieurs autres nations réunies, même si elles ne leur appartiennent pas effectivement. Vous pouvez gagner votre vie en gardant les richesses d'autrui ou tenter de bâtir votre fortune en maniant la pioche et la pelle quand vous posez l'épée ou le bâton. Vous pouvez même être un voleur ou un arnaqueur essayant de trouver une entrée dans la banque la plus sûre du monde. Dans tous les cas, l'argent est votre motivation. Vous ne vous arrêterez pas avant d'en avoir accumulé une somme incalculable.

Conseils d'interprétation : vous êtes à l'affût du gros coup. Vous offrez vos services aux riches pour gagner votre salaire ou tout apprendre de leur sécurité. Vous ne faites confiance à personne au premier abord, au cas où on voudrait vous arnaquer.

Sentinelle des profondeurs : les mines des clans et les chambres fortes de la maison Kundarak sont autant de butins potentiels pour les voleurs, les pillards et les monstres. Quelqu'un doit donc se dresser entre les mineurs et les bêtes de l'Outreterre, s'assurer que la réputation d'inviolabilité des coffres Kundarak reste intacte. Et ce quelqu'un, c'est vous.

Conseils d'interprétation : vous n'avez pas à être un garde passif attendant que les ennuis viennent à lui. Au lieu de cela, vous protégez activement vos pairs face à diverses menaces, comme les conspirations criminelles contre les chambres fortes ou les monstres chassant les mineurs vulnérables.

CONFIN D'ELDYN

Région sauvage, les Confins d'Eldyn sont habités par de simples fermiers et des pratiquants d'une magie primale, par des villageois amicaux et des tribus barbares. C'est une fontaine de vie, une terre où la nature, libérée des carcans de la civilisation, s'étale dans toute sa gloire, belle et terrible à la fois.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

L'Aundair revendiquait autrefois une bonne partie des Confins. Durant la Dernière Guerre, quand l'Aundair déplaça ses troupes à l'est et laissa cette région sans protection, la population souffrit des déprédations des bandits. Des druides, les Protecteurs de la Forêt, finirent par se dresser pour défendre le peuple. Sous le coup de la colère, les habitants des Confins décrétèrent alors leur indépendance. Aujourd'hui, bien que de nombreux Aundairiens cherchent à les récupérer, Fort-Trône reconnaît les Confins d'Eldyn comme un pays indépendant.

Les druides sont la plus grande puissance des Confins d'Eldyn depuis des centaines de générations. Ils montent la garde contre les menaces naturelles et les factions guerroyeuses, mais aussi contre un large panel de monstres aberrants qui rôdent dans les profondeurs des bois d'Eldyn, rejets d'horreurs anciennes emprisonnées là depuis l'aube des temps.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

L'ouest des Confins ressemble à l'est de l'Aundair, avec de grandes étendues de terres arables et de modestes hameaux. À l'ouest, les villes sont rares, les routes se volatilisent et les forêts d'Éberron remplacent les champs.

Les bois Imposants : plus grande forêt du Khorvaire, les bois Imposants occupent plus de la moitié des Confins d'Eldyn dont ils couvrent tout l'ouest. Chacun sait que les bois Imposants sont la demeure de fées belles et facétieuses, de divers prédateurs et d'horreurs issues d'un âge révolu.

Cœurvert : centre du gouvernement des Confins d'Eldyn, Cœurvert est aussi le siège des Protecteurs de la Forêt, la plus puissante et la plus aimée des sectes druidiques d'Eldyn. La population de la cité augmente considérablement durant les cérémonies religieuses. Bien que les druides ne tolèrent pas le commerce avec les étrangers dans l'enceinte de la ville, ils offrent avec plaisir le gîte et le couvert aux marchands qui font affaire ailleurs dans les Confins.

Le Fief de l'Aube : ce vaste bosquet est sacré pour les druides et les fées. Ces dernières se rassemblent ici pour rendre hommage à la cour de Shaë Loralyndar et pour toutes sortes de cérémonies.

Shaë Loralyndar : magnifique cité éladrine, Shaë Loralyndar est apparue dans les bois Imposants à plusieurs reprises au cours de l'histoire du continent. Après que le Jour du Deuil eut secoué le monde physique, la cité est apparue une fois de plus. Depuis, elle n'est plus capable de retourner en Féerie, si bien que ses citoyens sont obligés de s'adapter malgré eux au monde qui les entoure.

La Trouée de Malandre : région mythique des bois Imposants, la Trouée est un endroit où la nature se complaît dans toute sa laideur. Des arbres maladifs ploient sur un sol infesté de parasites. Des insectes porteurs de maladie vibronnent dans les airs, prêts à mordre ou à piquer. Certains pensent que la Trouée de Malandre s'est formée autour d'une zone d'affinité vers un plan corrompu.

Varna : Varna est le centre de commerce des Confins d'Eldyn et le point de passage avec l'Aundair. Les marchands s'y rendent pour vendre et acheter des biens, dont des matières premières tirées des bois et des créatures exotiques comme des animaux mage-sang ou des hippogriffes. La majorité de ce commerce a lieu dans l'enclave de la maison Vadalis. Cette dernière et les Protectors de la Forêt coopèrent pour débarrasser la ville et ses environs des braconniers.

POPULATION DES CONFINS D'ELDYN

Les humains constituent moins de la moitié de tous les habitants des Confins. Dans leur majorité, ils descendent de citoyens aundairiens, mais la lignée de certains remonte jusqu'aux premiers immigrants sarloniens. Les demi-elfes et les félals forment des minorités importantes, suivis par les gnomes, les halfelins, les demi-orques, les orques et les elfes. Les sectes druidiques sont composées d'orques et d'humains descendant des Sarloniens, mais elles comptent aussi quelques membres d'autres races. Les rares habitants des Confins vraiment riches s'habillent à l'ancienne mode aundairienne, mais les autres portent des vêtements épais en laine, en tissu et en cuir selon ce qui convient le mieux à leurs travaux journaliers.

L'ouest d'Eldyn est le domaine des cultes druidiques. Toutefois, les Protectors n'interdisent pas aux citoyens d'observer d'autres religions. Près de la frontière aundairienne, le culte de l'Ost Souverain est courant.

AVENTURIERS DES CONFINS

La plupart des habitants des Confins sont de simples fermiers, mais les dangers de la nature suffisent pour en inspirer certains à se lancer dans un style de vie un peu plus aventureux.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AUX CONFINS D'ELDYN

Si vous êtes originaire des Confins d'Eldyn, vous pouvez choisir *Athlétisme* ou *Nature* en tant que compétence associée.

Défenseur frontalier : vos frontières sont entourées par les Désolations Démoniaques, les Marches de l'Ombre, le Droâm et, bien sûr, l'Aundair qui maudit toujours votre liberté. Vous êtes déterminé à ce que les Confins d'Eldyn restent libres et (relativement) sûrs. Et si cela implique de verser le sang aux frontières, cela ne vous posera pas de problème.

Conseils d'interprétation : vous vous méfiez de tous les voisins d'Eldyn car vous êtes convaincu qu'ils préparent quelque chose contre votre terre affranchie. Vous ne haïssez pas forcément tous les individus originaires de ces pays, mais vous n'acceptez pas facilement leur présence. Vous évitez les aventures qui vous conduisent loin de chez vous, sauf si vous avez des raisons de penser que vous pourrez utiliser l'expérience et les trésors acquis au service de votre cause.

Instrument de vengeance : des horreurs d'antan sont sorties des bois et ont massacré votre famille dans votre ferme. Un de vos ancêtres a été tué pendant la purge des lycanthropes par la Flamme d'Argent il y a plus de 150 ans. Les druides des Enfants de l'Hiver ont provoqué une famine qui a presque décimé votre ville natale. Vous étiez un soldat loyal durant la guerre et en voulez encore à l'Aundair de vous avoir abandonné. Un de ces scénarios, ou un autre totalement différent, fait que vous ne vivez plus que pour vous venger de ceux qui vous ont fait du tort.

Conseils d'interprétation : toutes les aventures n'ont pas à tourner autour de l'objet de votre vendetta, car chaque nouveau talent que vous apprenez est un pas supplémentaire vers l'affrontement final. Vous n'hésitez pas à exprimer votre haine, profitant de toutes les occasions pour blesser ou entraver votre ennemi.

Protecteur des Confins : vous êtes décidé à protéger la nature et les Confins d'Eldyn du mal aberrant qui rôde en son sein. Vous pouvez être un membre, ou au moins un allié, des Protectors des Forêts, mais aussi un simple aventurier solitaire défendant une cause. Vous pouvez même être membre d'une autre secte druidique, mais ces cultes sont plus ténébreux.

Conseils d'interprétation : le monde naturel est sacré. Vous n'avez pas d'objection à ce que l'on coupe des arbres pour se chauffer, mais Éberron doit être protégé des maux surnaturels tels que les créatures aberrantes et les démons. Vous combattrez le mal quel qu'il soit, mais vous êtes plus persévérant quand les forces sont clairement aberrantes.

DARGÛN

Selon les points de vue, le Dargûn est le puissant héritier d'une contrée vaincue ou une croûte qui grandit sur les plaies de la tromperie et du mensonge. Nation de combattants bâtie sur les ruines de villages cyréens, le Dargûn est né il y a moins de trois décennies dans un instant de trahison. Terre dure et dangereuse, il se débat encore pour déterminer le type de nation qu'il est précisément et ce qu'il veut devenir.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Avant la Dernière Guerre, la région aujourd'hui appelée le Dargûn était un territoire du Cyre. Les gobelins des montagnes voisines étaient des mercenaires à la solde de la maison Dénéith, vendus aux diverses nations (principalement le Cyre) durant le conflit. Le seigneur de guerre hobgobelin Harûc instigua une rébellion soudaine et sanguinaire contre les employeurs cyréens des gobelins, et chassa les humains et les autres races quand il ne les réduisit pas en esclavage. Harûc décréta que le territoire saisi constituait dorénavant la nation gobeline indépendante du Dargûn. Aujourd'hui, le Dargûn est dirigé par le Lhesh Harûc Shârat'kor, le Roi à la Lane Écarlate. Harûc appartient aux Ghâl'dar, la plus forte des tribus du Dargûn.

Les gobelins dargûns lancent des raids sur les villages voisins pour s'y fournir en esclaves. De même, les voyageurs qui traversent la nation ont des chances d'être attaqués ou capturés, sauf s'ils portent une bannière de

sauf-conduit achetée dans une grande ville du Dargûn ou dans une ambassade dargûne. C'est une nation inique aux yeux du reste du monde. Pourtant, les gobelins observent un ensemble de lois, mais que les étrangers ne connaissent pas. Les nations du Khorvaire méprisent le Dargûn, mais voient son existence comme un mal nécessaire, préférant la situation actuelle à la multitude de gobelins incontrôlés et déchaînés d'antan.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Le Dargûn abrite plusieurs villes importantes, construites pour beaucoup sur les ruines de sociétés antérieures. Mais la majorité des gobelins habitent encore dans les grottes des montagnes ou sous terre. De vastes étendues de terres agricoles entourent ces grottes et ces cités souterraines, les champs étant principalement labourés par des esclaves. Des routes contournent des tours brisées et des villages en ruine, où personne n'a mis les pieds depuis les jours de la Dernière Guerre.

Corne-de-Gorgone : avant-poste situé sur les derniers sols fertiles avant les Terres du Deuil, Corne-de-Gorgone est la première ligne de défense du Dargûn contre les créatures émergeant de la désolation.

Crâne-de-Vouivre : comptant parmi les rares ports gobelins, Crâne-de-Vouivre est un centre majeur du commerce d'esclaves dargûn.

Rhukân Drâl : plus grande ville du Dargûn, Rhukân Drâl est la demeure du Lhesh Harûc et de son clan de la Couronne de Rasoirs. Métropole hétéroclite constituée d'anciens édifices de pierre et de taudis bâtis sur les ruines d'un centre de commerce cyréen, Rhukân Drâl est un cloaque de violence et d'intrigue. Des représentants des différents clans gobelins et des criminels en fuite venus d'autres nations mènent leurs affaires dans l'ombre du palais d'Harûc, une tour de 30 mètres de haut en granit vermillon, appelé Khâr Mbar'ost, ou la Maison Rouge.

Shaë Joridal : cité de flèches émeraude, cette citadelle d'éladrine est constamment assiégée par les tribus gobelines de la région. Leur magie a pour l'instant permis

aux éladrins de tenir, mais le Lhesh Harûc continue de rameuter ses forces pour balayer toute résistance.

Volâr Drâl : cité dhakânienne quasi impénétrable bâtie à flanc de montagne et s'enfonçant en son cœur, Volâr Drâl est la première source d'armes dhakâniennes. Ses chambres fortes renfermeraient un savoir et une magie datant de l'Âge des Démon.

POPULATION DU DARGÛN

Les gobelins et les hobgobelins constituent la plus grande partie de la population du Dargûn. Si les gobelours détiennent beaucoup de pouvoir, ils ne sont pas particulièrement nombreux. Les esclaves, principalement des humains, des kobolds et quelques gnomes, regroupent le reste. Certains membres de ces races sont libres parce qu'ils se rendent utiles ou parce qu'ils se sont affranchis par leurs prouesses martiales. Les Dargûns méprisent tout particulièrement les elfes en raison de diverses rancunes envers le Valénar, et beaucoup considèrent les orques comme des sauvages.

Aucune foi commune n'anime les Dargûns. Beaucoup de gobelins, y compris le Lhesh Harûc, vénèrent un panthéon de plusieurs divinités de l'Ost Souverain. D'autres adorent le Sinistre Sextumvirat, particulièrement l'Ombre et le Narquois. La plupart des gobelins dhakâniens ne reconnaissent aucun dieu.

AVENTURIERS DARGÛNS

Avec leur culture violente et militariste, de nombreux Dargûns adoptent un style de vie aventureux. Beaucoup restent au sein des frontières de leur terre natale, mais d'autres voyagent et s'adaptent aux autres peuples du continent. En se risquant dans le monde et en vivant parmi les autres races, les aventuriers dargûns comprennent et acceptent mieux les membres d'autres races comme des égaux potentiels.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU DARGÛN

Si vous êtes originaire du Dargûn, vous pouvez choisir Athlétisme ou Endurance en tant que compétence associée.

LES PJ ET LES TRIBUS GOBELINES

Les PJ gobelins, hobgobelins et gobelours du Dargûn doivent déterminer leur clan ou faction d'origine. Les trois factions présentées ci-dessous sont les principaux groupes d'influence du Dargûn, mais les joueurs sont libres de demander à leur MD l'autorisation de jouer un membre d'une autre tribu.

Les Ghâl'dar : puissance dominante actuellement la nation, les tribus Ghâl'dar sont les moins concentrées sur un but ou des traditions spécifiques, et offrent donc une grande liberté d'action à leurs membres. Un PJ peut être un combattant honorable, tentant de se racheter pour la trahison du Cyre par son peuple, un protégé du Lhesh Harûc cherchant à prouver son courage, ou un mercenaire gagnant sa vie parmi un peuple qu'il ne comprend pas.

Les Héritiers de Dhakân : hautement disciplinées et dévouées à la restauration de l'ancien empire goblin, les tribus

dhakâniennes sont actuellement divisées par des querelles intestines. En effet, elles méprisent les autres gobelins et se considèrent comme les véritables sauveurs d'un noble passé. Un PJ dhakâniens pourra être un noble prétendant au pouvoir, un aventurier en quête de reliques anciennes dans le but d'aider son camp ou un chercheur de symboles perdus de la culture gobeline susceptibles de servir à unifier les clans querelleurs.

Les Margûl : les gobelours peuvent être des membres à part entière des tribus Margûl. Leurs violents instincts font que même les autres Dargûns prennent garde à eux. Un PJ Margûl pourra être un esclavagiste (si la campagne l'autorise), un gobelours ou un goblin souhaitant prouver son courage et progresser dans la cruelle hiérarchie de la tribu, ou encore un esclave en fuite essayant de garder une longueur d'avance sur ses anciens maîtres.

Esclave évadé : vous avez réussi à échapper à vos maîtres dargûns. Vous cherchez maintenant à rejoindre le monde en évitant d'être capturé et puni. Vous pouvez vivre des aventures pour gagner votre pain pendant votre fuite, ou peut-être cherchez-vous un moyen de vous venger ou d'arranger la libération d'un être aimé.

Conseils d'interprétation : plus que tout, vous avez peur d'être repris. Vous rechignez à l'idée de collaborer avec vos oppresseurs. Cette résistance n'a pas à inclure tous les gobelins du Dargûn (vous êtes peut-être un goblin vous-même) et ne signifie pas que vous vous opposez à l'esclavage en général (même si c'est possible). Vous êtes juste déterminé à ce que cela ne vous arrive plus jamais.

Mercenaire dargûn : pendant longtemps, les autres races n'ont connu les gobelins que comme des mercenaires. Bien que la trahison du Cyre ait anéanti le peu de confiance qu'elles avaient en eux, d'autres considèrent encore les gobelins comme des soldats utiles. Vous travaillez à votre compte ou par l'intermédiaire des maisons Dénéith ou Tharashk. Dans les deux cas, vous allez où on vous le demande et combattez ceux qu'on vous désigne ; du moins tant que la paye est bonne.

Conseils d'interprétation : vous n'avez pas de limites morales à proprement parler, mais vous tenez à votre code de l'honneur personnel. Vous souhaitez seulement participer aux combats et aux aventures pour lesquels on vous paye. Comme vous savez que les étrangers ne font pas confiance aux mercenaires gobelins, vous prenez à cœur de respecter vos contrats, sachant que même le plus petit revirement risque de vous coûter vos engagements futurs.

Pacifiste : vous reconnaissez que le Dargûn doit trouver un moyen de vivre aux côtés des autres nations, même si la majorité de vos concitoyens ne sont pas d'accord. La haine que les humains et les autres races ressentent envers les gobelins mènera un jour à des actes de violence. Vous savez que votre peuple est composé des meilleurs combattants au monde, mais aussi que vous ne pourrez pas résister à tous les habitants du Khorvaire. Sans vous détourner de ce que vous êtes, vous faites tout ce qui est nécessaire pour prouver aux autres nations que le Dargûn n'est pas forcément un ennemi.

Conseils d'interprétation : cherchez l'aventure avec des membres d'autres races, et n'hésitez pas à prouver votre valeur aux humains, aux nains ou aux gnomes dans le besoin. Vous n'avez pas à les apprécier ou à supporter leurs mauvais traitements, mais vous faites de votre mieux pour travailler avec eux plutôt que contre eux. Dans la mesure du possible, vous tenez parole quand vous la donnez et empêchez les autres gobelins de nuire aux membres d'autres races sans une bonne raison.

DÉSOLATIONS DÉMONIAQUES

Situées dans le nord-ouest du Khorvaire, ces terres stériles offrent une fenêtre pervertie sur le passé. Cet endroit, où rôdent des monstres et où des tribus de barbares mènent une existence précaire parmi de multiples horreurs, est un écho de l'Âge des Démons, une terre qui n'a jamais récupéré malgré le passage de milliers d'années.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

La majorité des créatures natives des Désolations Démoniaques sont des monstres, des fiélons et des démons inférieurs qui ont réussi à quitter Khyber, ou des humanoïdes monstrueux qui préfèrent massacrer les étrangers plutôt que de leur parler. Les clans humains et orques, appelés les « tribus des Charognards » par les étrangers, rôdent dans ce paysage dévasté. La plupart des tribus sont aussi violentes et perverses que les monstres qui hantent ces terres et se vouent aux puissances démoniaques. Mais quelques-unes se dressent face au mal accablant, cherchant à le vaincre ou du moins à l'empêcher de s'étendre sur les pays voisins. Les plus importantes sont les Ghâsh'kala, une confédération de quatre clans orques qui cherche à contenir l'influence maligne des Désolations Démoniaques. Au fil des ans, elles se sont mises à accepter des demi-orques, des humains et des tieffelins.

Malgré les dangers, les aventuriers et les expéditions s'enfoncent jusqu'ici dans l'idée d'en exploiter les riches ressources minérales et magiques. De nombreux explorateurs imprudents ne reviennent jamais, mais les autres s'enrichissent considérablement. La maison Tharashk est la seule entité civilisée à avoir une enclave permanente dans les Désolations. De ce qu'on en sait, en tout cas.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les Désolations Démoniaques sont composées de collines, de montagnes et de contreforts déchiquetés, de rocaillies fissurées et de déserts hostiles. Les volcans crachent des fumées toxiques et une partie de la terre est empoisonnée.

Ashtakala : grande métropole d'airain et de basalte enveloppée d'une tempête de sable perpétuelle qui vous lacère les chairs, Ashtakala serait une cité de démons et de rakshasas abandonnés là depuis un autre âge. C'est un bastion de mal et de violence, un des pires endroits que le Khorvaire ait à offrir.

L'Athanor : vaste étendue située dans la caldeira d'un formidable volcan, l'Athanor est censé être habité par un fiélon emprisonné qui attire toutes sortes de démons et d'adorateurs sauvages.

Butte-au-Chancré : comptant parmi les rares villages indigènes survivants des Désolations Démoniaques, Butte-au-Chancré est un point de passage fréquent pour les aventuriers cherchant Ashtakala ou d'autres endroits célèbres (et débordant de richesses présumées). Les habitants sont légèrement plus civilisés que les tribus des Charognards, mais les voyageurs qui s'arrêtent ici ont tout de même tendance à disparaître.

Le Labyrinthe : le Labyrinthe est un dédale de trois cents kilomètres de gouffres brisés, de surplombs rocheux et de parois abruptes aux nombreux dangers, qu'il s'agisse de geysers ou de glissements de terrain. Des bandes de démons et d'humanoïdes sauvages chassent dans ses passages, à peine retenus par les Ghâsh'kala qui habitent dans la région.

Sangcroissant : ce petit village est un avant-poste de la maison Tharashk qui lance depuis là des expéditions à la recherche de dracolithes et d'autres biens précieux. Les



habitants s'y terrent contre les raids occasionnels des tribus des Charognards et d'autres adversaires bien plus terrifiants.

POPULATION DES DÉSOLATIONS DÉMONIAQUES

Des tribus d'humains, d'orques, de tieffelins, de kobolds et de gnolls errent dans les Désolations Démoniaques, s'entre-tuant et dévorant tout ce qui leur tombe sous la main. Des démons chassent eux aussi sur ces terres dévastées et même les tribus les plus terrifiantes préfèrent éviter ces horreurs.

La plupart des tribus des Charognards vénèrent un esprit ancestral parmi tant d'autres dont beaucoup sont des puissances fiélones de l'Âge des Démons. Même les tribus qui ne se livrent pas à des activités maléfiques vénèrent les ancêtres et ignorent les religions du Khorvaire. Les Ghâsh'kala adorent une variante de la Flamme d'Argent appelée le Kalok Shash. Les quatre clans Ghâsh'kala sont les Jâsakah, les Kastar, les Maruk et les Vânka.

AVENTURIERS DES DÉSOLATIONS

La survie est une aventure à elle seule dans les Désolations Démoniaques. Malgré tout, de rares individus ont des objectifs nettement plus élaborés.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AUX DÉSOLATIONS DÉMONIAQUES

Si vous êtes originaire des Désolations Démoniaques, vous pouvez choisir Endurance ou Religion en tant que compétence associée.

Gardien des portes : vous ne pouvez peut-être pas détruire le mal qui ravage les Désolations Démoniaques, mais vous n'allez pas lui permettre d'envahir le reste du Khorvaire. Vous pouvez être l'un des Ghâsh'kala, un membre d'une tribu des Charognards ou un étranger qui a découvert le mal qui se trouve ici et a choisi de rester pour le combattre. Dans tous les cas, vous patrouillez les passages du Labyrinthe, les monts Ténébreux, les monts de la Corne Gelée ou un autre des chemins sortant de cet enfer. Nul n'échappera à votre vigilance.

Conseils d'interprétation : tâchez de convaincre les étrangers d'éviter les Désolations Démoniaques. Ne laissez rien en sortir, à moins d'être certain que ce n'est pas maléfique. Vous êtes austère et déterminé ; vous savez que vous finirez tué, voire pire, aux mains du mal que vous combattez. Mais chaque jour de plus est un jour où le monde situé derrière les montagnes ne connaîtra pas la peur.

Guide des terres lointaines : en dépit des dangers que vous avez passé toute votre vie à éviter ou à surmonter, des gens viennent encore dans les Désolations à la recherche d'or ou de gloire. Vous les accompagnez avec joie, faisant de votre mieux pour les guider à l'écart des dangers, ou du moins pour montrer à ses étrangers ignorants le meilleur moyen d'y faire face. Vous pouvez les affronter contre un salaire, ou voir cela comme une façon de combattre les maux de votre pays avec l'aide de gens aux pouvoirs et ressources manquant à votre tribu.

Conseils d'interprétation : constamment, vous donnez des conseils et indiquez le chemin en supposant, du moins dans les Désolations Démoniaques, que vous êtes plus compétent que vos compagnons. Si vous prenez leurs mauvaises décisions avec dédain, vous êtes toujours prêt à les aider quand ils se mettent dans le pétrin. Même si vous vous moquez de l'ignorance et de la témérité dont ils ont fait preuve en venant ici, vous admirez également leur courage et enviez leur vie au-delà des Désolations.

Survivant : déjouer le mal ou protéger le monde, cela ne vous intéresse pas, car vous êtes déjà heureux d'avoir survécu aux Désolations Démoniaques. Vous pouvez être aussi aventureux que n'importe qui, mais vous cherchez les outils et pouvoirs pour aider votre tribu ou famille à survivre plutôt que la gloire ou la justice.

Conseils d'interprétation : vous préférez éviter les conflits, mais quand vous avez à vous battre, vous frappez fort et vite, sans pitié ni remords. Vous vous lancez dans une aventure uniquement si vous pensez que la récompense est à la hauteur des risques.

DROÂM

Le Droâm est une terre de monstres et de créatures qui, aux yeux des étrangers, font passer les tribus du Dargûn pour civilisées. Les cols montagneux du Droâm grouillent de géants et de gargouilles, et ses forêts sont pleines de trolls et d'orques plus sauvages que les tribus les plus farouches des Confins d'Eldyn.

Malgré tout, la région renferme plus que des horreurs errantes. Dirigé par les mystérieuses Filles de Sora Kell, le Droâm gagne en discipline et en structure, ce qui ne rassure pas les habitants du Khorvaire.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Le traité de Fort-Trône ne reconnaît pas le Droâm en tant que nation. Mais ses dirigeantes, les Filles de Sora Kell, un cercle de guenaudes, gouvernent comme si c'était le cas. Il y a une décennie, le Droâm était une région en proie à l'anarchie, ses habitants et ses tribus monstrueuses se faisant la guerre. Aujourd'hui, plusieurs seigneurs de guerre régionaux, dont la méduse Sheshka (la Reine des Pierres) et le mage oni Drul Kantar, règnent sur des régions du Droâm car ils ont juré fidélité aux Filles. La nation fonctionne, grossièrement mais efficacement, comme un tout cohérent malgré la violence, le chaos et les effusions de sang qui y sont encore la norme.

Pendant des années, la Brélande a revendiqué le Droâm, mais peu d'humains ont tenté d'y fonder des colonies. C'était le domaine des monstres. Les mercenaires droâmiens furent efficaces durant la Dernière Guerre. La peur de leurs forces et l'espoir que les Droâmiens constituent de précieux alliés si la guerre reprend empêchent les Cinq Nations d'agir contre eux. Cela ne réduit pas la nervosité de la population suscitée par ces monstres à la frontière de la Brélande et n'empêche pas ces derniers de lancer parfois des raids sur les terres civilisées.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les Filles de Sora Kell font construire de grandes cités et forteresses droâmiennes depuis dix ans. La plupart sont édifiées sur les ruines d'anciennes enclaves gobelines dhakâniennes. La majorité des Droâmiens habitent de petits villages, aucune route ne reliant ces agglomérations.

Cazhâk Drâl : siège du pouvoir de Sheshka, les Pierrelandes sont une région rocailleuse entourant une ancienne ruine hobgobeline. Dans un âge passé, un grand mal a pétrifié toute vie dans la région, laissant partout des statues de hobgobelins, d'autres gobelins, d'esclaves humanoïdes et même de plantes. Aujourd'hui, la cité est principalement occupée par des méduses et leurs molosses basilics.

Le Fief Venimeux : cette région est un domaine tieffelin, dirigé par le seigneur Bal Molesh. Récemment découverts par les Filles de Sora Kell, ces tieffelins s'intègrent lentement dans la structure féodale du Droâm, ajoutant leur puissance occulte à la force physique des autres indigènes.

Grisemurailles : passage entre le Droâm et la Brélande, Grisemurailles consacre un quartier aux humains et autres humanoïdes non monstrueux venus d'au-delà des montagnes. Les marchands honnêtes, les employeurs de mercenaires et les criminels de tout le Khorvaire se retrouvent ici parmi les indigènes gobelins, orques et gnolls.

Hautepointe : la capitale du Droâm est une ville sinieuse de bâtiments récents, d'anciennes ruines gobelines et de terriers s'enfonçant dans la montagne, au centre de la nation. Les Filles de Sora Kell règnent sur une population de harpies, de gargouilles et d'autres humanoïdes monstrueux. La maison Tharashk y a une enclave, d'où elle négocie des contrats de mercenariat avec les Droâmiens.

Perdition : cité légendaire des doppelgangers, on dit que Perdition est capable de changer l'aspect de ses bâtiments et même de ses routes aussi facilement que ses habitants modifient leur apparence. Seuls ses habitants et les Filles de Sora Kell savent où elle se situe.

Znir : une fois par an, les tribus gnolls droâmiennes se rassemblent à Znir, l'une des principales villes gnolls du Droâm, pour rendre hommage à leurs ancêtres et renouer le pacte qui permet d'éviter les influences démoniaques dont sont victimes les gnolls d'autres pays.

POPULATION DU DROÂM

Les habitants du Droâm sont essentiellement des monstres. Gnolls, orques et gobelins forment la plus grande partie de la population, mais félals et doppelgangers ne sont pas rares. On trouve en nombre raisonnable des trolls, des ogres, des géants primitifs, des harpies, des gargouilles, des minotaures et même des bêtes plus exotiques, ainsi qu'une petite population d'humains et de tieffelins. Un peuple aussi divers n'a pas de style unique caractéristique. Les citoyens du Droâm s'habillent des vêtements et s'équipent des biens qu'ils peuvent se payer et sont assez forts pour conserver.

Une grande partie de la population du Droâm rejette totalement les dieux. D'autres vénèrent le Sinistre Sextumvirat ou, plus rarement, fondent des cultes de Khyber. L'adoration du Sinistre Sextumvirat au Droâm est différente d'ailleurs puisqu'elle se focalise sur les aspects positifs et négatifs de ces divinités. Par exemple, l'Ombre est considérée comme le pourvoyeur de pouvoirs monstrueux, comme le regard des méduses. Les Droâmiens n'ont guère d'intérêt pour l'Ost Souverain, sans compter qu'ils se méfient et méprisent la Flamme d'Argent.

AVENTURIERS DROÂMIENS

Les opportunités d'aventure ne manquent pas sur ces terres envahies par les monstres. Bien sûr, pour les créatures du Droâm, mieux vaut être les acteurs de l'aventure plutôt que ses victimes.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU DROÂM

Si vous êtes originaire du Droâm, vous pouvez choisir Exploration ou Nature en tant que compétence associée.

Bête intérieure : vous avez un côté monstrueux. Vous participez aux aventures parce que cela vous donne la chance de tuer des monstres et de vous emparer de trésors. Peu vous importe qui vous tuez.

Conseils d'interprétation : vous grognez et grondez beaucoup. La violence est votre première option. Vous ne vous retenez que pour rester dans les bonnes grâces de vos alliés.

Fugitif d'une vendetta : l'avènement des Filles de Sora Kell a réduit la quantité de querelles intestines au Droâm, mais ne les a pas complètement fait disparaître. Des conflits familiaux, tribaux, raciaux et régionaux éclatent continuellement, et les perdants ne peuvent espérer la moindre pitié. Vous voyagez pour échapper à un conflit de ce genre, en vous efforçant de garder une longueur d'avance sur vos ennemis ou en cherchant un moyen de revenir et d'arracher la victoire à la barbe de vos voisins.

Conseils d'interprétation : vous êtes paranoïaque et attendez le jour où vos ennemis vous rattraperont. Jusqu'à preuve du contraire, vous pensez que tout le monde vous ment. Vous essayez de rester vigilant en permanence. Une fois que vous êtes certain de pouvoir faire confiance à quelqu'un, vous vous appuyez lourdement sur lui. Heureux de ne plus être seul, vous ferez alors tout pour le garder en vie.

Mercenaire Tharashk : peut-être avez-vous combattu durant la Dernière Guerre, ou peut-être êtes-vous juste doué pour le combat. En tout cas, vous avez attiré l'attention de la maison Tharashk et avez la bagarre dans le sang. Si cela peut vous rapporter de l'argent, plus qu'en travaillant pour un autre Droâmien, tant mieux.

Conseils d'interprétation : initialement, vous cherchez peut-être la richesse et l'occasion de vous battre. Toutefois, en découvrant le monde extérieur, vous pouvez commencer à comprendre la complexité de la vie et trouver une chose en laquelle croire. Vous pouvez aussi réagir à la haine et à la méfiance que vous rencontrez en vous enfermant encore plus dans votre soif de sang.

Serviteur loyal : vous vous êtes découvert un nouveau but en combattant et en partant à l'aventure au nom de l'un des dirigeants du Droâm. Vous suivez peut-être un seigneur de guerre régional ou l'une des Filles. Vous pouvez être un combattant, un espion au service de l'empire criminel grandissant de Sora Katra ou un chasseur de magie ancienne.

Conseils d'interprétation : vous vous adaptez encore à l'idée que la vie au Droâm puisse avoir un sens. Vous êtes d'une loyauté inébranlable envers le pouvoir que vous servez, même quand vous ne comprenez pas entièrement pourquoi on vous demande quelque chose.

MARCHES DE L'OMBRE

Terres de marécages fétides et d'insectes piquants, de tribus primitives et de serpents sifflants, les Marches de l'Ombre sont une région que le reste du Khorvaire ignorerait avec joie si elle n'était pas étonnamment riche en dracolithes. C'est aussi l'emplacement qu'a choisi une maison à dracogramme pour installer son enclave.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Les Marches de l'Ombre sont majoritairement composées de marécages. Les autres régions prennent la forme de bois denses ou de zones cultivées. Les Marches de l'Ombre ne sont pas une nation reconnue et n'ont pas de gouvernement. Aucune loi n'empêche les quelques terres arables d'être rapidement épuisées. La plupart des habitants sont au bord de la misère. Ils construisent leurs maisons sur pilotis et cultivent les rares semences poussant dans les marais, principalement du riz.

La majorité des habitants des Marches vivent sous la forme de clans épars. Bien qu'ils soient tous primitifs aux yeux des Cinq Nations, beaucoup produisent un artisanat complexe, observent des traditions anciennes et n'hésitent pas à se mêler aux étrangers. D'autres sont des sauvages dans le pire sens du terme, attaquant les étrangers à vue et vénérant de curieux esprits de la nature. Les premiers vivent en bordure des marais, tandis que les seconds bâtissent leurs demeures plus loin, au cœur des tourbières, même si cette tendance n'est pas une règle absolue.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les Marches de l'Ombre proposent peu de particularités ou de villes importantes. Des hameaux sont disséminés dans les marais. Bâties sur des pilotis ou sur les rares étendues de sol sec, ces communautés accueillent les tribus civilisées de la région ou les mineurs et prospecteurs en quête de dracolithes (généralement sous l'égide de la maison Tharashk). Quelques ruines datant de l'époque où les démons foulaient la surface d'Éberron jaillissent des marais, mais seules les tribus les plus dégénérées sont prêtes à y élire domicile.

Les champs de dracolithes : dans les Marches figurent des régions où l'on trouve de grandes quantités de dracolithes dissimulés dans les rochers. La maison Tharashk répertorie et revendique les champs connus, mais d'autres attendent sans doute qu'on leur mette la main dessus.

Le château de la Limace : fort en ruine datant des premiers jours du Galifar, ce château tire son nom des masses de limaces, d'escargots et de gastéropodes qui glissent sur ses murs certaines nuits, quand les étoiles et l'Anneau de Sibérys sont alignés.

Zarash'ak : la maison Tharashk a édifié Zarash'ak, la plus grande ville des Marches de l'Ombre, pour faciliter le commerce dans la région. Comme elle est éloignée de la baie de Zarash, les marchands emploient des esquifs pour transporter leurs biens en la mer et la Cité aux Échasses. Cette pratique a créé une économie florissante de fabrication, de vente et de navigation d'esquifs.

POPULATION DES MARCHES DE L'OMBRE

Qu'ils soient nomades ou habitants des rares villages de la région, les gens des Marches sont insulaires, traditionalistes et n'accordent leur confiance qu'aux membres de leur tribu et de leur famille. Plus de la moitié de la population est composée d'orques, qui sont plus de deux fois plus nombreux que les humains. Les gobelins et les demi-orques sont les autres races importantes de la région.

Les villageois s'habillent de tuniques et de pantalons amples, ce qui rend le travail plus facile. Ils portent des chapeaux à larges bords et des sabots en bois ou des échasses lorsqu'ils travaillent dans les champs ou les marais. Les tribus plus primitives préfèrent le cuir ou les tissus épais qui protègent des insectes, un peu de l'eau et servent d'armure improvisée.

Les citoyens de Zarash'ak honorent une variété de cultes. Le reste des Marches suit majoritairement les préceptes des druides des Sentinelles du Seuil, mais certains se tournent vers les divers cultes du Dragon Au-Dessous. La plupart des dévots des cultes de Khyber gardent secrets leurs rites et leurs croyances, mais il y a des endroits des Marches de l'Ombre où cette adoration s'exerce ouvertement.

AVENTURIERS DES MARCHES

À moins d'être un aventurier, il est rare de traîner dans les Marches de l'Ombre. La plupart des autochtones sont des fermiers miséreux ou des chasseurs tribaux quand ils ne deviennent pas eux aussi des aventuriers.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AUX MARCHES DE L'OMBRE

Si vous êtes originaire des Marches de l'Ombre, vous pouvez choisir Nature ou Soins en tant que compétence associée.

Chasseur de cultes : vous êtes déterminé à débusquer et anéantir les cultes de Khyber de la région, pour le bien des terres situées par-delà les Marches de l'Ombre ou parce que vous êtes membre d'une tribu locale haïssant ces adorateurs. Dans les deux cas, vous ne vous arrêterez pas avant d'avoir exterminé tous les adorateurs des Marches.

Conseils d'interprétation : vous imaginez jusqu'à preuve du contraire que tous les maux et les menaces sont liés à un culte de Khyber. Vous exprimez sans retenue votre haine de ces groupes. Vous savez que ce comportement va

attirer leur attention, mais peu importe. Il sera plus facile de les identifier s'ils tentent de se débarrasser de vous.

Explorateur de la civilisation : vous êtes fasciné par le concept d'une vie en dehors d'un village minuscule ou des terrains de chasse tribaux. Vous ne pensez pas nécessairement que le monde extérieur est meilleur, mais seulement différent et intéressant. Vous pourriez y apprendre des secrets et vous y faire des alliés pour aider votre famille. Vous voyagez dans les Marches par-delà votre région natale, discutez avec les étrangers et vous aventurez dans les autres nations du Khorvaire. Certes, vous cherchez la richesse et le pouvoir, mais vous voulez aussi comprendre le monde.

Conseils d'interprétation : tout vous fascine. Vous posez des questions sur le fonctionnement du monde et observez le lien que vos compagnons entretiennent avec autrui. Vous n'approuvez pas nécessairement tout ce que vous voyez, mais vous êtes déterminé à tout voir.

Prospecteur de dracolithes : si les étrangers peuvent s'enrichir avec les ressources de votre pays natal, vous allez faire de même. Vous cherchez des dracolithes ou servez de guide et de garde pour des prospecteurs. D'une façon ou d'une autre, vous êtes déterminé à prendre votre part des profits.

Conseils d'interprétation : vous connaissez bien les champs de dracolithes répertoriés et étudiez le savoir de votre tribu ou de votre village pour en trouver d'autres. Vous vous montrez amical à l'égard des étrangers car vous savez que vous pouvez accomplir bien plus avec eux que contre eux.

PLAINES DE TALANTE

Énorme étendue de prairies et de collines verdoyantes qui se fondent lentement dans les dunes du désert des Lames, les plaines de Talante sont largement délaissées par l'avancée de la civilisation. Bien que des convois militaires et la voie fulgurante fendent l'herbe, le gros de la nation n'a pas vraiment changé depuis l'apparition de l'empire du Galifar.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Bien qu'elles soient reconnues comme une nation souveraine par le traité de Fort-Trône, les plaines de Talante n'ont pas de corps gouvernemental traditionnel. Les halfelins de la région vivent de la même façon depuis des milliers d'année : en petits clans nomades qui parcourent la prairie, chassent, cueillent, commercent et bataillent parfois entre eux. Le chef (le *lath*) élu par tous les membres adultes de la famille, dirige chaque tribu. En dehors du *lath*, les membres adultes d'une tribu sont considérés comme égaux.

Les tribus errent dans des régions fixes, s'installant parfois dans des villages de tentes pour quelques semaines avant de repartir. Chaque clan possède un troupeau de dinosaures servant de montures, de bêtes de bât et de bétail. Le lien entre un halfelin et sa monture ou son compagnon dinosaure est sacré. Les halfelins considèrent les dinosaures comme des éléments précieux de leur famille.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

À l'exception de La Croisée des Chemins, les plaines de Talante ne possèdent aucune agglomération permanente. Les villages tribaux halfelins se déplacent au fil des saisons ou des mouvements du gibier. Bien que des traités autorisent le Karrnath à édifier des forteresses sur la frontière, même ces communautés sont déplacées après quelques années.

L'Auberge Itinérante : énorme marché et foire ambulante, l'Auberge Itinérante permet à la maison Ghallanda de fournir services et nouvelles aux tribus nomades halfelines. Ses tentes aux teintes vives semblent apparaître un beau matin, ondoyer sous le vent durant quelques jours, puis disparaître aussi rapidement qu'elles sont venues.

La Croisée des Chemins : édifée sur les bords du lac Cyre, La Croisée des Chemins est la plus grande agglomération talantaise, mais sa population reste réduite. Le conseil tribal se réunit au moins trois fois par an pour décider des affaires affectant tous les clans talantais. Durant ces périodes, la population de la cité passe à plusieurs milliers d'individus. La Croisée de Chemins est aussi le cœur de la maison Ghallanda, qui y poste plusieurs centaines de membres, même entre deux réunions du conseil.

Krezent : peut-être le seul édifice survivant à la surface d'Éberron construit par les anciens couatls, Krezent est depuis revendiquée et occupée par une tribu de yuan-tis.

L'Ossuaire : les halfelins considèrent cette région du désert des Lames comme maudite. Ils interdisent à toutes les entités non draconiques d'y pénétrer. L'endroit est bondé d'ossements de dragons, saillant comme des arbres mourants d'une terre désolée.

POPULATION DES PLAINES DE TALANTE

Les tribus talantaises sont toutes halfelines. Bien qu'elles habitent aussi ailleurs sur le continent, la plus grande partie vit ici, comme leurs ancêtres l'ont fait pendant des millénaires. Les humains, les changelins et les nains constituent la majorité de la population non halfeline de Talante, et on les trouve principalement à La Croisée des Chemins et dans les garnisons karnnathiennes.

Les tribus halfelines ne font aucun effort pour unifier leurs modes vestimentaires, culinaires ou encore décoratives. Pourtant, le style de vie des plaines fait qu'elles se ressemblent toutes. Les membres des tribus préfèrent les tenues en fourrure et en cuir, l'épaisseur et la rudesse variant avec les saisons et le territoire de la tribu. Les décorations prennent la forme de petites billes en verre multicolores, de nœuds complexes et de fourrures teintées.

Les tribus vénèrent des esprits animaux et ancestraux, avec un hommage à Balinor de l'Ost Souverain sous son aspect de dieu des animaux et de la chasse.

AVENTURIERS TALANTAIS

La vie de tous les membres des tribus talantaises est aventureuse à sa façon. Ils dorment rarement au même endroit plus de quelques nuits de suite, chassent pour survivre et protègent leur famille contre les prédateurs.

Mais certains indigènes s'embarquent délibérément pour une existence encore plus aventureuse.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

AUX PLAINES DE TALANTE

Si vous êtes originaire des plaines de Talante, vous pouvez choisir Athlétisme ou Endurance en tant que compétence associée.

Chasseur, et plus encore : les Talantais chassent pour le bien de leur tribu, pour obtenir de la nourriture, des fourrures, des outils, etc., mais vous ne vous arrêtez pas là. Plutôt que de chasser le gibier, vous traquez les monstres, protégez votre tribu de leurs saccages et ramenez leurs trésors à votre peuple afin d'avoir un poids commercial à la réunion des clans suivante.

Conseils d'interprétation : vous êtes à l'affût de signes ou d'histoires de monstres, de repaires cachés et de ruines anciennes. Vous préférez les aventures proches de chez vous pour mieux protéger votre tribu, mais vous pouvez errer assez loin si vous pensez que le bénéfice est suffisant pour votre famille.

Gardien Ghallanda : connue pour son confort, son hospitalité et son élégance, la maison Ghallanda est considérée comme l'une des moins martiales des maisons à dracogramme. Pourtant, quelqu'un doit bien se charger de protéger les établissements Ghallanda et s'assurer que les marchands livrent les produits promis, que les auberges et les tavernes sont calmes, et que les troupes atteignent leur destination. En tant que halfelin talantais, vous vous sentez redevable à la maison Ghallanda (que vous en soyez membre ou non), et prenez sur vous pour faire de votre mieux pour que ses gens et ses propriétés soient en sécurité.

Conseils d'interprétation : vous pensez que certains des luxes des peuples soi-disant civilisés sont stupides, qu'ils ne sont que source de faiblesse. Cela dit, vous comprenez parfaitement l'importance de la clientèle pour la maison Ghallanda et pour l'économie de La Croisée des Chemins, si bien que vous gardez votre opinion pour vous-même. Vous recourez promptement à la violence pour défendre vos protégés, ce qui peut provoquer des problèmes quand vous réagissez un peu trop sérieusement à une insulte.

Voyageur sans frontière : le monde extérieur n'a peut-être pas beaucoup d'impact sur les plaines de Talante, mais il y pénètre régulièrement. Les agents de la maison Ghallanda ou de la maison Jorasco, la voie fulgurante et les soldats du Karrnath en sont quelques exemples. Vous ne partagez pas la fascination pour la civilisation de certains aventuriers de régions comme les Marches de l'Ombre. Vous vous intéressez plutôt à la façon dont les sociétés fonctionnent, avec le projet d'introduire des progrès pouvant simplifier la vie de votre tribu tout en évitant les pièges qui affaiblissent les membres de ces sociétés.

Conseils d'interprétation : vous profitez de toutes les occasions pour discuter avec des gens extérieurs à Talante et pour partir à l'aventure à l'étranger. Vous ne vous intéressez pas au fonctionnement de la civilisation dans

son ensemble, préférant les petits détails ; les progrès technologiques et magiques, l'armement, la culture des céréales et tout ce qui pourrait bénéficier à votre tribu sans l'obliger à abandonner ses traditions.

PRINCIPAUTÉS DE LHAZÂR

Selon la personne à qui vous vous adressez, et parfois même l'endroit où vous vous trouvez, le Lhazâr est une nation débauchée de pirates, de hors-la-loi, d'assassins et de bagarreurs ou le pays des meilleurs marins et des plus riches marchands. Constituées d'une petite bande de terre du Khorvaire et d'un vaste archipel, les Principautés de Lhazâr figurent en marge de la civilisation et de la loi.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Les Principautés de Lhazâr n'offrent pas le visage d'une nation unie, mais plutôt d'un ensemble de territoires dirigés par de soi-disant princes des mers. La région n'a quasiment pas été touchée durant la Dernière Guerre. Certains princes des mers se sont alliés avec diverses nations, mais la violence les a rarement touchés directement. Ce statut fait des Principautés un refuge parfait pour les hors-la-loi et les déserteurs. Les Principautés s'efforcent d'être acceptées comme des partenaires commerciaux légitimes, mais elles n'arrivent pas à se débarrasser de leur réputation de violence et d'exubérance ni à chasser les pirates vivant en leur sein.

Les lois et les règles changent du tout au tout entre les différentes provinces. Il est donc possible d'être battu ou arrêté pour un malentendu sans importance. Cependant, ceux qui maîtrisent les subtilités de la région peuvent se déplacer librement, ce qui leur permet de bien gagner leur vie, soit par le commerce soit par d'autres entreprises moins légales.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les différentes communautés des îles de l'archipel vont et viennent. Un village est construit tandis qu'un autre est abandonné. Aucun livre ou carte ne les détaille tous, mais les principaux sites des Principautés incluent les suivants.

Les Flots Gris : une brume grise qui s'élève en volutes recouvre les eaux entourant l'île du Terminal. Ce brouillard s'accroche au bois, à la peau et aux voiles, glaçant jusqu'à l'os et l'âme. Personne ne s'est jamais rendu au centre de la brume, mais les voyageurs qui passent non loin parlent de bruits étranges et de vents chargés de relents infects.

La Foire des Pirates : malgré son nom, la Foire des Pirates n'est pas un rassemblement de criminels. Il s'agit du plus grand marché légal de cette région du Khorvaire. Situé à Port-Royal, c'est le meilleur endroit où acheter toutes les marchandises régionales imaginables, ainsi que des merveilles venues de Sarlonie et même d'Argonesse.

Fort-Terreur : célèbre prison du Khorvaire, Fort-Terreur retient des criminels des Cinq Nations et se dresse sur une île minuscule au large du cap Lointain.

L'île de la Tempête : île montagneuse couverte de tempêtes permanentes, on dit que l'île de la Tempête abrite les trésors cachés de plusieurs générations de pirates. Pourtant, comme personne ne sait ce qui provoque les tempêtes et que rares sont ceux qui en reviennent, peu d'aventuriers sont prêts à chercher ces trésors.

Port-Krez : véritable refuge de pirates des Principautés perclus de violence et de vice, Port-Krez est situé à la périphérie de la région, tourné vers la mer infinie. C'est d'ici que les flottes de pirates lancent leurs attaques, sachant pertinemment qu'aucune loi ne peut les atteindre.

Port-Limite : siège du pouvoir de l'un des princes des mers, Port-Limite n'est pas encore un centre de commerce majeur. Mais il est sur le point de rivaliser avec Port-Royal. Les nobles et les marchands investissent de plus en plus dans le port et son prince ambitieux passe des accords avec la maison Lyrandar (qui espère affaiblir l'influence de la maison Thuranni dans la région).

Port-Royal : capitale des Principautés de Lhazâr (pour autant que ses habitants en reconnaissent une) et demeure du haut prince Ryger, Port-Royal a tout ce dont un port maritime riche et relativement probe peut rêver. Les tribunaux sont justes, le guet est plus ou moins honnête et les pirates préfèrent ennuyer d'autres cités.

POPULATION DES PRINCIPAUTÉS DE LHAZÂR

La majorité humaine de Lhazâr s'accompagne d'une population importante de gnomes, de demi-elfes et de doppelgangers. Un nombre plus réduit d'elfes, de nains, de halfelins et de drakéides complète la population. Ils ne passent pas inaperçus, mais sont acceptés en raison des forces et compétences qu'ils ont à offrir.

Le style des Principautés de Lhazâr varie d'île en île, avec une tendance pour une vision stéréotypée du marin. Les manteaux longs et les chapeaux à plumes sont appréciés, ainsi que les pantalons larges et les tuniques pour leur commodité. Les nantis portent des bottes hautes ; la classe laborieuse allant pieds nus ou en simples sandales. Les couleurs vives ou criardes sont à la mode, notamment pour montrer que l'on a les moyens de s'offrir des teintures, mais aussi parce qu'on les voit mieux que les couleurs sombres quand on tombe à l'eau.

La plupart des Lhazâriens n'ont pas de temps à consacrer à la religion. Les autres vénèrent plutôt l'Ost Souverain, en particulier Kol Korran, en adressant de temps à autre une prière au Dévoreur pour l'amadouer. Certains adorent le Sang de Vol, mais la majorité des Lhazâriens craignent ce culte et ses pratiques étranges.

AVENTURIERS LHAZÂRIENS

Le Lhazâr est un havre pour les fugitifs et les criminels fuyant d'autres juridictions. C'est une région où la loi est quasiment absente, où les individus braves et habiles peuvent devenir riches. Il n'est donc pas étonnant que le Lhazâr attire et crée son lot d'aventuriers.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AUX PRINCIPAUTÉS DE LHAZÂR

Si vous êtes originaire des Principautés de Lhazâr, vous pouvez choisir Athlétisme ou Larcin en tant que compétence associée.

Aspirant à l'unification : vous soutenez les efforts de l'un des princes des mers pour prendre le pouvoir au haut prince Ryger et faire du Lhazâr une nation unie. Vous savez que cela sera difficile, mais vous pensez vraiment que la vie serait meilleure et plus simple (et les pirates et les criminels plus faciles à évincer) avec une autorité centrale.

Conseils d'interprétation : vous vantez les vertus de la loi et de l'ordre, même si cela doit vous rendre impopulaire. Vos efforts sont concentrés sur les maux du Lhazâr, y compris les organisations criminelles et les groupes de pirates.

Corsaire de haute mer : vous n'êtes à l'aise que sur le pont d'un vaisseau lancé en pleine mer avec l'odeur du sel pour compagnon de tous les instants. Vous pouvez être un pirate peu scrupuleux, qui sort en mer pour le profit, ou un héros des mers pourchassant les criminels et protégeant les navires des monstres et des autres pirates. Vous pouvez même être un explorateur, à l'affût des terres étranges et des peuples exotiques qui vous attendent au-delà de l'horizon.

Conseils d'interprétation : vous choisissez les aventures qui vous emmènent en mer ou près de la mer. Vous parlez de l'océan à la moindre occasion et réglez vos alliés d'histoires abracadabrantes concernant vos aventures en haute mer. Vous pouvez aussi jurer fréquemment et employer des expressions familières comme « vieux loup de mer ! » ou « tout le monde sur le pont ! ».

Fugitif en cavale : vous avez fui votre pays natal et cherchez à échapper à la loi (ou encore à un temple influent, une maison à dracogramme ou une autre puissance avec laquelle vous avez un contentieux). Le Lhazâr ne propose peut-être pas tout le confort auquel vous étiez habitué, mais il est relativement civilisé et vous êtes certain d'y repérer vos ennemis avant qu'ils ne vous voient. Et si le pire devait arriver, il serait facile de monter sur un bateau et de tout recommencer ailleurs.

Conseils d'interprétation : vous ne baissez jamais la garde. Vous êtes plus ou moins à l'abri des chasseurs qui sont à vos trousses, mais rien ne dit que vous ne finirez pas au gibet. Et la région compte assez de criminels et de pirates pour que le couteau qui finira par vous percer les entrailles ne soit pas forcément celui de vos vieux ennemis. Vous partez à l'aventure pour gagner votre vie, mais vous essayez d'adopter un profil bas.

Q'BARRA

Au-delà des monts du Bout-du-Monde s'étend une terre sauvage et indomptée. Là, des fugitifs de la Dernière Guerre ont trouvé une région vierge d'humains, de nains et d'elfes où ils ont pu échapper au carnage de leur pays.

On trouve aussi dans cette région des villages hommes-lézards, drakéides et kobolds. Présents depuis

des milliers d'années, ils n'ont aucune envie de perdre leurs terres au profit des mammifères de l'ouest.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Le Q'barra est divisé en deux régions. Le Nouveau Galifar fut fondé par des fugitifs ayant préféré fuir durant les premières années de la Dernière Guerre plutôt que de verser le sang de leurs voisins. L'Espérance fut quant à elle fondée plus tardivement par des explorateurs et des fugitifs. Le premier est un royaume féodal très ordonné, tandis que la seconde est composée de villages autogérés et quasiment indépendants. Le traité de Fort-Trône reconnaît le Q'barra en tant que nation, mais ne fait aucune distinction entre ces deux territoires.

Le reste de la région est occupé par des tribus reptiliennes. Certains hommes-lézards et drakéides acceptent de commercer avec le Nouveau Galifar et l'Espérance, mais d'autres emploient la force pour chasser les envahisseurs de leurs territoires.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Le Q'barra est luxuriant et incroyablement dangereux. C'est une terre de forêts épaisses, de jungles touffues, de sols riches et de marais boueux, grouillant de vie et plus particulièrement de reptiles parfois fatals pour les explorateurs imprudents.

Dracbourg : cœur de l'Espérance, Dracbourg est un village modeste, mais en pleine croissance. Il est entouré de mines et de fermes, ce qui en fait une puissance économique viable dans la région. Dracbourg est une théocratie, dirigée par des extrémistes puritains de la Flamme d'Argent qui méprisent les hommes-lézards et se méfient des drakéides.

Haka'torvhak : énorme citadelle taillée dans le flanc d'un volcan, Haka'torvhak est censée avoir été créée par des démons d'un âge révolu. C'est le centre d'une religion primitive pratiquée par plusieurs tribus d'hommes-lézards et de kobolds, ainsi que par quelques drakéides.

Ka'rhashan : Ka'rhashan est à la fois la plus grande ville drakéide du Khorvaire et un lieu saint de cette race. Le verre volcanique et les bâtiments de pierre décorés de cuivre brillent dans la lumière. Cette ville accepte les étrangers, mais un drakéide doit accompagner les visiteurs des autres races pour empêcher les aventuriers intrépides de mettre les pieds dans les lieux sacrés de la ville.

Mar'saval : cité engloutie dont les tours émergent d'une eau croupie, Mar'saval est une ruine ancienne dont on dit qu'elle est pleine de magie horrible, de trésors perdus et d'hommes-lézards corrompus.

Nouveau-Trône : Nouveau-Trône est un port fortifié situé à l'embouchure de la Blanchefalaise. C'est le siège du pouvoir du Nouveau Galifar et la capitale de la nation reconnue du Q'barra. La ville est étonnamment civilisée pour la région, offrant des commodités telles que tavernes et auberges de la maison Ghallanda, sans oublier de multiples marchés où humains, halfelins, hommes-lézards et drakéides se mêlent.

POPULATION DU Q'BARRA

Il y a plus d'hommes-lézards que d'humains au Q'barra, mais drakéides et kobolds sont moitié moins nombreux que les humains. D'autres races, des halfelins et des demi-elfes en particulier, apparaissent parfois, mais ils représentent une petite minorité. Quelques Élus et Inspirés de Sarlonie habitent un quartier riédrain de Nouveau-Trône, ainsi qu'un petit nombre de kalashtars gardant un œil sur leurs ennemis traditionnels. Les nantis du Nouveau Galifar tentent de reproduire la mode du Galifar, avec des robes amples et des tuniques en dentelle, mais la majorité des Q'barraïns portent tout vêtement lourd capable de supporter les rigueurs du territoire.

La plupart des humains du Q'barra vénèrent l'Ost Souverain ou la Flamme d'Argent, le premier étant plus courant au Nouveau Galifar et le second en Espérance. Les drakéides sont connus pour vénérer l'Ost Souverain sous ses incarnations de souverains draconiques, tandis que les tribus d'hommes-lézards et de kobolds révèrent divers esprits ou démons.

AVENTURIERS Q'BARRAINS

Étant donné la nature sauvage du territoire, on peut sans doute affirmer que tous les habitants du Q'barra sont en quelque sorte des aventuriers.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU Q'BARRA

Si vous êtes originaire du Q'barra, vous pouvez choisir Endurance ou Nature en tant que compétence associée.

Bras armé de la justice : le Q'barra est un refuge connu pour les fugitifs de toutes les nations. Il faut bien que quelqu'un piste ces gens pour s'assurer que justice soit faite et empêcher que les criminels ne s'emparent du Nouveau Galifar ou de l'Espérance. Vous pouvez être un représentant de la loi, comme un Capitaine Dénéith, ou un chasseur de primes. Dans les deux cas, le Q'barra n'est pour vous rien de plus qu'un terrain de chasse où les proies sont aussi dangereuses que précieuses.

Conseils d'interprétation : vous ne voulez pas que votre proie vous voie arriver. Vous essayez de passer inaperçu, tout en posant des questions et en cherchant subtilement des informations.

Gardien du passé : le Nouveau Galifar a été fondé pour préserver la culture du Galifar morcelé, tandis que les drakéides du Q'barra protègent leurs cités en ruine, seuls vestiges d'un empire depuis longtemps perdu. Vous pouvez partager ces croyances ou être un pèlerin venu ici pour retrouver une chose perdue durant la guerre. Vous êtes déterminé à ce qu'un passé, une histoire et une culture abandonnés par le reste du continent ne meurent jamais totalement.



Conseils d'interprétation : vous menez votre existence selon les préceptes d'une culture quasiment éteinte, observant des modes, coutumes et opinions politiques anciennes. Vous parlez fréquemment des gloires passées et du triste état du monde moderne. Les reliques d'antan ont plus de valeur à vos yeux que de véritables trésors.

Solitaire volontaire : faire partie de la société ne vous intéresse pas. Ce n'est pas que vous n'aimez pas les gens ; vous êtes prêt à aller en ville pour commercer et discuter à l'occasion, mais vous préférez rester seul, ou du moins avec un groupe réduit de personnes de confiance. Vous vivez à l'écart de la civilisation, vivant comme chasseur, guide ou chercheur de trésors.

Conseils d'interprétation : vous parlez rarement, et quand vous parlez, vous n'employez pas un mot de trop. Vous n'êtes pas délibérément grossier, c'est juste que vous n'avez pas la patience pour les mondanités.

VALÉNAR

Seule véritable nation elfique du Khorvaire, le Valénar est aussi l'une des plus jeunes. Habité par un peuple de guerriers n'ayant aucune envie de renouer avec leur terre natale, le Valénar est un État en conflit permanent avec ses voisins et risque bien de jouer le rôle de l'étincelle qui provoquera la prochaine guerre.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

La région que l'on appelle maintenant le Valénar appartenait autrefois au Cyre. Certains des elfes aérénals recrutés comme mercenaires pour combattre au Khorvaire durant la Dernière Guerre revendiquèrent ce territoire au cours du conflit. Ces elfes sont plus militaristes de nature que leurs camarades adorant la Cour d'Outre-Mort. Ils ne veulent de la vie que la gloire de faire couler le sang.

Les elfes du Valénar sont divisés en clans guerriers. Certains sont employés comme mercenaires par les autres nations, mais d'autres s'entraînent et se battent entre eux constamment. D'autres encore errent dans la campagne à la recherche de batailles glorieuses, contrariés que la fin des hostilités de la Dernière Guerre ait rendu leur sport favori bien plus rare. Le haut roi Shaëras Vadallia, qui mena un contingent d'elfes au Khorvaire durant la dernière Guerre, règne sur la nation, mais le Valénar reste principalement un écheveau de clans guerriers. Les elfes n'ont pas franchement envie d'établir un corps de lois ni même de fonder une identité culturelle dépassant le cadre de leurs activités religieuses et martiales.

Le Valénar est bien connu pour ses magnifiques destriers que les elfes élèvent, dressent et montent au combat. Venue d'Aérénal, cette race de chevaux fait l'envie de tout le Khorvaire. Les elfes prennent de grandes précautions pour s'assurer qu'aucun reproducteur ne quitte leur territoire.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Les clans guerriers du Valénar habitent dans des campements temporaires installés là où leurs manœuvres les portent. La majorité des agglomérations permanentes du Valénar sont des villages de fermiers ou des forts stratégiquement placés où les elfes peuvent trouver refuge en cas d'attaque.

Le Marché Paysan : le plus grand marché du Valénar est le Marché Paysan, situé à Taër Valaëstas. C'est le meilleur endroit de la nation où acheter des biens venus d'ailleurs au Khorvaire. Si les elfes se livrent rarement à des activités domestiques comme faire leurs courses au marché, les humains et demi-elfes du Valénar visitent fréquemment le marché au nom de leurs seigneurs féodaux.

Le palais royal : demeure du haut roi Vadallia, ce bâtiment de Taër Valaëstas est le plus grand édifice du Valénar. Malgré sa taille, le palais royal est avant tout une forteresse militaire.

Taër Valaëstas : agglomération pourvue d'une enceinte et bâtie avec une précision militaire, Taër Valaëstas doit sa construction au fait que les elfes du Valénar ont admis que leur nation avait besoin d'une capitale.

Le Temple des Âges : centre de la religion valénare, le temple sert de lieu de prière et d'entraînement pour les Gardiens du Passé, les prêtres des Esprits du Passé.

POPULATION DU VALÉNAR

La présence d'un certain nombre d'humains, de demi-elfes, de halfelins et de hobgobelins du Valénar est antérieure au règne elfe. Toutefois, les elfes, qui constituent presque la moitié de la population, se considèrent comme les seuls véritables citoyens. Les membres de toutes les autres races sont des paysans et serfs en charge des labeurs physiques et agricoles et des tâches administratives qui ennuiant les elfes.

En tant que peuple martial, les citoyens valénars ne s'intéressent pas aux arts, à la mode ou à l'architecture s'ils ne sont pas de nature militaire. Tenues de combat et vêtements élégants ne font qu'un. Les décorations prennent la forme des trophées arrachés aux ennemis ou transmis de génération en génération.

Les elfes valénars vénèrent les esprits de leurs ancêtres, notamment des grands guerriers ou des champions du peuple. Quelques-uns s'accrochent aux croyances de la Cour d'Outre-Mort, mais s'attachent plus à certains héros du passé. Les elfes ne se préoccupent pas de savoir ce que vénèrent les autres habitants du Valénar tant qu'ils n'en font pas étalage.

AVENTURIERS VALÉNARS

Presque tous les elfes valénars sont des soldats. La question n'est pas de savoir quel type d'aventuriers produit le pays, mais bien le genre d'aventuriers qui sortent du lot.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU VALÉNAR

Si vous êtes originaire du Valénar, vous pouvez choisir Acrobaties ou Athlétisme en tant que compétence associée.



Héros paysan : vos seigneurs elfiques pensent que votre peuple n'est bon que pour l'agriculture et le travail manuel, mais vous avez l'intention de leur montrer le contraire. Vous viviez au Valénar mais n'étant pas un elfe, vos occasions de faire vos preuves étaient faibles. Désormais, armé de votre épée ou de votre grimoire, vous êtes à la recherche de la renommée et la fortune.

Conseils d'interprétation : vous profitez de toutes les occasions pour afficher votre habileté. Vous n'êtes pas suicidaire, mais seuls des risques extrêmes vous éloignent d'un combat ou d'une aventure. On pourrait vous prendre pour un vantard, mais vous voulez juste faire vos preuves aux yeux des elfes, du monde et peut-être de vous-même.

Instigateur militant : votre peuple prouve sa valeur à la guerre. Si les nations humaines n'en débute pas une d'eux-mêmes, vous les y aiderez. Vous menez des raids sur les centres militaires voisins, prenez des caravanes en embuscade et faites tout ce qui est en votre pouvoir pour pousser vos voisins à attaquer le Valénar.

Conseils d'interprétation : vous cherchez des cibles militaires à l'étranger et entreprenez des aventures qui vous permettent de dérober d'importants butins de l'autre côté de la frontière. Vous pouvez vous limiter à faire des victimes dans l'armée adverse ou, dans une campagne plus sombre, être prêt à verser le sang de civils pour déclencher un conflit.

Mercenaire honorable : vous n'êtes pas moins impatient que vos camarades de trouver une excuse pour vous battre, mais vous êtes déterminé à ne tenir une épée ou lancer un sort que pour une cause honorable. Vous êtes certain que vos ancêtres n'aimeraient pas que vous fassiez couler le sang sans raison. Vous vous efforcez donc de trouver des aventures et des contrats de mercenaire qui remplissent vos exigences éthiques.

Conseils d'interprétation : dans votre recherche de contrats ou de quêtes, la cause est au moins aussi importante à vos yeux que l'argent. Vous regardez de haut les elfes valénars qui se battent sans de telles considérations. Vous vous précipitez au secours des faibles, pas nécessairement parce que vous pensez que c'est la chose à faire (même si c'est possible), mais parce que vous croyez que cela impressionne les ancêtres.

ZILARGO

Pays natal d'une culture gnome antérieure à l'avènement du Galifar, le Zilargo semble être une terre d'abondance, de paix et de prospérité, de fermes luxuriantes et de cités ordonnées. Tant que l'on respecte les lois zilargues, on n'a aucune raison de voir les choses différemment. Mais les ennemis du Zilargo voient leurs secrets éventés et leurs plans déjoués avant même qu'ils ne les mettent à exécution. Et les individus qui troublent la paix ou sèment le désordre disparaissent promptement, sans laisser de traces.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Le Zilargo est dirigé par un conseil de représentants de toutes les cités et non par un souverain. Au fil des ans, la nation a conservé son indépendance en usant de diplomatie et, à l'occasion, du chantage plutôt que de la force militaire. Les gnomes sont des experts en affaires arcaniques et alchimiques. Le Zilargo possède peut-être le réseau de renseignements et d'espionnage le plus développé de tout Éberron. Même si d'autres nations pourraient probablement l'envahir, le coût en informations dispensées à leurs ennemis et en secrets arcaniques perdus serait nettement supérieur aux profits escomptés.

Les créations alchimiques, objets magiques et vaisseaux élémentaires gnomes sont prisés dans tout le Khorvaire. Officieusement, les gnomes et les organisations zilargues font aussi commerce de leurs services de renseignements auprès des puissances extérieures.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

Le Zilargo est une nation magnifique. Ces bâtiments mélangent habilement le bois et la pierre, et sont construits pour être confortables pour les gnomes mais aussi pour les créatures de plus grande taille, comme les humains et les elfes. Même les plus petits villages sont lumineux et agrémentés de magie mineure.

La Bibliothèque de Korranberg : occupant presque tout un quartier de Korranberg, la bibliothèque est composée d'énormes chambres souterraines remplies de connaissances, ainsi que d'un collège presque aussi prestigieux que l'université Wynarn.

Korranberg : la Cité de la Connaissance est la demeure ancestrale de la maison Sivilis et un dépôt de savoir et de textes historiques du Khorvaire. La rumeur veut qu'on puisse y trouver les réponses à toutes les questions, à condition de savoir où chercher. La cité est aussi le siège de *La Gazette de Korranberg*, le journal le plus fiable du Khorvaire.

Portrolane : centre de l'industrie des chantiers navals zilargues, Portrolane est aussi la capitale du Zilargo. Elle abrite la tour du Triumvirat, le conseil gouvernant la nation. On dit que les biens des marchés de Portrolane sont aussi nombreux et variés que les connaissances enfermées dans la bibliothèque de Korranberg. Les maisons Lyrandar, Cannith et Kundarak y disposent d'enclaves majeures.

Pylas Pyrial : tour luisante aussi appelée la Porte de la Joie, Pylas Pyrial est apparue récemment, en même temps que les autres spires féériques. Les gnomes originaires de Féerie y sont plus nombreux que les éladrins.

La rue des Cent Temples : ce quartier de Korranberg compte plus de temples que n'importe quelle autre cité du Khorvaire. On y trouve des oratoires dédiés à presque toutes les religions.

Zalanberg : la plus petite des trois grandes cités zilargues, Zalanberg assure sa richesse et son pouvoir en exploitant les abondantes veines de minerai et de pierres précieuses des monts Brise-Lames. C'est aussi la plus militaire des cités gnomes car ses habitants ont fréquemment à repousser les raids des kobolds venus des montagnes.

POPULATION DU ZILARGO

Le Zilargo est connu comme la terre natale des gnomes et ces derniers représentent effectivement plus de la moitié de la population. Parmi les autres races présentes en nombre important, on compte les humains et les nains, ainsi que des groupes plus modestes de kobolds et d'éladrins. Bien que les gnomes soient particulièrement déterminés à satisfaire leur soif de connaissances et de

manigances en matière d'intrigues locales, presque tous ceux qui habitent ici développent un goût pour les secrets et la manipulation.

Le style gnome encourage les manteaux longs ou les capes et les bottes lourdes, ainsi que les couleurs vives jugées criardes dans d'autres cultures.

Le Zilargo n'a pas de religion dominante. La population est libre de vénérer le panthéon de son choix. Des membres des six religions majeures, y compris le Sang de Vol, le Sinistre Triumvirat et les cultes de Khyber, pratiquent sans être persécutés (tant qu'ils ne causent pas d'ennui).

AVENTURIERS ZILARGUES

Le Zilargo est une nation paisible et tranquille, mais elle offre des occasions d'aventure intéressantes.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU ZILARGO

Si vous êtes originaire du Zilargo, vous pouvez choisir Bluff ou Intuition en tant que compétence associée.

Agent de la Tutelle : les citoyens du Zilargo ne restent pas en paix par envie, mais parce qu'ils ne savent jamais si on les observe ou non. Et c'est bien là votre activité favorite. Vous êtes un agent de la Tutelle, la ténébreuse cabale en charge des services d'espionnage et des forces de l'ordre de la nation. Quand la paix est menacée, qu'il s'agisse d'une conspiration contre le gouvernement, du crime organisé ou de monstres venus de la côte, votre travail consiste à vous en charger. Discrètement.

Conseils d'interprétation : vous ne laissez transpirer aucun signe du rôle que vous jouez, mais gardez l'œil ouvert en permanence. Vous collectez les informations avec obsession, pas par curiosité, mais parce qu'elles peuvent prendre de l'importance par la suite. Vous-même ne connaissez pas les échelons supérieurs de la Tutelle. Votre mission consiste à suivre les ordres et à faire votre rapport.

Chroniqueur de Korranberg : vous ne partez pas à l'aventure pour la richesse, la célébrité ou la gloire, mais pour écrire. Vous êtes un chroniqueur pour *La Gazette de Korranberg* (ou une organisation similaire). Votre travail consiste à informer les gens sur les événements du monde et à découvrir ses lieux les plus dangereux.

Conseils d'interprétation : vous voulez la vérité et rien ne va vous arrêter. Vous êtes prêt à faire tout ce qui sera nécessaire pour connaître la fin d'une histoire.

Soif de connaissance : comme la plupart des gnomes, vous considérez que toute information est précieuse et dispose d'un potentiel certain. Que vous vous glissiez dans un bâtiment protégé pour épier les conversations des nantis et des puissants, ou que vous vous enfoncez dans des ruines anciennes pour y lire un mur de hiéroglyphes que personne n'a jamais vu, vous êtes heureux quand vous apprenez quelque chose de neuf.

Conseils d'interprétation : vous faites attention à tout et prenez des notes pour plus tard. Tout a son importance, même si cela a l'air trivial sur le moment.

Bien que le Khorvaire représente le cœur d'Éberron, il n'est que l'un des six continents. D'autres terres exotiques s'étendent par-delà les mers, attendant qu'on vienne les explorer.

AËRÉNAL

Terre ancestrale des elfes d'Éberron, l'Aërénal est un royaume hermétique à la majorité des habitants du Khorvaire. Des jungles épaisses et une flore exotique jettent leur ombre sur le pays, dissimulant une société qui éprouve une intense fascination pour la mort.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

L'Aërénal est ouverte aux voyageurs et aux marchands, mais les autochtones offrent rarement un accueil chaleureux aux étrangers.

La Cour d'Outre-Mort, un conseil de dirigeants religieux et d'aristocrates des générations passées, dirige les elfes du continent. Ses membres sont des morts-vivants ; les Aërénaux les appellent les outre-morts. La Cour d'Outre-Mort désigne la fratrie royale (Belaëreth et Tezaëra de la lignée Mendyrian actuellement) chargée des affaires courantes du gouvernement. Les Aërénaux respectent la sagesse de la Cour d'Outre-Mort et leur foi reconnaît ses membres comme des émissaires de leurs ancêtres. La mort les fascine ; elle inspire même leur mode et leur art. Ils ont également un penchant pour l'étude des magies nécromantique et planaire. Certains Aërénaux suivent même un procédé alchimique et des rites mystiques afin de prendre l'apparence des morts. La plupart des elfes du continent appartiennent à des familles étendues, qualifiées de lignées, ayant des liens avec les conseillers de la Cour d'Outre-Mort.

Les elfes du Tairnadal des plaines du nord ont une culture guerrière similaire à celle des elfes du Valénar. Les branches de la famille sont qualifiées de clans guerriers. Ils sont moins attachés à la Cour d'Outre-Mort que les autres Aërénaux.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

La majorité des Aërénaux habitent au beau milieu de domaines privés dans la jungle, de petites villas familiales dirigées par une lignée noble. Dans le nord, les clans guerriers suivent un mode de vie nomade et ne disposent que de quelques forteresses et villages.

Pylas Talaëar : c'est par ce port de bonne taille qu'arrivent les étrangers de passage en Aërénal. Peu d'entre eux vont plus loin. Les habitants de Pylas Talaëar sont plus tolérants vis-à-vis des étrangers que les autres elfes aërénaux. Il y a peu d'outre-morts en ville.

Shaë Cairdal : cette cité est la capitale de l'Aërénal et la demeure de la fratrie royale. Une grande partie de la ville repose sur d'énormes arbres, la plupart des

bâtiments ayant la forme de troncs vivants. Shaë Cairdal abrite la deuxième population d'outre-morts de l'Aërénal.

Shaë Mordaï : Shaë Mordaï est le cœur spirituel de l'Aërénal. En tant que siège de la Cour d'Outre-Mort, elle abrite la plus large population d'outre-morts du continent.

Shaë Thoridor : avec Pylas Talaëar, Shaë Thoridor est l'autre port majeur de l'Aërénal. Les Tairnadal contrôlent aussi la cité et aucun outre-mort ne s'y trouve. Les elfes combattifs qui habitent en ville étant toujours impatients de prouver leur valeur au combat, ils peuvent présenter un danger pour les étrangers.

POPULATION DE L'AËRÉNAL

Fiers, hautains et fascinés par la mort, les elfes d'Aërénal constituent plus des deux tiers de la population du continent, les outre-morts formant la majeure partie du tiers restant. Un petit nombre de demi-elfes et de négociants d'autres races sont aussi des résidents permanents.

Tous les elfes d'Aërénal adorent la Cour d'Outre-Mort, les Esprits du Passé ou les deux. Aucune autre religion n'est acceptée parmi la population permanente, même si les étrangers ne sont pas persécutés pour la pratique d'autres croyances.

Les elfes d'Aërénal révèrent les outre-morts, mais ils vouent une haine farouche aux autres formes de morts-vivants, particulièrement ceux qui se nourrissent des vivants. La destruction de ces créatures est un devoir religieux.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À L'AËRÉNAL

Si vous êtes originaire de l'Aërénal, vous pouvez choisir Arcanes ou Religion en tant que compétence associée.

ARGONESSE

La simple évocation de l'Argonesse fait trembler les plus braves des aventuriers car c'est une terre de mystères et de terreur. Ceinte de vagues violentes et de rochers meurtriers, de féroces tribus barbares habitent ses côtes. Pourtant, un plus grand péril encore attend à l'intérieur des terres.

L'Argonesse est la demeure ancestrale des dragons d'Éberron, les gardiens des merveilles légendaires de ces terres. D'anciennes cités, d'énormes édifices et de vastes trésors y reposent. Quelques explorateurs, aventuriers, érudits et marchands ont bravé le bief du Dragon pour accoster sur les plages de l'Argonesse. Toutefois, si quelqu'un s'y est enfoncé, il n'a laissé derrière lui aucune trace de ses découvertes.

La seule région de l'Argonesse connue des étrangers est la plage des Totems, où la plupart des bateaux lâchent l'ancre. D'imposants bâtiments de pierre, construits par des puissances inconnues d'un temps révolu, jaillissent du sable, surplombant la mer. Au-delà, une jungle épaisse et les montagnes de la Grande Barrière cachent l'intérieur du continent.

Les marins des Principautés de Lhazâr affrontent régulièrement les barbares sérènes, qui s'attaquent aux bateaux naviguant près de leur île. Les Sérènes



sont majoritairement humains, mais il en existe aussi quelques tribus drakéides. Beaucoup de drakéides pensent que l'Argonesse est leur pays natal, mais ceux du Q'barra sont au Khorvaire depuis si longtemps qu'ils ne connaissent pas mieux le continent que leurs voisins.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À L'ARGONESSE

Si vous êtes originaire de l'Argonesse, vous pouvez choisir Arcanes ou Athlétisme en tant que compétence associée.

GIVRES FÉLONS

Les Givres Félon s'étendent sur toute l'extrémité nord d'Éberron. C'est une terre de neige aveuglante, de glaciers crissant et de pics en dents de scie. Avec leurs anciens trésors et leurs terres vierges, les Givres Félon attirent les aventuriers et les explorateurs comme un joyau luisant qui n'attend que d'être taillé.

Malgré toutes les expéditions dont les Givres Félon ont fait l'objet, on ne sait pas grand-chose de cette région énigmatique. Peu de groupes en sont revenus. L'un d'eux est la fondation des Sillonners de l'Inconnu, une organisation d'exploration philanthropique dirigée par le halfelin Boroman ir'Dayne. Les membres de la fondation ont rapporté avoir vu de grandes cités gouvernées par des diables, des tours d'os gelés et des oasis chaudes au sein de vallées glacées. Toutefois, leurs témoignages sont parfois contradictoires.

Les clans nains des Bastions de Mror croient venir des Givres Félon.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AUX GIVRES FÉLONS

Si vous êtes originaire des Givres Félon, vous pouvez choisir Endurance ou Nature en tant que compétence associée.

KHYBER

Ces contrées ne connaissent pas l'espoir, la raison ou la lumière, mais elles abritent tout de même la vie. Des ténèbres sans fin, des rochers écrasants, des corridors venteux et des mers sans soleil emplissent les immensités du sous-sol d'Éberron. Khyber, le Dragon Au-Dessous, est une Outreterre tapie comme une gueule affamée sous les pieds des occupants de la surface.

Khyber est un pays cauchemardesque. Les démons qui hantaient Éberron il y a un millier de générations sont emprisonnés dans ses profondeurs. Des êtres de folie rampent dans ses passages tordus. Des répugnards et d'autres créatures aberrantes y rôdent, orchestrant leurs projets de destruction et de folie contre Éberron.

Les passages vers Khyber sont rares, mais les rumeurs et les textes anciens parlent de puits béants qui mènent dans ses profondeurs. Malgré ces horreurs, de nombreux habitants de la surface ont une fascination morbide pour les occupants du Dragon Au-Dessous. Les adorateurs de Khyber adressent leur dévotion aux êtres atroces séjournant en Outreterre, préparant de vils complots pour renforcer les objets de leur vénération à l'aide de sacrifices sanglants. Ils conspirent même pour relâcher des créatures sur les autres habitants d'Éberron.

De rares individus bravent les profondeurs de Khyber pour y faire fortune ou détruire le mal qui s'y cache. Les chasseurs de trésors cherchent de précieux dracolithes de Khyber bleu nuit ou noir, que l'on ne trouve que dans les



ténèbres les plus lointaines. Des aventuriers souhaitent terrasser d'anciens êtres maléfiques, pour le bien de tous ou afin de s'assurer une place dans les légendes des âges à venir.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À KHYBER

Si vous avez passé beaucoup de temps à Khyber, vous pouvez choisir Endurance ou Exploration en tant que compétence associée.

SARLONIE

Déchirée par des ères entières de guerre, de paranoïa, de magie et d'exodes, la Sarlonie est un continent profondément affecté par les ravages du passé. Bien que plus grande que le Khorvaire, ses conflits ont réduit sa population à deux cultures principales : une première reconnaissante pour la prospérité apportée par ses précepteurs spirituels, et une autre pensant que ces esprits sont corrompus.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Le continent de Sarlonie est relativement plat et constitué de larges plaines, de la grande toundra de Tashana et d'un vaste désert. Le climat est rude et des tempêtes féroces balayent le pays, surtout en Adar.

De nombreux pans de l'histoire sarlonienne ont été perdus à la suite de guerres et de catastrophes. On pense que la civilisation actuelle est apparue grâce aux conseils d'esprits d'outre-monde qui ont évité à l'humanité une destruction totale. Ainsi, les nations de Sarlonie se sont regroupées en deux régions distinctes.

Les habitants du Riédra croient représenter le summum de la civilisation. Les Inspirés, des individus chanceux possédés et guidés par les esprits, servent à la fois de chefs religieux et séculiers. La violence et le crime sont rares, à l'exception d'actes de sédition qui, selon les Inspirés, sont commis par des personnes détournées de la Voie de l'Inspiration par des esprits malveillants.

S'opposant directement au Riédra, l'Adar est un pays rocheux et montagneux, l'un des rares reliefs de ce type sur le continent. Désolé et battu par les tempêtes, le pays est la demeure de ceux qui refusent la paix du Riédra, qu'ils pensent être un mensonge. Des tribus nomades et de petites communautés se débattent pour y survivre, tâchant de suivre la Voie lumineuse et d'aider leur prochain à se défaire du poids de la Voie de l'Inspiration.

PARTICULARITÉS RÉGIONALES

La population du Riédra habite des cités imposantes et des bastions militaires, où elle vit sous la protection des Inspirés. Chacune de ces communautés compte au moins un monolithe ; ces monolithes sont essentiels à la civilisation riédraïne et à la Voie de l'Inspiration.

L'Adar compte moins de centres de population. D'une part la terre n'est pas assez riche pour les nourrir, et d'autre part la vie dans des agglomérations dispersées rend les Adariens moins vulnérables aux attaques du Riédra.

Le château Kasshta (Adar) : édifié sur le flanc d'une grande montagne surplombant la mer, le château Kasshta est la demeure des gardiens de la parole, les personnalités religieuses les plus importantes de la Voie Lumineuse. Les habitants de ce château commercent avec les étrangers à l'aide d'ascenseurs magiques capables de soulever des marchandises ou des navires entiers depuis la mer jusqu'à la ville.

Dar Jin (Riédra) : port le plus connu du Riédra et comptant parmi les plus grandes métropoles du pays, Dar Jin accueille le gros du commerce avec le Khorvaire et Cap-Tempête. Comme la plupart des cités riédraïnes, elle est divisée en quartiers. Peu d'étrangers sont autorisés à quitter le quartier qui leur est réservé.

Dvârnava (Adar) : ce port caché est le seul endroit de tout l'Adar où des bateaux peuvent accoster. Les habitants font affaire avec les étrangers, mais ils restent à l'affût d'espions riédraïns.

POPULATION DE SARLONIE

Au Riédra, les humains et les Inspirés sont la race dominante. On pense d'ailleurs que la Sarlonie est le berceau de l'humanité. Des non-humains, dont des féral, des changelins et quelques goliaths et ogres, vivent dans la région, mais ce sont des citoyens de seconde classe. Les membres des races non humaines s'engagent souvent dans l'armée, car c'est l'un des rares endroits où ils gagnent un peu de respect ou une place de choix dans la société riédraïne. L'Adar est lui aussi principalement constitué d'humains, mais sa société ne connaît pas autant de divisions raciales que le Riédra. La population de l'Adar comprend les mêmes races que le Riédra, avec un nombre important de kalashtars qui se cachent des agents des Inspirés.

La Voie de l'Inspiration est la seule foi autorisée au Riédra. La pratique des autres religions est un crime. En Adar, les religions les plus courantes sont la Voie Lumineuse et une vieille forme de vénération de l'Ost Souverain.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES À LA SARLONIE

Si vous êtes originaire de Sarlonie, vous pouvez choisir Diplomatie ou Endurance en tant que compétence associée.

XEN'DRIK

Au sud du Khorvaire, par-delà la mer Tonnante, le Xen'drik sort des flots, appelant les sages et les explorateurs, les marchands et les aventuriers. Au plus profond de jungles qui débordent de créatures abominables, se dressent les ruines cyclopéennes et couvertes de végétation d'un empire de géants. Leurs grands secrets sommeillent encore et leurs fabuleux trésors restent inhumés. De vastes déserts s'étendent comme des mains ouvertes pour saisir les dracolithes tombant à Éberron depuis l'Anneau de Sibéry. De hautes montagnes dissimulent des tunnels venteux et de vastes crevasses qui abritent les tribus drows d'adorateurs des scorpions.

Les cartographes prennent des risques incroyables pour établir des cartes précises du Xen'drik, mais aucun explorateur moderne n'a réussi à tracer celle du cœur du continent des mystères. Des géants, les descendants des anciens empires, ont leurs demeures sur tout le continent et vénèrent d'étranges puissances arcaniques ou des esprits primaux violents. Les reliques et les ruines d'un âge démoniaque révolu donnent parfois naissance à des horreurs bien pires que les géants.

Malgré tous ses dangers, le Xen'drik suscite l'intérêt de nombreux habitants du Khorvaire, particulièrement des maisons à dracogramme. Les lignées de plusieurs peuples d'Éberron, dont les elfes et les forgeliers, remontent à cette terre oubliée et souhaitent combler les vides de leur propre histoire. Les richesses de l'empire des géants attendent les explorateurs, tout comme les vastes champs de dracolithes. Les jungles sont luxuriantes et si ces terres pouvaient être domestiquées, elles offriraient d'incroyables opportunités d'agriculture et de colonisation.

Seules quelques agglomérations fondées par des étrangers ont survécu au Xen'drik. La plupart sont de modestes hameaux entretenus par un riche protecteur ou une maison à dracogramme. Le célèbre port de Cap-Tempête est la seule qui a réussi à devenir une cité à part entière.

COMPÉTENCE ASSOCIÉE AU XEN'DRIK

Si vous êtes originaire du Xen'drik, vous pouvez choisir Nature en tant que compétence associée.

CAP-TEMPÊTE

Oasis de civilisation avant les terres sauvages, Cap-Tempête est aussi connue comme la Porte du Xen'drik. C'est le point de départ de presque toutes les expéditions sur le continent des mystères.

La population de Cap-Tempête offre un mélange éclectique de races, avec des styles et modes issus des quatre coins du monde. Les indigènes du Xen'drik favorisent différentes formes de culte des esprits ou des ancêtres, tandis que les immigrants du Khorvaire vénèrent l'Ost Souverain, la Flamme d'Argent et parfois le Sang de Vol.

Une communauté existe à l'emplacement de Cap-Tempête depuis des temps immémoriaux. La cité actuelle fut construite sous l'égide du royaume du Galifar et des maisons à dracogramme après qu'elles eurent réussi à nettoyer un refuge de pirates, qui lui-même était édifié sur d'anciennes ruines de géants qui dépassent encore des fondations de la ville. Des bâtiments de bois et de pierre qui ne dépareraient pas dans toute autre ville du Khorvaire côtoient d'antiques monolithes et des pyramides restaurées. La cité est divisée en quartiers, chacun accompagné de sa culture et de son histoire.

Chacune des treize maisons à dracogramme dispose d'une enclave à Cap-Tempête, dans l'espoir de profiter d'éventuelles découvertes faites dans les profondeurs du Xen'drik.

CAP-TEMPÊTE : LA PORTE DU XEN'DRIK

Population : 11 000 habitants environ. Aucune race ne s'y trouve en majorité. Les humains, les nains, les halfelins, les elfes, les demi-elfes et les changelins vivent aux côtés de demi-géants, de goliaths, d'ogres, de drows et de thri-kreens, une race d'insectes humanoïdes.

Gouvernement : les Seigneurs des Tempêtes, un groupe de représentants des cinq familles fondatrices de Cap-Tempête, gouvernent la cité sous les conseils éclairés des maisons à dracogramme.

Défense : officiellement, la garde de Cap-Tempête se charge du maintien de l'ordre. Beaucoup de ses membres sont des vauriens et d'anciens criminels ; la corruption gangrène l'organisation. La garde est bien plus efficace pour ce qui est de défendre la cité des menaces extérieures que d'imposer la paix à l'intérieur. Le guet de fer, une unité d'élite de forgeliers, et les enquêteurs, des détectives privés sous licence de la Guilde des Découvreurs ou de la maison Tharashk, sont beaucoup plus doués pour enrayer le crime.

À Éberron, le dracogramme d'un personnage (encore faut-il qu'il en ait un) est au moins aussi important que la nation dans laquelle il vit (cf. page 21 pour plus de détails sur les races généralement associées à chaque dracogramme).

MAISON CANNITH

Forgelier Cannith : vous êtes l'un des forgielers que la maison Cannith préfère garder plutôt que de les vendre à l'une des Cinq Nations. Pourquoi ? Êtes-vous étonnamment doué ou peu adapté aux missions militaires ? Que pensez-vous du fait que vos créateurs ont vendu vos semblables comme de simples objets ? Plus généralement, comment conciliez-vous votre loyauté envers votre maison et votre toute nouvelle liberté ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un forgielier Cannith, vous pouvez choisir Diplomatie ou Intuition en tant que compétence associée.

Inventeur Cannith : vous ne pouvez pas vous empêcher d'imaginer de nouvelles inventions, qu'elles soient d'origine mécanique, magique ou les deux. Quelle est l'invention ou la technique innovante qui vous a permis de vous illustrer auprès de votre maison ? Avez-vous un rival qui a usurpé la paternité de l'une de vos inventions ? Et quelle grande création occupe actuellement vos pensées qui n'attend plus que des matériaux rares ou une magie assez puissante pour devenir réalité ?

COMPÉTENCE ASSOCIÉE

Si vous êtes un inventeur Cannith, vous pouvez choisir Arcanes en tant que compétence associée.

Réparateur Cannith : vous avez travaillé un temps durant pour la Guilde des Réparateurs Cannith, naviguant de ville en ville et gagnant votre croûte en retapant d'innombrables objets abîmés. Quelles étranges communautés avez-vous bien pu visiter ? Appréciez-vous la vie sur la route ou visiez-vous une autre place dans votre maison ? Et étant donné que la Guilde des Réparateurs est moins hiérarchisée que le reste de votre maison, trouviez-vous la nature égalitariste des réparateurs libératrice ou frustrante ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un réparateur Cannith, vous pouvez choisir Connaissance de la rue ou Larcin en tant que compétence associée.

MAISON DÉNÉITH

Adjoint de la Sentinelle : en tant qu'adjoint de la Sentinelle, vous chevachiez avec l'élite de la maison Dénéith, apprenant tout en appréhendant les plus dangereux criminels du Khorvaire. Quels fugitifs et criminels de guerre avez-vous pu ramener à la justice ? Et combien vous ont échappé ? Sous quel Capitaine de la Sentinelle avez-vous servi ? Pourquoi n'êtes-vous plus son adjoint ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un adjoint de la Sentinelle, vous pouvez choisir Connaissance de la rue ou Intimidation en tant que compétence associée.

Garde du corps Dénéith : membre de la Guilde des Défenseurs de la maison Dénéith, vous avez abandonné la vie parmi les Lames Franches pour protéger un personnage important, comme un noble, un général ou l'héritier d'une autre maison à dracogramme. Qui avez-vous protégé ? A-t-il été attaqué ? Étiez-vous en bons termes avec lui ? Avez-vous été témoin d'événements durant vos fonctions de garde du corps, comme des actes embarrassants, criminels, crapuleux ou dignes de la pire trahison, que seul le code du silence de votre profession vous empêche de révéler ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un garde du corps Dénéith, vous pouvez choisir Intuition ou Perception en tant que compétence associée.

Mercenaire Dénéith : pendant la Dernière Guerre, vous avez servi dans la Guilde des Lames Franches de la maison Dénéith. À quelles grandes batailles avez-vous participé, et dans quel camp ? Avez-vous été blessé, et en portez-vous encore les cicatrices physiques ou morales ? Avez-vous été capturé, pris dans un siège ou bloqué derrière les lignes ennemies ? Comment caractériseriez-vous votre relation avec votre commandant ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un mercenaire Dénéith, vous pouvez choisir Histoire ou Intimidation en tant que compétence associée.

MAISON GHALLANDA

Faiseur d'Aube Ghallanda : vous faisiez partie de l'entourage des Faiseurs d'Aube de Chervina l'Architecte et construisiez de nouvelles enclaves Ghallanda loin de la civilisation. Quelles enclaves ont été bâties à la sueur de votre front et quels ont été les dangers inhérents à cette entreprise ? Avez-vous eu affaire à Chervina en personne et croyez-vous qu'elle était guidée par quelque prophétie ou frappée de démence ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un Faiseur d'Aube Ghallanda, vous pouvez choisir
Diplomatie ou Histoire en tant que compétence associée.

Garde d'enclave Ghallanda : vous étiez responsable de la sécurité de tous les occupants d'une enclave Ghallanda, quelles que fussent les nations, maisons ou organisations désireuses de violer ce sanctuaire. Quelle enclave protégez-vous ? De quels fugitifs célèbres ou atypiques avez-vous alors fait la connaissance ? Avez-vous mis fin à un conflit entre ceux qui cherchaient l'hospitalité de la maison, et quelqu'un vous en veut-il depuis ? Avez-vous fait discrètement sortir des gens de votre enclave ou au contraire leur avez-vous donné un coup de pied aux fesses parce qu'ils étaient menaçants ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un garde d'enclave Ghallanda, vous pouvez choisir
Intuition ou Perception en tant que compétence associée.

Voyageur de l'Auberge Itinérante : vous avez passé une grande partie de votre adolescence dans le pays natal des halfelins, les plaines de Talante. Vous voyagez dans une immense caravane Ghallanda, offrant un peu de repos aux tribus nomades des plaines. Pourquoi êtes-vous parti ? Qu'avez-vous vu des plaines (pensez par exemple à des événements ou des lieux que personne n'imaginerait dans les enclaves urbaines Ghallanda) ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un voyageur de l'Auberge Itinérante, vous pouvez choisir Connaissance de la rue ou Endurance en tant que compétence associée.

MAISON JORASCO

Enquêteur Jorasco : vous vous intéressez aux poisons rares, aux maladies exotiques et aux maux inexplicables. En compagnie de soigneurs expérimentés, vous voyagez à travers le Khorvaire à la recherche de plantes rares ou d'ingrédients magiques qui vous permettraient de résoudre l'énigme de ces maux et de les traiter. Quels sont les noms des poisons, des maladies ou des épidémies auxquels vous avez fait face ? Un mal mystérieux a-t-il résisté à vos efforts ? Et avez-vous jamais été atteint par le mal que vous essayiez de soigner ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un enquêteur Jorasco, vous pouvez choisir
Intuition ou Soins en tant que compétence associée.

Fidèle de Sahémi : Sahémi l'Émissaire est un halfelin de la maison Jorasco qui est resté longtemps aux Confins d'Eldyn et qui prétend que le dracogramme de la Guérison peut non seulement servir à soigner les gens, mais aussi les nations, et plus particulièrement les Terres du Deuil. Vous êtes l'une de ses premières recrues ; vous avez appris l'art des druides et des shamans des Confins. Comment Sahémi vous a-t-il recruté ? Quelle partie de son message vous a attiré ? Croyez-vous encore à sa croisade pour guérir

la terre ou avez-vous perdu vos illusions ? Êtes-vous allé sur les Terres du Deuil et qu'y avez-vous vu ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un fidèle de Sahémi, vous pouvez choisir
Nature ou Soins en tant que compétence associée.

Médecin Jorasco : la maison Jorasco loua ses services à tous les principaux belligérants de la Dernière Guerre. Vous soigniez les soldats blessés après les grandes batailles. Dans quelles escarmouches avez-vous servi ? Étiez-vous tout près du front ? Avez-vous été tenté de participer aux combats ?

COMPÉTENCE ASSOCIÉE

Si vous êtes un médecin Jorasco, vous pouvez choisir
Soins en tant que compétence associée.

MAISON KUNDARAK

Garde de la Porte de Fer : la Porte de Fer, qui dépend de la Guilde des Gardiens, est un groupe trié sur le volet de gardes nains qui s'ajoutent aux protections magiques, pièges et défenses de la maison Kundarak. Qu'avez-vous reçu l'ordre de garder ? Qu'est-il arrivé aux cambrioleurs malchanceux qui se sont frottés aux défenses de la maison Kundarak ? Avez-vous participé à la création ou à l'entretien des pièges magiques ? Connaissez-vous des failles dans les protections de la maison ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un garde de la Porte de Fer, vous pouvez choisir
Arcanes ou Larcin en tant que compétence associée.

Gardien des chambres fortes Korunda : vous avez passé votre jeunesse à surveiller les innombrables chambres fortes de Porte-Korunda, la plus grande enclave de la maison Kundarak. Beaucoup renferment des trésors spectaculaires, mais très ordinaires : des tas d'or, de platine, de pierres précieuses et de bijoux. D'autres abritent des armes et des armures puissantes, héritages d'un âge révolu ou exemples de ce que l'artisanat nain fait de mieux. Sur quelles merveilles avez-vous posé les yeux dans les chambres que vous gardiez ? N'avez-vous jamais eu affaire à des cambrioleurs ou des pillards ? Avez-vous été tenté de prendre quelque chose dans les chambres fortes ? Avez-vous résisté à la tentation ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un gardien des chambres fortes Korunda, vous pouvez choisir Exploration ou Histoire en tant que compétence associée.

Recrue ghorad'din : vous avez reçu un entraînement intensif en matière de discrétion et de subterfuge chez les ghorad'din, un ordre secret qui ne répond qu'au baron Morrikan d'Kundarak. Vous avez renoncé à votre entraînement avant même de devenir membre à part entière de ce groupe obscur. Pourquoi êtes-vous parti ? Qu'est-ce qui vous attirait chez les ghorad'din ? À moins

qu'ils soient venus vous chercher ? Pouvez-vous encore compter sur leur aide ? Ou craignez-vous de recevoir un jour un coup de poignard dans le dos ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes une recrue ghorad'din, vous pouvez choisir Bluff ou Discrétion en tant que compétence associée.

MAISON LYRANDAR

Corsaire Lyrandar : vous avez servi sur un galion élémentaire de la maison Lyrandar et assuré la sécurité des routes commerciales face aux attaques de pirates et de monstres. Quels étaient votre rang et votre fonction à bord : vigie, servant de catapulte, fantassin de choc ou navigateur ? Votre vaisseau a-t-il été envoyé par le fond ? Avez-vous fait naufrage sur une île déserte ou été confronté à une mutinerie ? Quels ports khorvairiens attendiez-vous ou redoutiez-vous de visiter ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un corsaire Lyrandar, vous pouvez choisir Acrobaties ou Athlétisme en tant que compétence associée.

Faiseur de pluie Lyrandar : vous voyagez avec une troupe de faiseurs de pluie et exécutez des rituels d'embellissement du climat pour l'aristocratie foncière, les armées ou les gouvernements capables de s'offrir les services de la maison Lyrandar. Quels endroits avez-vous pu visiter dans le cadre de votre travail ? Avez-vous connu un peu d'action durant la Dernière Guerre ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un faiseur de pluie Lyrandar, vous pouvez choisir Athlétisme ou Nature en tant que compétence associée.

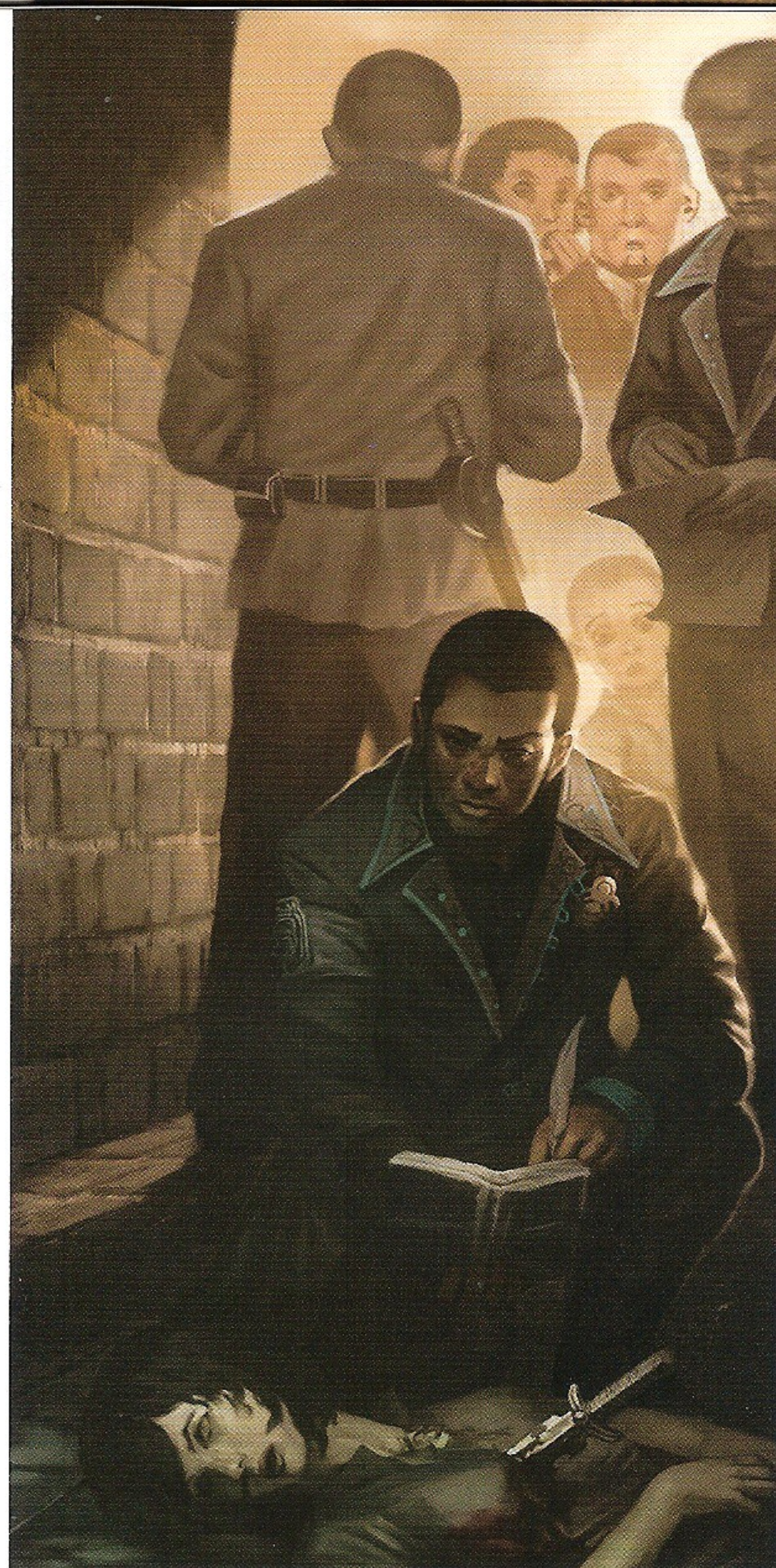
Marin d'aéronef Lyrandar : vous êtes à l'aise sur le pont des aéronefs qui parcourent les cieux d'Éberron. Vous avez volé au travers d'orages effroyables et combattu toutes sortes d'adversaires, des vouivres affamées aux sanguinaires pirates du ciel. Quelles ficelles avez-vous donc tiré pour obtenir un tel poste ? Pourquoi avez-vous abandonné votre aéronef pour la vie d'aventurier ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un marin d'aéronef Lyrandar, vous pouvez choisir Athlétisme ou Perception en tant que compétence associée.

MAISON MÉDANI

Guetteur des Mille Arpents : vous avez été là où peu de gens osent se rendre, sur les Terres du Deuil. Dans les rangs d'une colonne montée et lourdement armée, vous patrouilliez la périphérie de ce qui était autrefois le Cyre, tâchant d'assurer la sécurité des villages thraniens et bréiens de l'ouest. Pourquoi avez-vous accepté ce poste ? Quelle était votre relation avec Channara d'Médani, le commandant des Guetteurs des Mille Arpents ? Quel est le pire incident dont vous avez été témoin lors d'une patrouille ?



COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un membre des Guetteurs des Mille Arpents, vous pouvez choisir Endurance ou Perception en tant que compétence associée.

Œil du Basilic : Taldor d'Médani vous a conféré un entraînement mental en vue d'un recrutement dans l'Œil du Basilic, une organisation de la maison Médani qui pourchasse les criminels de guerre. L'Œil du Basilic vous a offert une formation ésotérique en matière d'observation et de raisonnement, mais en quoi consistait-elle exactement ? Comment vous êtes-vous retrouvé élève de Taldor ? Et pourquoi avez-vous mis un terme à cet entraînement ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un membre de l'Œil du Basilic, vous pouvez choisir Arcanes ou Perception en tant que compétence associée.

MAISON ORIENNE

Contrebandier Orientale : vous travaillez pour une partie de la maison qui n'existe pas officiellement ; celle qui utilise le dracogramme du Passage pour franchir les

frontières sans attirer la curiosité des autorités. Quels biens avez-vous fait passer ainsi ? Quels étaient vos points de départ et d'arrivée les plus courants ? Deviez-vous éviter les patrouilles, acheter les gardes, les embrouiller au moyen de charmes magiques ou maquiller les objets à faire passer sous leur nez ? Avez-vous été pris ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un contrebandier Orienne, vous pouvez choisir Bluff ou Discrétion en tant que compétence associée.

Coursier Orienne : vous avez participé à la livraison de colis urgents ou sensibles pour la maison Orienne, y compris des documents diplomatiques, des objets magiques rares et des récipients scellés dont vous n'avez jamais rien su. Où êtes-vous allé ? Comment vous y êtes-vous rendu : avec un cheval rapide ou un griffon, par voie fulgurante ou par cercle de téléportation ? Vous est-il arrivé de rater une livraison ou de ne pas pouvoir l'assurer parce que quelque chose d'atroce était arrivé au destinataire ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un coursier Orienne, vous pouvez choisir Acrobaties ou Discrétion en tant que compétence associée.

Éclaireur Orienne : vous êtes habitué à partir en reconnaissance, vous assurant que la route est sûre pour les biens précieux des caravanes de la maison Orienne, mais aussi pour leurs passagers et vos camarades. Quels trajets connaissez-vous comme votre poche ? À quels monstres et bandits avez-vous eu affaire ? Vous êtes-vous perdu, avec ou sans votre caravane ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un éclaireur Orienne, vous pouvez choisir Athlétisme ou Perception en tant que compétence associée.

MAISON PHIARLANE

Acrobate de l'ombre : vous apparteniez à la troupe itinérante du Carnaval des Ombres, un groupe de danseurs, d'acrobates et de musiciens espionnant pour le compte de la maison Phiarlane sous le couvert d'une bande de bateleurs nomades. Quel était votre rôle dans la caravane en tant qu'artiste ? Et que faisiez-vous quand tout le monde était distrait par vos compatriotes ? Aviez-vous des rivaux ou des amis parmi les autres membres du Carnaval ? Jouer devant un public vous manque-t-il ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un acrobate de l'ombre, vous pouvez choisir Acrobaties ou Athlétisme en tant que compétence associée.

Archiviste Phiarlane : le quartier général du Fief de la Mémoire de la maison Phiarlane à Beaurefuge abrite une bibliothèque regroupant presque tous les renseignements réunis par la maison durant la Dernière Guerre. Votre

travail consiste à cataloguer, comparer et analyser toutes les informations venues de sources diverses : des ouvrages poussiéreux, des ordres militaires précis ou des notes gribouillées par un espion en toute hâte avec son propre sang. Quelle est l'information la plus sensible que vous ayez vue lors de vos recherches dans la Tour de la Mémoire, et à quelles conditions accepteriez-vous de la révéler ? Quelle information capitale avez-vous été incapable de trouver pour vos maîtres ? Une approche plus directe pourrait-elle percer le secret ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un archiviste Phiarlane, vous pouvez choisir Arcanes ou Histoire en tant que compétence associée.

MAISON SIVIS

Courrier militaire : durant la Dernière Guerre, vous étiez chargé de remettre des ordres top secret aux armées en campagne. Pour quelle nation travailliez-vous ? Quel genre de relation entreteniez-vous avec les généraux ? Avez-vous été attaqué ou êtes-vous arrivé après une bataille importante ? Avez-vous jeté un œil aux ordres avant de les remettre ? Si oui, qu'avez-vous appris ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un courrier militaire, vous pouvez choisir Athlétisme ou Discrétion en tant que compétence associée.

Le Rêve de Tasker : vous étiez impliqué dans le centre de recherches psioniques et linguistiques de la maison Sivis à Mont-Krona. À quelles enquêtes avez-vous participé ? Qu'avez-vous vu qui justifie les protections magiques qui entourent l'enclave de Mont-Krona ? Et de quelles traductions, écrites ou orales, vous êtes-vous chargé ? Avez-vous appris quelque chose de particulièrement sensible ou dangereux ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un membre du rêve de Tasker, vous pouvez choisir Arcanes ou Intuition en tant que compétence associée.

Sage de la Prophétie : la maison Sivis s'emploie à suivre de près la Prophétie Draconique et vous participez à cet effort. Vous avez pris part à des missions diplomatiques visant à s'entretenir avec des dragons. Vous avez étudié des archives historiques et des textes mystiques pour apprendre ce que l'avenir nous réserve. Vous intéressez-vous au sens de la Prophétie pour le monde, pour la maison Sivis ou pour vous personnellement ? Avez-vous contribué à une découverte significative ? Pensez-vous que la Prophétie Draconique soit affectée par les actes de quelques personnes-clés porteuses de dracogrammes, vous compris ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un sage de la Prophétie, vous pouvez choisir Arcanes ou Diplomatie en tant que compétence associée.



MAISON THARASHK

Mercenaire du Rugissement du Drake Léonin : sur la fin de la Dernière Guerre, vous avez servi dans le Rugissement du Drake Léonin, une compagnie de mercenaires de la maison Tharashk composée de gnolls, d'ogres, de minotaures, de gargouilles, de harpies et d'autres monstres. Que ressentiez-vous en combattant aux côtés de ces soldats monstrueux ? Craignez-vous d'affronter un monstre en particulier en raison de votre expérience ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un mercenaire du Rugissement du Drake Léonin, vous pouvez choisir Exploration ou Nature en tant que compétence associée.

Prospecteur Tharashk : les dracolithes ont une emprise sur votre cœur depuis que vous êtes enfant. Vous parcourez les Marches de l'Ombre à la recherche de la matière première la plus précieuse d'Éberron. Avez-vous fait fortune, puis tout perdu suite à une fraude, à cause de la malchance ou d'une vie dissolue ? Aimeriez-vous rendre la monnaie de leur pièce aux rivaux qui ont dérobé votre bien ? À quels monstres et dangers naturels des Marches de l'Ombre avez-vous eu affaire ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un prospecteur Tharashk, vous pouvez choisir Exploration ou Nature en tant que compétence associée.

Sentinelle du Seuil Tharashk : vous vous êtes entraîné au côté de la branche druidique de la maison Tharashk, vous servant du dracogramme de la Découverte pour trouver et sécuriser les sceaux qui retiennent les horreurs de Xoriat. Que vous fassiez partie ou non de leurs rangs, vous êtes habitué à travailler avec les druides et sur les terres sauvages du monde. Qu'avez-vous ressenti la première fois

que vous avez trouvé un sceau derrière lequel un démon repose depuis des millénaires ? Êtes-vous en bons termes avec les druides des Sentinelles du Seuil ? Y a-t-il un sceau perdu en particulier que vous cherchez encore et que vous espérez sécuriser avant que les ravages du temps ne permettent au démon de s'échapper ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes une Sentinelle du Seuil Tharashk, vous pouvez choisir Arcanes ou Nature en tant que compétence associée.

MAISON THURANNI

Courtisan clandestin : pour les colporteurs de ragots des cours du Khorvaire, vous n'étiez qu'un parasite Thuranni comme un autre, avec assez d'argent et de magnétisme pour faire de vous un invité bienvenu parmi la noblesse du pays, souvent pour des mois d'affilée. Mais vos maîtres de la maison Thuranni connaissaient la vérité : vous espionniez à chaque réception. Les secrets que vous appreniez en Aundair l'été étaient vendus au plus offrant au Karrnath avant que les feuilles ne tombent ou, mieux encore, échangés contre d'autres secrets aussi précieux. Dans quelle cour vous êtes-vous attardé en faisant la tournée des manoirs ? Aviez-vous des rivaux dans la maison Phiarlane ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un courtisan clandestin, vous pouvez choisir Bluff ou Intuition en tant que compétence associée.

Recrue Thuranni d'Éperoc : vous avez reçu une formation d'assassin sous l'île d'Éperoc, dans les Principautés de Lhazâr. Mais vous êtes parti avant de rejoindre le Réseau de l'Ombre. Aviez-vous des scrupules quant à ce que l'on vous demandait de faire ? Un rival a-t-il orchestré votre éviction ? Ou un membre de haut rang de la maison vous a-t-il demandé de quitter Éperoc en refusant de vous dire pourquoi ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes une recrue Thuranni d'Éperoc, vous pouvez choisir Acrobaties ou Discrétion en tant que compétence associée.

La Voie du Dragon : l'ordre mystique de la maison Thuranni s'efforce de percer les secrets de la Prophétie Draconique. Contrairement aux sages de la maison Sivilis, la Voie du Dragon souhaite dévoiler au grand jour la Prophétie Draconique et si possible la briser. Qu'est-ce qui vous inquiète tant dans la Prophétie ? Pourquoi avez-vous rejoint la Voie du Dragon ? Avez-vous déjà vu le moindre signe de la Prophétie Draconique ? Vous sentiez-vous prisonnier du destin au point de chercher une issue ? Y a-t-il un aspect spécifique de la Prophétie que vous souhaitez contrecarrer ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un membre de la Voie du Dragon, vous pouvez choisir Arcanes ou Histoire en tant que compétence associée.

MAISON VADALIS

Botaniste Vadalis : la maison Vadalis vous envoie en mission dans tout le Khorvaire pour trouver des plantes rares, des fruits étranges et d'autres merveilles botaniques qui sont ensuite cultivées sous serre dans l'enclave de Bois-Poulain, juste à côté de Varna. Où êtes-vous allé au nom de la maison et à quels dangers avez-vous eu affaire en parcourant les terres sauvages ? Avez-vous eu à employer sur vous les herbes rares que vous cherchiez ? Êtes-vous encore en quête d'une plante particulièrement puissante ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un botaniste Vadalis, vous pouvez choisir Nature ou Soins en tant que compétence associée.

Dresseur Vadalis : au manoir Erlaskar, une enclave de la maison, vous avez vu des dizaines de monstres de tout le Khorvaire. Votre travail consistait à les étudier, à chercher à quoi ils pouvaient servir, à les dresser et à élever leur descendance en captivité. Avec quels monstres avez-vous travaillé ? Vous sentiez-vous à l'aise ou étiez-vous conscient du danger qu'ils représentaient ? Des monstres se sont-ils échappés ou vous ont-ils posé problème, à vous et aux autres dresseurs ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un dresseur Vadalis, vous pouvez choisir Exploration ou Nature en tant que compétence associée.

Griffonnier Vadalis : vers la fin de la Dernière Guerre, les armées commencèrent à déployer des griffonniers Valadis contre les autres griffonniers. Et contrairement aux autres maisons à dracogramme faisant affaire avec les États en guerre, la maison Valadis a connu une brève bataille interne. Vous avez monté l'un de ces griffons au combat : que s'est-il passé ? Avez-vous abattu

des ennemis et ont-ils survécu, si bien qu'ils pourraient se venger ? À quels autres dangers avez-vous fait face depuis le sol ? La sensation de vol vous manque-t-elle ou êtes-vous heureux d'avoir les pieds sur terre ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un griffonnier Vadalis, vous pouvez choisir Acrobaties ou Nature en tant que compétence associée.

AUTRES BACKGROUNDS

Ces backgrounds détaillent certains aspects de votre naissance, de votre jeunesse ou de votre histoire qui peuvent affecter votre personnalité et votre carrière.

NAISSANCE ET JEUNESSE

Enfant de deux mondes : vous êtes né de parents de deux camps différents durant la Dernière Guerre, ou avez été élevé la moitié de votre vie dans un endroit et l'autre moitié dans une région rivale. Vous ne vous êtes jamais senti chez vous dans l'un ou l'autre pays, mais avez vite appris à passer inaperçu parmi la population de vos deux foyers.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes l'enfant de deux mondes, vous pouvez choisir une compétence associée de l'une ou l'autre de vos régions d'origine.

ÂGE ADULTE

Déserteur : vous n'étiez pas volontaire pour vous battre durant la Dernière Guerre, et vers la fin, alors que de nombreuses nations promulguaient des lois rendant l'enrôlement obligatoire, vous avez fui plutôt que de vous retrouver sur le front. Ou peut-être avez-vous été soldat avant de désertir. Êtes-vous encore un criminel recherché, ou votre région natale a-t-elle offert l'amnistie aux déserteurs ? Pourquoi avoir fui ? Était-ce de la couardise ou une forme d'objection de conscience ? Vous avez risqué la prison pour éviter la violence, alors pourquoi devenir aventurier ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un déserteur, vous pouvez choisir Bluff ou Endurance en tant que compétence associée.

Réfugié : votre foyer n'est plus, détruit dans la Dernière Guerre, ou peut-être annexé par une nation dont vous refusez l'autorité. Le Cyre est un exemple, mais il en existe bien d'autres, de Thaliost prise par le Thrane aux centaines de hameaux anonymes dévastés par le conflit. Vous vous êtes tourné vers une vie d'errance. Mais cherchez-vous un nouveau foyer ou bien le moyen de reconstruire ou de reprendre celui que vous avez perdu ? Partez-vous à l'aventure parce que vous n'avez rien d'autre à faire ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un réfugié, vous pouvez choisir Connaissance de la rue ou Endurance en tant que compétence associée.

Touché par la brume : vous avez été touché, de corps et d'âme, par la brume grisâtre des Terres du Deuil. Avez-vous été témoin du Jour du Deuil ? Avez-vous passé plus longtemps sur les Terres du Deuil que les autres aventuriers ? Ou êtes-vous, pour une raison inconnue, plus sensible à son contact que les autres ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes touché par la brume, vous pouvez choisir Endurance ou Intimidation en tant que compétence associée.

MÉTIER

Détective : pour vous, l'aventure n'est pas une question de richesses ou de combats contre des monstres de toute évidence maléfiques, mais revient à protéger la société du mal plus subtil qui la ronge. Vous pouvez être un garde, un Capitaine de la maison Dénéith ou un simple citoyen. Votre but est de résoudre des crimes et de protéger ceux qui ne peuvent le faire eux-mêmes.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un détective, vous pouvez choisir Connaissance de la rue ou Intuition en tant que compétence associée.

Officier d'active : vous aviez un grade dans l'une des nombreuses armées de la Dernière Guerre et meniez des soldats au cœur du combat. Avez-vous renoncé à votre poste ? Avez-vous été chassé de l'armée ? Dans un cas comme dans l'autre, pourquoi ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un officier d'active, vous pouvez choisir Intuition ou Intimidation en tant que compétence associée.

Soldat du rang : vous avez servi sur le front de la Dernière Guerre, épaule contre épaule avec des dizaines, peut-être des centaines d'autres soldats. Pendant des années, vous n'avez connu que d'interminables journées d'attente, suivies par des minutes ou des heures à manier l'épée ou à lancer des sorts contre vos ennemis, tâchant de les abattre avant qu'ils ne vous tuent.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un soldat du rang, vous pouvez choisir Athlétisme ou Endurance en tant que compétence associée.

BACKGROUNDS LIÉS À UNE RACE

Le Manuel des Joueurs et le Manuel des Joueurs 2 offrent des propositions de background pour les races qu'ils présentent. Les races propres à Éberron sont abordées ici.

Assimilateur culturel (changelin) : comme la plupart des changelins, vous avez passé votre vie parmi les membres d'autres races. Toutefois, vous êtes plus attentif que la moyenne, à moins que vous ne soyez anormalement fasciné par les autres peuples. Quoi qu'il en soit, vous n'avez aucun mal à interagir avec eux.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un assimilateur culturel changelin, vous pouvez choisir Diplomatie ou Intuition en tant que compétence associée.

Caméléon naturel (changelin) : durant votre jeunesse, vous avez dû vous cacher plutôt que de vous appuyer sur votre capacité à changer de forme. Vous vous êtes adapté en conséquence. Votre famille était-elle en guerre contre d'autres changelins ? Vous ou un parent vous êtes-vous fait un ennemi d'un lanceur de sorts ou d'une créature capable de percer à jour votre déguisement ? Étiez-vous tourmenté par votre propre famille ? Ces inimités persistent-elles aujourd'hui encore ?

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un caméléon naturel changelin, vous pouvez choisir Bluff ou Discrétion en tant que compétence associée.

Soldat implacable (forgelier) : vous avez été entraîné (ou construit) telle une machine à tuer parfaite. Vous profitez rapidement des opportunités et ouvertures de vos ennemis. On ne peut vous arrêter tant que vous n'avez pas achevé votre mission.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un soldat implacable, vous pouvez choisir Athlétisme ou Endurance en tant que compétence associée.

Bastion mental (kalashtar) : la nature spirituelle double de votre esprit est anormalement forte, peut-être parce que vous descendez d'un quorien particulièrement puissant. Il est beaucoup plus difficile de vous faire agir contre votre gré.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un bastion mental kalashtar, vous pouvez choisir Arcanes ou Intuition en tant que compétence associée.

Vigilant (kalashtar) : les kalashtars sont à l'affût des agents des quoriens, les Inspirés, ou d'autres ennemis de la Lumière. Que vous ayez subi des attaques de ces groupes ou que vous soyez juste paranoïaque, vous êtes vigilant et alerte. Vous faites attention au langage corporel et aux paroles de tous ceux qui vous entourent.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Si vous êtes un vigilant kalashtar, vous pouvez choisir Intimidation ou Intuition en tant que compétence associée.



BOOSTEZ VOS AVENTURES.

Enrichissez votre table de jeu et faites de chaque partie un moment inoubliable. Les accessoires D&D® sont les compagnons indispensables de toute partie. Vous les trouverez là où vous vous êtes procuré ce livre.

L'Écran du Maître

Préservez vos secrets sans perdre de vue la table de jeu. D'un seul coup d'œil, visualisez tous les tableaux récapitulatifs afin de maintenir le rythme de votre partie.

Les plans tactiques D&D™

Elaborez vos donjons et offrez à vos joueurs des rencontres ultra-détaillées pour donner vie à vos parties.

Les figurines D&D

Savoir précisément qui est où à tout moment est le meilleur moyen de garder un combat sous contrôle.

Le Kit des joueurs

Suivez la progression de votre personnage et utilisez les cartes de pouvoirs pour sortir la tête des manuels et plonger sans retenue dans la mêlée.

Les dés premium D&D

Tout le monde a besoin de dés... voire de beaucoup de dés... Gardez-les dans une bourse aux couleurs de D&D.

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR PLAY-DD.FR



All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC ©2009 Wizards.

DUNGEONS & DRAGONS



DONNEZ L'AVANTAGE À VOS HÉROS

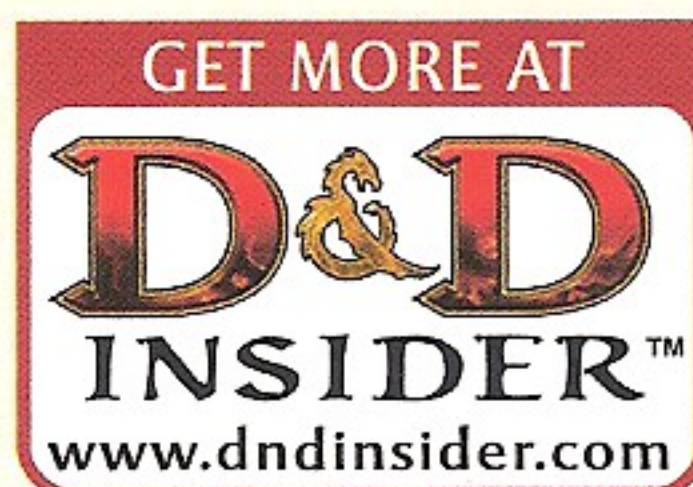
La Dernière Guerre s'est achevée, mais l'aventure ne fait que commencer ! Venez à la découverte d'un monde d'action et d'intrigue, d'un monde où la gloire côtoie les pires dangers, d'un monde qui a désespérément besoin de héros dont les noms inspireront l'effroi aux plus grandes forces du mal.

Ce supplément de jeu dévoile tout ce dont les joueurs ont besoin pour créer et interpréter un personnage DUNGEONS & DRAGONS® dans le monde d'ÉBERRON®. Il inclut ainsi des règles, conseils et options, dont une foule de détails sur le monde d'Éberron et les backgrounds associés aux diverses régions et maisons à dracogramme. Vous y découvrirez aussi la classe de façonneur, trois nouvelles races (les changelins, les forgeliers et les kalashtars), les règles liées aux dracogrammes, sans oublier des talents, pouvoirs, voies parangoniques et destinées épiques inédits, ainsi que bien d'autres choses !

Un supplément de jeu indispensable pour mener une campagne dans le monde d'ÉBERRON® ou ajouter de nouveaux éléments à votre propre univers de jeu de D&D®

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4^e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® Bestiaire Fantastique®
Guide du Maître® L'Encyclopédie d'ÉBERRON®



Licensed by:

