



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D



MAISONS & DRACOGRAMMES

MAISONS & DRACOGRAMMES



Image © Wizards of the Coast

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D DANS L'UNIVERS
D'ÉBERRON, PAR KAKITA SHIGERU**

Pour utiliser pleinement cette aide, vous aurez besoin de : Eberron – Univers




Dracogramme & Maison	Pouvoir de dracogramme superficiel	Pouvoir de dracogramme mineur	Pouvoir de dracogramme majeur
Création	Réparation (2/jour) Réparation de dégâts légers (1/jour) Réparation intégrale (1/jour) +2 aux tests d'Artisanat	Création mineure (1/jour)	Création majeure (1/jour)
Maison Cannith Humains	<p>Blason : une tête de gorgone. Maison vielle de près de 2500 ans.</p> <p>Dirigeants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Baronne Jorlanna d'Cannith (LN, humain (f), magicienne 8) à Beaurefuge (Aundair). Supervise en Aundair, au Thrane et dans les Confins d'Eldyn. Baron Merrix d'Cannith (LM, humain (m), façonneur 9/légataire de dracogramme 3) à Sharn (Brélande). Supervise en Brélande, au Zilgaro et au Dargûn. Baron Zorlan d'Cannith (NM, humain (m), façonneur 3/en-sorcelleur 4/légataire de dracogramme 1) à Korth (Karnath). Supervise au Karnath, dans les bastions de Mror et dans les principautés de Lhâzar. Jorlanna et Zorlan cherchent chacun à prendre le contrôle de la maison. Merrix fait encore fonctionner illégalement des forges de création à Sharn (Brélande). <p>Guilde des rétamateurs : rassemble des constructeurs et réparateurs d'objet. Ils ont construit les forgeliers et les voies de fulgurants.</p> <p>Guilde des bâtisseurs : rassemble des architectes et des maçons. Ils sont les bâtisseurs des hautes tours de Sharn.</p>		
Découverte	Identification (1/jour) Localisation d'objet (1/jour) Repérage (2/jour) +2 aux tests de Fouille	Localisation de créature (1/jour) Main du berger (1/jour)	Orientation (1/jour)
Maison Tharashk Humains et Demi-orques	<p>Blason : une dragonne. Maison vielle de 1000 ans.</p> <p>Dirigeants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Daric d'Veldéran (CB, humain (m), rôleur 6/légataire de dracogramme 2), Khundar'ashta (NM, demi-orque (m), roubleur 5/légataire de dracogramme 3), Mâgrim d'Tharashk (N, demi-orque (f), druide 7/héritier de Sibérys 3). <p>Ils forment un triumvirat basé à Zarash'ak (Marches de l'Ombre). La hiérarchie de la maison suit un système pyramidal.</p> <p>Guilde des découvreurs : prospection de dracolithes.</p> <p>Organisation de chasseurs de primes.</p>		
Détection	Détection de la magie (2/jour) Détection du poison (2/ jour) +2 aux tests de Détection	Détection de la scrutation (1/jour) Détection de l'invisibilité (1/jour)	Vision lucide (1/jour)
Maison Médani Demi-elfes	<p>Blason : un basilic et des pièces d'or. Maison vielle de 1500 ans.</p> <p>Patriarche : Baron Trélib d'Médani (NB, demi-elfe (m), roubleur 7/maître enquêteur 2) à Wroat (Brélande). C'est un ami puissant du roi de Brélande, Boranel.</p> <p>Guilde des guetteurs : composée de gardes du corps, éclaireurs et sentinelles.</p>		



Dracogramme & Maison	Pouvoir de dracogramme superficiel	Pouvoir de dracogramme mineur	Pouvoir de dracogramme majeur
Dressage	<i>Apaisement des animaux</i> (1/jour) <i>Charme-animal</i> (1/jour) <i>Communication avec les animaux</i> (1/jour) +2 aux tests de Dressage	<i>Domination d'animal</i> (1/jour) <i>Morsure magique suprême</i> (1/jour)	<i>Convocation d'alliés naturels V</i> (1/jour) <i>Croissance animale</i> (1/jour)
Maison Valadis Humains	<p>Blason : un hypogriphe. Maison vielle de 1800 ans. Patriarche : Dalin d'Valadis (CB, humain (m), expert 8) à Varna (Confins d'Eldyn). Entreprise à structure familiale.</p> <p>Guilde des dresseurs : services de dressage, de conduite d'attelage mais aussi d'animaux messagers. Liens étroits avec la maison Orienne dont les caravanes utilisent animaux et conducteurs de la maison Valadis. Tente de maintenir ses liens avec les Protectors de la Forêt. Forte antipathie avec les partisans du Sorbier. Ennemis parmi les elfes du Valénar (la maison a tenté de leur dérober un de leurs étalons).</p>		
Écriture	<i>Compréhension des langages</i> (1/jour) <i>Signature magique</i> (2/jour) <i>Vent de murmures</i> (1/jour) +2 aux tests de Décryptage	<i>Don des langues</i> (1/jour) <i>Page secrète</i> (1/jour) <i>Texte illusoire</i> (1/jour)	<i>Communication à distance</i> (1/jour)
Maison Sivils Gnomes	<p>Blason : une cockatrice. Maison vielle de 2800 ans. Matriarche : Doyenne du Haut Conseil Lysse Lyrriman d'Sivils (N, gnome (f), barde 6/légataire de dracogramme 4) à Korranberg (Zilgaro). Organisation bureaucratique : conseils de 9 membres dans chaque nation qui envoient chacun un représentant au Haut Conseil. La maison défend son image de neutralité absolue.</p> <p>Guilde des notaires : services de transcription, traduction, authentification des documents (par signatures magiques) et de scribes.</p> <p>Guilde des orateurs : services de messagers, traducteurs et avocats.</p>		
Garde	<i>Alarme</i> (1/jour) <i>Détection faussée</i> (1/jour) <i>Piège à feu</i> (1/jour) <i>Verrou du mage</i> (1/jour) +2 aux tests de Fouille	<i>Antidétection</i> (1/jour) <i>Glyphe de garde</i> (1/jour) <i>Runes explosives</i> (1/jour)	<i>Chien de garde de Mordenkainen</i> (1/jour) <i>Défense magique</i> (1/jour) <i>Glyphe de garde suprême</i> (1/jour)
Maison Kundarak Nains	<p>Blason : une manticoire. Maison vielle de 2500 ans.</p> <p>Patriarche : Baron Morrikan d'Kundarak (LN, nain (m), noble 3/guerrier 6) à Bastion Kundarak (Bastion de Mror). Les principales branches opèrent en Aundair, au Karnath, en Brélante, au Zilgaro et dans les Principautés de Lhazâr. Très proche de la maison Sivils qui lui fournit ses services de comptabilité et d'authentification des documents.</p> <p>Guilde des banquiers : fournit tous les services bancaires, les coffres sont centralisés et accessibles depuis n'importe quel comptoir par magie.</p> <p>Guilde des gardiens : composée d'experts en systèmes de sécurité classiques ou magiques, chargée de la surveillance de l'île pénitencière de Fort-Terreur (Principautés de Lhazâr).</p>		



Dracogramme & Maison	Pouvoir de dracogramme superficiel	Pouvoir de dracogramme mineur	Pouvoir de dracogramme majeur
Guérison	Restauration partielle (1/jour) Soins légers (1/jour) +2 aux tests de Premiers secours	Guérison des maladies (1/jour) Neutralisation du poison (1/jour) Restauration (1/jour) Soins important (1/jour)	Guérison suprême (1/jour)
Maison Jorasco Halfelins	<p><i>Blason</i> : un griffon. Maison vielle de 3000 ans.</p> <p><i>Matriarche</i> : Ulara d’Jorasco (LB, halfelin (f), adepte 6/légataire de dracogramme 5) à Védýkar (Karnath). Organisation très décentralisée.</p> <p><i>Guilde des guérisseurs</i> : utilise les techniques médicales classiques et magiques, l’herboristerie et l’alchimie.</p>		
Hospitalité	<p>Prestidigitation (2/jour) Purification de nourriture et d’eau (2/jour) Serviteur invisible (1/jour) +2 aux tests de Diplomatie</p> <p><i>Blason</i> : une tête de chien esquiveur. Maison vielle de près de 3200 ans.</p>	<p>Création de nourriture et d’eau (1/jour) Refuge de Léomund (1/jour)</p>	<p>Festin des Héros (1/jour) Manoir somptueux de Mordenkainen (1/jour)</p> 
Maison Ghallanda Halfelins	<p><i>Patriarche</i> : Baron Yoren d’Ghallanda (CB, halfelin (m), expert 3/barde 4) à La Croisée des Chemins (Plaines de Talante).</p> <p><i>Auberge itinérante</i> : foire itinérante sillonnant les Plaines de Talante.</p> <p><i>Guilde des hôteliers</i> : composée d’aubergistes, restaurateurs et cuisiniers ainsi que d’inspecteurs veillant à la qualité des services.</p>		
Ombre	Déguisement (1/jour) Image imparfaite (1/jour) Ténèbres (1/jour) +2 aux tests de Renseignements	Clairaudiance/clairvoyance (1/jour) Convocation d’ombre (1/jour) Scrutation (1/jour)	Double illusoire (1/jour) Œil indiscret (1/jour) Traversée des ombres (1/jour)
Maison Phiarlane Elfes	<p><i>Blason</i> : cinq têtes d’hydre entrelacées. Maison vielle de plus de 3000 ans, arrivée au Khorvaire depuis l’Aérénal il y a 2600 ans.</p> <p><i>Matriarche</i> : Baronne Elvinor Elorrenthi d’Phiarlane (LN, elfe (f), barde 7/maitre des ombres 4) à Sharn (Brélande). Traite principalement avec la Brélande, l’Aundair et le Thrane.</p> <p><i>Guilde des amuseurs et des artisans</i> : dissimule une activité de divination et d’espionnage.</p>		
Maison Thuranni Elfes	<p><i>Blason</i> : une bête eclipsante. Maison vielle de 2 ans, issue d’une scission avec la maison Phiarlane.</p> <p><i>Patriarche</i> : Baron Elar d’Thuranni (LN, elfe (m), roublard 5/légataire de dracogramme 3) à Sharn (Brélande) ou Port-Royal (Principauté du Lhazâr). Supervise au Karnath, au Droâm, au Q’barra et dans les Principautés du Lhazâr. Le baron est accompagné dans tous ses déplacements de deux gardes du corps/conseillers : les ombres suprêmes Wrem et Wrek. On prête à la maison Thuranni des liens privilégiés avec la Griffe d’Emeraude mais personne n’a pu le prouver.</p> <p><i>Réseau de l’ombre</i> : organisation d’espionnage secrète dont les membres œuvrent sous couverture d’amuseurs ou d’artisans.</p>		

Dracogramme & Maison	Pouvoir de dracogramme superficiel	Pouvoir de dracogramme mineur	Pouvoir de dracogramme majeur
Passage	Bond dimensionnel (1/jour) [†] Monture (1/jour) Repli expéditif (1/jour) +2 aux tests de Survie	Coursier fantôme (1/jour) Porte dimensionnelle (1/jour)	Téléportation (1/jour) Vol supérieur (1/jour)
			
Maison Orienne	<p>Blason : une tête de licorne. Maison vieille de près de 2000 ans.</p> <p>Patriarche : Baron Kwanti d'Orienne (CN, humain (m), ensorceleur 7/légataire de dracogramme 3) à Port-Passant (Aundair).</p> <p><i>Guilde des courriers</i> : activité de transport de messages, paquets ou passagers.</p> <p><i>Guilde des transports</i> : exploitation des voies de fulgurant et des routes de caravane, entretien des routes commerciales.</p>		
Humains			
Sentinelle	Armure de mage (1/jour) Bouclier de la foi (1/jour) Protection contre les projectiles (1/jour) Protection d'autrui (1/jour) +2 aux tests de Psychologie	Globe d'invulnérabilité partielle (1/jour) Protection contre les énergies destructives (1/jour)	Globe d'invulnérabilité (1/jour)
			
Maison Dénéith	<p>Blason : les trois têtes d'une chimère (lion, bouc et dragon). Maison vieille de 2600 ans.</p> <p>Patriarche : Baron Bréven d'Dénéith (LN, humain (m), noble 3/guerrier 3/légataire de dracogramme 4) à Karllakton (Karnath). Structure de commandement militaire.</p> <p><i>Guilde des lames franches</i> : activités de mercenaires se vendant au plus offrant. Seuls les officiers et non le gros des troupes appartiennent à la maison. Général Shirin d'Dénéith (LM, humain (m) roublard 3/guerrier 4/ légataire de dracogramme 2), commandant en chef des Lames franches, converti au culte du Sang de Vol, proche de la Griffes d'émeraude, cherche à enlever le contrôle de la guilde à Bréven.</p> <p><i>Guilde de la lame mordante</i> : garde d'élite anciennement au service de la reine du Cyre.</p> <p><i>Guilde des défenseurs</i> : service de protection rapprochée.</p>		
Humains			
Tempête	Bourrasque (1/jour) Endurance aux énergies destructives (1/jour) Nappe de brouillard (1/jour) +2 aux tests d'Equilibre	Faveur des vents (1/jour) [†] Mur de vents (1/jour) Tempête de neige (1/jour)	Contrôle des vents (1/jour) Contrôle du climat (1/jour)
			
Maison Lyrandar	<p>Blason : quatre tentacules de kraken entrelacées. Maison vieille de 2000 ans.</p> <p>Matriarche : Esravash d'Lyrandar (NB, demi-elfe (f), expert 7/légataire de dracogramme 2) à Tempestuosa (Aundair). Avant-postes en Brélande, en Aundair, au Zilgaro, au Thrane, au Valénar et au Karrnath. En compétition avec la maison Orienne sur certains contrats. Relations tendues avec les flottes des Principautés de Lhazâr.</p> <p><i>Guilde des charpentiers du vent</i> : vaste entreprise de construction navale et de transport de passagers et de marchandises par la mer ou les airs.</p> <p><i>Guilde des faiseurs de pluie</i> : activité de contrôle du climat, principalement à des fins agricoles.</p>		
Demi-elfes			

[†] : voir Eberron – Univers, pages 66-67.

Kakita Shigeru, maître iaijutsu du clan de la Grue

