



le Scriptorium

présente :

une aide pour  
Fantasy Craft



ÉBERRON

GUIDE DE CONVERSION



GUIDE DE CONVERSION



the Coast; By Ralph Horsley

Image par Ralph Horsley © Wizards of the Coast

## UN MONDE DE CAMPAGNE POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

D'après l'univers de Keith Baker et le jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin de *Fantasy Craft Core Rulebook*, *Spellbound: The Seer* (Crafty Games) et *Le Façonneur* (le Scriptorium). *Eberon – Univers* ou l'*Encyclopédie d'Eberon* (Wizards of the Coast) sont indispensables pour découvrir l'univers en détails.

© Le Scriptorium, tous droits réservés



# INTRODUCTION

L'objectif de cette aide de jeu est de permettre aux amateurs d'Éberron et de *Fantasy Craft* de jouer dans leur univers favori avec leur système de règles préféré. En plus des personnages et créatures emblématiques d'Éberron, vous trouverez également des objets, sorts et autres règles indispensables pour évoluer dans cet univers d'intrigues et de magie.

Éberron est un univers propriété de *Wizards of the Coast*, issu de l'esprit génial de Keith Baker. Toutes les images de ce document sont la propriété de *Wizards of the Coast*.

## Table des matières

<b>Carte du Khorvaire .....</b>	<b>3</b>	Véhicules .....	33
<b>Origines.....</b>	<b>4</b>	Armures .....	34
Races .....	4	Armes .....	34
Spécialités.....	12	Faveurs .....	35
<b>Classes.....</b>	<b>13</b>	Objets magiques.....	35
Légataire de dracogramme (maître) .....	13	<b>Bestiaire .....</b>	<b>36</b>
Héritier de Sibérys (maître).....	15	Chevaux .....	36
Maître lycanthrope (maître).....	16	Crabe carnassier .....	37
Mastodonte (maître).....	17	Daëlkyr .....	37
Maître des masques (maître) .....	18	Dinosaures .....	38
Dominateur quorien (maître) .....	19	Dolgonde.....	38
<b>Dons.....</b>	<b>21</b>	Dolgrime .....	39
Dons de Chance .....	21	Étrangleur.....	39
Dons de Compétences .....	21	Guenaude visionnaire .....	39
Dons de Dracogramme.....	21	Homuncules.....	40
Dons de Magie.....	22	Inspiré .....	41
Dons de Style .....	22	Patriciens .....	41
Dons Raciaux.....	22	Quoriens .....	42
<b>Magie .....</b>	<b>26</b>	Rakshasa.....	43
Magie astrale.....	26	Soldat outre-mort .....	43
Dracogrammes .....	27	Squelette karnathien.....	44
Sorts.....	29	Titan forgelier .....	44
<b>Équipement .....</b>	<b>30</b>	Zombi karnathien .....	44
Biens .....	30	Archétypes .....	45
Élixirs .....	31	<b>Campagnes .....</b>	<b>46</b>
Nourriture et boissons .....	31	Alignements.....	46
Services .....	32	Options de campagne .....	49
Montures .....	33	<b>Le Mot de la fin .....</b>	<b>50</b>









## ORIGINES

Le monde d'*Éberron* introduit de nombreuses nouvelles Origines pour les joueurs : de nouvelles races ayant acquis une place dans le monde, des êtres dotés de pouvoirs psioniques et les nombreux utilisateurs de magie qui font de la société du Khorvaire une civilisation si avancée. Si l'envie vous prend, vous pouvez également créer des "Talents régionaux" pour les humains originaires des différentes nations du Khorvaire, et en particulier des Cinq Nations des origines.

## Races

En plus de la place dans le Khorvaire des races "classiques" au sens de *Fantasy Craft*, de nouvelles races, dont certaines propres à *Éberron*, comme les changelins, les félals et les kalashtars, sont présentées ci-dessous.

## HUMAINS

Les humains sont originaires du lointain continent de Sarlonie, mais la plupart ont oublié ce fait. Arrivés dans le Khorvaire par les principautés de Lhazâr, ils ont rapidement conquis le continent qu'ils dominent à présent par leur "industrialisation" de la magie. Leur polyvalence et leur capacité à s'adapter à tous les climats, toutes les situations et toutes les adversités ont permis leur développement sur ce nouveau continent... tandis que leur terre natale tombait entre les mains des Inspirés. Avec les maisons à dracogramme Cannith, Orienne, Dénéith, Vadalis et même, en partie, Tarashk, les humains sont profondément ancrés dans la prophétie draconique et sont les premiers détenteurs des très rares et très prisés dracogrammes.

**Dons de sous-race :** Rares sont les humains ayant des ascendances extraplanaires. De fait la plupart des 'sang purs' ne s'appellent même pas par ce nom, tant la normalité fait loi. Les seuls rares représentants hybrides sont les 'sang démoniaques' (Héritage démoniaque), une sinistre engeance que l'on doit aux mystérieux daëlkys. Mais quant à la raison de l'existence de cette progéniture mi-humaine mi-aberrante, nul mortel ne la connaît.

## CHANGELINS

Le personnage est le résultat d'années de croisement entre humains et doppelgängers, des créatures métamorphes aux talents à la fois redoutés et prisés. Avec le temps, sa race s'est affirmée à part entière et s'est forgée une place dans le monde. Pas par la force des armes, mais plutôt grâce à la finesse de son esprit et ses indispensables dons.

Dans un monde où les apparences sont primordiales, la capacité du personnage de changer de forme à volonté lui donne un avantage de taille. Il a appris que les conventions sociales ne le concernent pas directement, puisqu'il peut changer d'identité dès que les choses se gâtent. Toutefois, il se méfie de ceux qui peuvent voir à travers son masque. Aussi, les associations du personnage sont plutôt rares et toutes aussi courtes. Après tout, on ne peut faire confiance à personne...



**Traits de personnalité classiques** : Beau parleur, Charmeur, Frivole, Outrancier, Prudent

**Traits physiques classiques** : Longiligne, nez absent, peau pâle, visage inexpressif, yeux dénués de pupille

**Exemples de noms** : Dox, Fye, Jin, Lam, Ruz

**Dons de sous-race** : Don de l'esprit (télépathe), Don de la forme (métamorphe). À moins de faire partie d'une de celles-ci, le personnage est un 'esprit rebelle'.

Type : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- *Caractéristiques* : Intelligence +1, Sagesse +1, Charisme +1
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Change-forme mineur* : Le personnage peut tenter tout jet de Masque sans le moindre kit, et ce en seulement deux rounds. De plus, les malus indiqués sur la *Table 2.10 : Déguisements* sont diminués de moitié. Il lui est toujours impossible de se déguiser en une espèce avec laquelle il ne présente aucune ressemblance. Un sort de Vision lucide révèle la supercherie, et le personnage retrouve sa forme naturelle s'il est tué.
- *Classes de prédilection* : Si le niveau du personnage dans une classe de base est supérieur à celui qu'il possède soit dans celle d'Assassin, soit dans celle de Courtisan, son nombre de dés d'action de départ est réduit de 1.
- *Déguisement instinctif* : Le rang maximal du personnage dans la compétence Déguisement passe à son Niveau de Carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude instinctive s'applique à une même compétence.
- *Linguiste* : Le personnage connaît 2 Langues supplémentaires.

## DEMI-ELFES

Après des années de cohabitation majoritairement pacifique, elfes et humains ont donné naissance à une nouvelle race, aujourd'hui autonome, les demi-elfes. Actuellement, la plupart des demi-elfes sont eux-mêmes la progéniture d'au moins un parent demi-elfe, mais il se peut que le personnage soit le descendant direct d'un humain et d'un elfe, et il aura hérité à la fois du charme féérique et de l'esprit adaptable de ses parents.

Avec leur sens du social et leurs talents de toutes

sortes, les demi-elfes ont réussi à se faire accepter presque partout où leurs cousins humains se sont installés. Les maisons Lyrandar et Medani sont l'image de l'importante influence des demi-elfes sur le Khorvaire. Le personnage sait s'imposer sans pour autant mettre les autres mal à l'aise. Le dialogue est son arme favorite et sa langue bien pendue l'a déjà sorti des pires situations. Quant à ses alliés, il est convaincu que, sans lui, ils seraient bien incapables de s'en sortir bien longtemps.

**Traits de personnalité classiques** : Beau parleur, Enigmatique, Joyeux, Pensif, Téméraire

**Traits physiques classiques** : Glabre, Mince, Nez et traits fins, Oreilles étirées, Yeux en amande

**Exemples de noms** : Les demi-elfes adoptent souvent des noms proches des humains, à moins qu'ils soient strictement élevés dans une société elfique.

**Dons de sous-race** : Cœur féérique (quasi-elfe), Cœur humaniste (quasi-humain). À moins de faire partie d'une de celles-ci, le personnage est un 'semi-elfe'.

Type : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.





- **Caractéristiques** : Constitution -1, Sagesse +1. Le personnage conserve une faible partie des prédispositions physiques et mentales des elfes.
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Sang humain** : Tout comme les humains, le personnage bénéficie d'un Talent.
- **Classes de prédilection** : Si le niveau du personnage dans une classe de base est supérieur à celui qu'il possède soit dans celle de Courtisan, soit dans celle d'Explorateur, son nombre de dés d'action de départ est réduit de 1.

## DEMI-ORQUES

Le personnage est un demi-orque, résultat de l'union de deux races dont les rapports ont bien souvent été pour le moins agités. Bien souvent, les siens sont la conséquence de viols suite à des attaques orques sur les sociétés humaines... mais parfois aussi l'inverse ! Cependant, il arrive parfois qu'humains et orques s'unissent de façon consentante, ou tout simplement que des sociétés demi-orques s'épanouissent d'elles-mêmes, au sein ou en marge d'autres communautés humains ou orques.

La force incontestable et l'air sauvage du personnage ont bien du mal à se faire oublier. Nombreux sont ceux qui, en le regardant, ne voient qu'un orque au tempérament bestial et à l'esprit simple. Même la respectable maison Tharashk, pourtant essentiellement composée de demi-orques, n'a pas réussi à améliorer durablement cette réputation pour le moment. Pour se faire une place dans la société, le personnage doit faire preuve de deux fois plus d'efforts que les autres, mais au moins, il est sûr de ne rien devoir à personne. Ses alliés ont su accepter le personnage pour ce qu'il est et, pour cela, il leur en sera éternellement reconnaissant.

### Traits de personnalité classiques :

Brutal, Inquiétant, Râleur, Taciturne, Timide



**Traits physiques classiques** : Charpenté, Nez épaté, Peau de couleur étrange, Voix caverneuse, Yeux porcins

**Exemples de noms** : Les demi-orques adoptent souvent des noms proches des humains, à moins qu'ils soient strictement élevés dans une société orque.

**Dons de sous-race** : Cœur féroce (quasi-orque), Cœur humaniste (quasi-humain). À moins de faire partie d'une de celles-ci, le personnage est un 'semi-orque'.

Type : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- **Caractéristiques** : Force +1, Charisme -1. Le personnage a partiellement hérité de la puissance et de l'inaptitude sociale de ses ancêtres.
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Sang humain** : Tout comme les humains, le personnage bénéficie d'un Talent.
- **Spécialités de prédilection** : Le personnage n'obtient le don supplémentaire de sa spécialité que s'il s'agit de Barbare, Chaman, Criminel, Druide, Frontalier, Gladiateur, Guerrier tribal, Milicien, Nomade ou Rôdeur.

## DRAGONS

Les dragons sont excessivement rares en Éberon, ou plutôt au Khorvaire. De fait, on n'en trouve quasiment que sur le continent de l'Argonne. Les rares qui s'aventurent en dehors sont les plus jeunes, souvent des esprits aventureux ayant rejoint l'Assemblée, cette société secrète de dragons tentant d'intervenir dans le déroulement de la prophétie, parfois pour le bien du plus grand nombre, mais souvent pour leur propre compte. Les anciens voient un tel interventionnisme d'un très mauvais œil, mais pour l'instant, ils ont laissé faire. Qui sait ce que l'avenir nous réserve ?

### Dons de sous-race :

Les différents dons de sous-race des dragons leur permettent de personifier un aspect particulier de leur nature draconique, qu'elle soit élémentaire ou liée à la nature.

## ELFES

Les elfes sont originaires du mystérieux continent perdu qu'est le Xen'drik. Ils ont vécu des millénaires sous la domination des géants, avant de se rebeller et de s'enfuir (pour la plupart) pour l'île d'Aéréнал. Toutefois, de nombreux elfes ont depuis 'conquis' le Khorvaire et se sont remarquablement intégrés dans la société humaine. Les maisons à dragon jumelles que sont Phiarlane et Thuranni sont d'ailleurs reconnus comme les meilleurs amuseurs, espions et assassins de tout le continent. Une autre facette de la présence elfe dans le Khorvaire est la naissance du Valénar, une portion de terre acquise par les mercenaires issus de l'Aéréнал qui se joignirent au conflit de la Dernière Guerre.

**Dons de sous-race :** La plupart des elfes rencontrés au cœur du Khorvaire sont des 'hauts elfes', lointains descendants des premiers pionniers du continent. Ces elfes cosmopolites se sont si bien adaptés à la société humaine qu'elle s'est elle-même appropriée nombre de leurs attributs, charmée par leur grâce, leur esprit et leur sens de l'esthétique. Les elfes du Valénar sont nettement moins sophistiqués et prompts à la violence. Les leurs les appellent elfes des bois (Nation du grand cerf) en raison de leur foi en la nature et en leurs ancêtres. Les elfes de l'Aéréнал sont en revanche plus diplomates et plus éduqués. Dépositaires d'un savoir et d'une patience millénaires, les elfes gris (Nation de la chouette) sont des sages parmi les sages. Ce n'est en revanche pas le cas de la dernière sous-race elfique : les elfes noirs (Nation de l'araignée, *dans le cadre d'Éberron, les elfes noirs vénèrent les scorpions et non pas les araignées*). Ces elfes sont restés sur le Xen'drik longtemps après la chute des géants et forment certainement la branche la plus sauvage et la plus instable de la grande famille elfique.

## FÉRALES

Le personnage est un féral, un lointain hybride entre humains et lycanthropes. Sa nature sauvage le force à rester en dehors de la civilisation, même si la malédiction qu'a subie son géniteur s'est manifestée sur le personnage avec plus de... retenue. Il présente un aspect bestial mais garde le plein contrôle de ses émotions. Enfin, la plupart du temps.

Le personnage a sans doute passé une enfance difficile, soit considéré comme un faible parmi les lycanthropes soit comme une bête sauvage chez les humains. Dans le meilleur des cas, il aura grandi par-

mi une petite communauté de félals, et sa connaissance du monde civilisé est alors bien maigre. Il a appris à se méfier des fanatiques religieux, mais en fait de tout le monde. Toutefois, une fois qu'il a accordé sa confiance à des alliés, la loyauté du personnage est sans faille.

**Traits de personnalité classiques :** Colérique, Curieux, Fauve, Impétueux, Sauvage

**Traits physiques classiques :** Dents effilées, griffes, jambes musculeuses, queue, yeux félins

**Exemples de noms :** Briar, Donnon, Jalk, Rouge, Terri

**Dons de sous-race :** Arpenteur de falaises, Griffes effilées, Longue foulée, Longues-dents, Peau de bête, Traque sauvage. À moins de faire partie d'une de celles-ci, le personnage est un 'sang faible'.

Type : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- *Caractéristiques :* +4 Dextérité, -2 Charisme
- *Vitesse de base :* 9 m
- *Acrobaties instinctives :* Le rang maximal du personnage dans la compétence Acrobaties passe à son Niveau de Carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude instinctive s'applique à une même compétence.
- *Classes de prédilection :* Si le niveau du personnage dans une classe de base est supérieur à celui qu'il possède soit dans celle d'Éclaireur, soit dans celle d'Explorateur, son nombre de dés d'action de départ est réduit de 1.





- *Griffes* : Le personnage dispose d'une *arme naturelle* (*griffes I*) (voir page 237).
- *Honni* : La Disposition initiale de ceux qui ne partagent pas la race du personnage diminue de 5.
- *Rage de berserker* : Le personnage obtient le don Rage de berserker I.
- *Vision nocturne* : Le personnage ignore les effets d'une lumière douce ou faible.

## FORGELIERS

Les forgeliers (les créations selon la terminologie de *Fantasy Craft*) sont un rêve antique datant au moins de l'époque où les géants régnaient en maîtres sur le Xen'drik. Toutefois, le secret de leur fabrication a été perdu pendant des millénaires avant que la maison Cannith ne découvre un moyen de les produire à nouveau, grâce aux mystérieuses forges de la création. Depuis, les forgeliers ont alimenté les armées régulières de presque toutes les nations ayant pris part à la Dernière Guerre. Mais maintenant que la guerre est finie, de nombreux "braves citoyens" n'apprécient pas de devoir partager leur pays avec des créatures faites de bois, d'acier et d'allez savoir quoi encore. Ont-ils au moins une âme ?

**Dons de sous-race** : Dire que chaque forgelier est unique serait un mensonge. Nombre d'entre eux ont été produits en série pour servir de chair à canon durant la guerre. Toutefois, de nombreux modèles ont été dotés de caractéristiques spécifiques pour mener à bien des missions autrement impossibles. Les dons de sous-race des créations vous permettront de rendre *votre* forgelier unique.

## GÉANTS

La plupart des géants vivent sur le continent perdu du Xen'drik. Ayant perdu la majesté et le savoir de leurs ancêtres après la guerre contre les dragons, ils ont regressé à un état presque bestial. Peuple

cruel, sauvage et violent, ils luttent en permanence contre leurs anciens esclaves : les elfes noirs. Rares sont les géants à échapper à ce triste destin et ceux qui se décident à partir à l'assaut du monde sont souvent vite déçus de leur tentative. Ce sont les petites races, les "inférieurs" qui dominent à présent. Et ils n'apprécient pas vraiment quand plus grand qu'eux vient insolemment fouler leur terre.

**Dons de sous-race** : Nombreux sont les géants dans le sang desquels coule l'un des éléments primordiaux de la création (Héritage Élémentaire) mais encore plus nombreux sont les géants mineurs, dits 'des collines'.

## GNOMES ET HALFELINS

Bien que les petites gens de *Fantasy Craft* soient techniquement conçus à partir de la même race, gnomes et halfelins sont deux ethnies si lointaines qu'elles peuvent être considérées comme distinctes.

La plupart des gnomes habitent le Zilargo, un royaume cultivant la connaissance et la duplicité. Malgré leur allure amicale, nul n'est plus sournois qu'un gnome ayant un but précis en tête.

La maison Sivis reflète bien cette philosophie, se spécialisant aussi bien dans la protection que dans le commerce d'informations sensibles ou rares.

Les halfelins sont originaires des plaines de Talante et nombre d'entre eux y demeurent encore à ce jour. Ils y vivent en sociétés tribales, coincés entre le sinistre Karrnath au nord, les spectres des Terres du Deuil à l'ouest et les belliqueux Valénars au sud. Par conséquent, ils ont développé un talent pour la survie et font des combattants bien plus redoutables que leur petite taille le laisse paraître. Mais aussi nombreux sont les halfelins qui se sont intégrés dans les sociétés du Khorvaire. Adroits, fûtés et sachant se rendre indispensables, les halfelins, forts des maisons Ghallanda et Jorasco, sont également une force en puissance sur l'échiquier politique.





**Dons de sous-race :** Les halfelins des plaines de Talante sont aussi bruts de décoffrage que versatiles. On les appelle les ‘pieds légers’ et ils forment la branche la plus ancienne de leur race. Ceux qui se sont intégrés aux nations du Khorvaire depuis maintenant des siècles sont réputés pour être aussi courageux que redoutables, et connus sous le nom de ‘pieds poilus’ (Peuple voyageur). Enfin, les gnomes (Peuple habile) du Zilargo sont traditionnellement plus faibles que les halfelins mais dotés d’un intellect supérieur, bien qu’ils partagent la même petite taille et une grande dextérité manuelle.

## GOBELINS

Si les hobgobelins ont un certain mal à se faire accepter au sein du Khorvaire, que dire des gobelins ! Petits, la peau épaisse et verdâtre, disgracieux et les membres disproportionnés, ils n’avaient pas en plus besoin d’une réputation de créatures lâches, violentes et imbéciles. Il ne faut donc pas s’étonner que la plupart ne survivent que dans le Dargûn, le Droâm et les Marches de l’ombre. Mais il est des rares cas de gobelins ayant réussi à se faire accepter dans les sociétés humaines... partiellement.

**Dons de sous-race :** La plupart des gobelins vivent en tribus sauvages et sont simplement connus sous le nom de gobelins des grottes. En revanche, ceux qui se retrouvent affiliés à des tribus de grande importance, comme c’est souvent le cas au Dargûn ou au Droâm, prennent le nom de cette tribu comme patronyme.

## HOBGOBELINS

Le personnage est un hobgobelin, une ancienne créature descendant d’ancêtres glorieux qui régnaient jadis sur un empire continental. Il est fier et prompt à régler ses différends au combat. Le clan du personnage symbolise sa force et la foi que ses ancêtres ont placée en lui et, comme les nains, les hobgobelins leur vouent une dévotion et un respect sans faille. Le personnage porte fièrement le nom de son clan, qu’il cite toujours avant son propre prénom. Sa langue natale est le gobelin.

Le personnage a passé votre enfance à se voir enseigner l’art de la guerre, tant en combat singulier qu’au sein d’une grande armée. Il ne supporte pas les plaisantins, notamment les elfes et les hobbits, mais présente une certaine affinité avec les nains et parfois même les humains. Par force de nécessité, il s’est souvent allié aux gobelins, mais cette alliance

avec des créatures aussi inférieures et stupides le repugne. Lorsqu’il voyage en groupe, ce qui est rare, le personnage place toute sa confiance en ses compagnons, ce qui implique qu’il fera en retour tout pour tenir la promesse tacite qu’il s’est faite de surveiller leurs arrières.

**Traits de personnalité classiques :** Brutal, honorable, impulsif, pieux, téméraire

**Traits physiques classiques :** Mains griffues, oreilles pointues, pilosité fauve, truffe, yeux perçants

**Exemples de noms de clans :** Dhakân, Mor-drâm, Rohâr, Thâr, Wesgâr

**Exemples de prénoms :** Arâl, Chord, Durâ, Saroni, Sehemoth

**Dons de sous-race :** Gardien de fer (tribu du Kech Shârat), Gardien des légendes (tribu du Kech Volâr), Gardien des terres (tribu du Rukhan Tâsh). À moins de faire partie d’une de ces tribus, le personnage est un kadâr’rhun, un ‘guerrier de tribu mineure’.

Type : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.



- **Caractéristiques** : +2 Force, +2 au choix, -2 au choix
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Camouflage instinctif** : Le rang maximal du personnage dans la compétence Camouflage passe à son Niveau de Carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude instinctive s'applique à une même compétence.
- **Classes de prédilection** : Si le niveau du personnage dans une classe de base est supérieur à celui qu'il possède soit dans celle de Capitaine, soit dans celle de Lancier, son nombre de dés d'action de départ est réduit de 1.
- **Indestructible** : À chaque fois que le personnage subit un affaiblissement de caractéristique, celui-ci diminue de 1.
- **Tactiques instinctives** : Le rang maximal du personnage dans la compétence Tactiques passe à son Niveau de Carrière +5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude instinctive s'applique à une même compétence.
- **Vision nocturne** : Le personnage ignore les effets d'une luminosité douce ou faible.

### KALASHTARS

Le personnage est un kalashtar, du lointain continent de Sarlonie. Contrairement à nombre de ses compatriotes connus sous le nom d'Inspirés, il n'est pas un parasite psychique ayant pris possession d'un corps par la coercition. Non, son hôte était volontaire. Ils ne forment qu'un et sont pourtant deux à la fois. Ils ont fusionné pour former une entité au-delà de sa nature d'esprit et de son origine humaine. Sa langue natale est celle de l'hôte du personnage.

Le personnage a grandi dans la crainte des Inspirés qui tentent d'anéantir sa race tout en menant une lutte des ombres pour prendre le contrôle du reste du monde. La toute-puissance de ses ennemis l'a sans doute forcé à fuir son pays et à s'engager dans une résistance active là où c'est encore possible : dans le Khorvaire. Les alliés du personnage méritent le plus grand respect pour l'accompagner dans sa lutte, même si celle-ci passe parfois au second plan.

**Traits de personnalité classiques** : Autoritaire, Envoûtant, Gracieux, Rêveur, Séduisant

**Traits physiques classiques** : Beauté inhumaine, corps parfait, haute stature, traits délicats, yeux profonds

**Exemples de noms** : Halkhad, Kanatash, Novakri, Panitari, Thinhath

**Dons de sous-race** : Aucun, les kalashtars sont considérés comme des humains pour ce qui est de prétendre aux dons Raciaux

Type : Humanoïde de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Les blessures maximales du personnage sont égales à sa valeur de Constitution.

- **Caractéristiques** : Charisme +3
- **Vitesse de base** : 9 m
- **Esprit quorien** : Le personnage connaît automatiquement la Langue quorien.
- **Séduisant** : Le personnage est naturellement séduisant (voir page 22).
- **Lien spirituel** : Le personnage est doué de télépathie (voir page 235).
- **Spécialités de prédilection** : Le personnage n'obtient le don supplémentaire de sa spécialité que s'il s'agit d'Âme acérée, Aventurier, Barde, Garde du corps, Guérisseur, Guerrier psychique, Moine-guerrier, Nomade, Prodige ou Psion.





## NAINS

La plupart des nains d'Éberron sont originaires des Bastions de Mror, mais ils se sont depuis longtemps répandus dans tout le Khorvaire. Les nains sont inventifs, ingénieux et curieux de nature, ce qui compense à peine leur réputation de râleurs invétérés. Ils font partie, avec les humains, du fer de lance de la révolution industrielle qui secoue le Khorvaire. La seule maison à dracogramme naine, celle des Kundarak, est également l'une des organisations les plus puissantes du continent, en raison de son réseau de banques et de prêteurs sur gages.

**Dons de sous-race :** La plupart des nains, y compris ceux restés aux Bastions, sont des 'fils des montagnes'. Mais ceux qui se sont intégrés aux autres cultures du Khorvaire les premiers sont souvent considérés comme possédant "quelque chose en plus" que leurs cousins, un goût de l'aventure et un sens du commerce redoutable. On les appelle les Fils des collines. On prétend aussi que, loin dans les profondeurs des Bastions de Mror, certains nains descendent directement des grands ancêtres de leur race et bénéficient du pouvoir de commander au feu et à la forge. Mais en fait, le commun des mortels en sait tellement peu à leur sujet qu'il ne saurait pas reconnaître un Fils des laves s'il en voyait un.

## OGRES

La quasi-totalité des ogres sont des brutes sans cœur ni raison. Ils tuent, pillent, violent et méritent parfaitement leur réputation de dévotés d'enfants. Quant à ceux qui font preuve d'un peu plus d'intellect, malheureusement, ils le mettent systématiquement à profit pour écraser davantage les autres et gagner en puissance personnelle. S'il existe des exceptions, nul écrit d'aucune nation civilisée n'en fait mention...

**Dons de sous-race :** Si les ogres sont déjà terrifiants en l'état, certaines ethnies plus rares sont pires encore ! Les onis (Guerrier du feu), merrows (Guerrier des mers) et trolls (Guerrier des roches) sont encore davantage honnis et redoutés que leurs cousins.

## ORQUES

Les orques occupent un statut à part dans le monde d'Éberron. Bien qu'ils soient sauvages, brutaux et habitués à une culture tribale qu'ils défendent farouchement contre les intrusions humaines, ils sont aussi les premiers défenseurs de la terre et de la nature lorsqu'elles sont en danger. Le Khorvaire ne doit actuellement son existence qu'aux actes héroïques des lointains ancêtres des orques actuels. Si la plupart de ces derniers ont conservé un sens de l'honneur à faire pâlir d'envie le plus noble des paladins, les races civilisées les considèrent toujours avec un certain mépris.

**Dons de sous-race :** La plupart des orques du Droâm vivent en paix avec les humains et demi-orques qui s'y sont également installés. Mais certains préfèrent encore la vie tribale et luttent sauvagement contre les envahisseurs. La plupart de ces guerriers se joignent à une horde et consacrent leur vie à lutter contre les humains et leurs alliés. Ceux qui gardent féroce la frontière entre les Désolations démoniaques et les Confins d'Eldyn, en revanche, luttent contre des engendres démoniaques plutôt que contre des humains. Les Sentinelles des murailles, comme on les appelle parfois, consacrent leur vie à protéger le reste du Khorvaire des démons qui arpentent cette lande de terre maudite. Derrière ce front, les Sentinelles du Seuil protègent elles le monde contre une menace moins tangible mais tout aussi réelle : l'influence extraplanaire de Xoriat. Sans le travail mé-

connu de ces orques – et des autres races qui les ont rejoints dans leur lutte –, le plan de la folie entrerait à nouveau en conjonction avec le plan matériel... et ce pourrait bien être la fin de l'ère des hommes sur terre.



## TRÉANTS

De mémoire d'homme, les tréants sont quasiment inexistantes sur le monde d'Éberron. On compte certes un chêne éveillé dans les Confins d'Eldyn qui pourrait s'apparenter à cette race lointaine et autrement disparue, mais c'est à peu près tout.

## SAURIENS

La plupart de ces créatures à sang froid vivent en autarcie, évitant les autres races intelligentes et leur faisant payer le prix cher pour déranger leur tranquillité. Ceux qui se sont installés au Q'barra ne font pas exception à la règle et luttent féroce, pour la plupart, contre l'invasion humaine qui a commencé avec l'installation de comptoirs aux frontières et sur les côtes de leur territoire. Les cités sauriennes cachées au fin fond de la jungle renferment des secrets millénaires prisés des hommes, mais jamais ils ne mettront leurs sales pattes dessus !

**Dons de sous-race :** La plupart des sauriens sont des 'hommes-lézards', aptes au combat et prompts à la violence. Ceux d'entre eux qui vivent au cœur de la jungle depuis suffisamment longtemps ont développé une extraordinaire acclimatation à leur milieu et sont connus sous le nom de 'caméléons' ou membres du 'crépuscule venimeux' (Souche venimeuse). Pareillement, les 'hommes-grenouilles' (Souche marécageuse) se sont adaptés à leurs marais au point d'être intimement liés à leur milieu. Mais la caste dirigeante des sauriens est celle des 'écailles noires' (Souche ténébreuse), des reptiles de taille impressionnante et dont le crâne est surmonté d'une crête terrifiante. On prétend que des sauriens ayant du sang de dragon dans les veines (Héritage draconique) conspireraient dans le plus grand secret, dominant même les puissantes écailles noires. Nul n'a jamais pu prouver leur existence, mais ce qui est sûr, c'est qu'au moins un dragon vit dans les jungles du Q'barra. De plus, des rapports d'éclaireurs font état d'hommes-lézards... dotés d'ailes.

## Spécialités

### ÂME ACÉRÉE

Vos pouvoirs psioniques se sont manifestés sous la forme d'une lame de force psychique que même vous ne comprenez pas tout à fait.

**Condition :** Option de campagne *psionique*

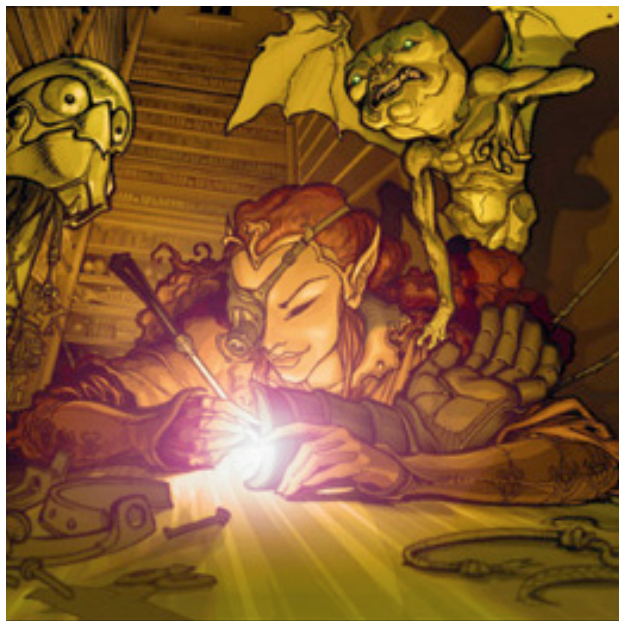
- *Don supplémentaire :* Maîtrise de l'épée I

- *Lame psychique :* Le personnage obtient une lame d'énergie pure en tant qu'*arme naturelle (griffes III)* qui inflige au choix des dégâts de force ou de stress. Elle dispose également des propriétés  *finesse* et  *lancer*. Il peut l'activer ou la désactiver par une action libre.
- *Terrifiant :* Que ce soit à l'aide de sa lame psychique ou de ses mots, le personnage sait désarçonner un esprit faible. Lorsqu'il inflige des dégâts de stress, le DD du jet de Volonté pour y résister augmente de 4.
- *Tranchant de l'âme :* Le personnage peut considérer sa lame psychique comme un couteau ou une épée pour ce qui est des dons qui s'y appliquent.

## THAUMARTISAN

Votre habitude de tout réparer vous a rendu familier avec les artefacts technologiques comme magiques.

- *Don supplémentaire :* Un don d'Équipement
- *Domaine d'Artisanat :* Le personnage acquiert un domaine d'Artisanat supplémentaire.
- *Économe :* La Prudence du personnage augmente de 1.
- *Influx :* Le personnage possède avec un lien profond avec la magie. Il obtient 4 rangs dans la compétence Incantation, ce qui lui permet notamment d'utiliser des parchemins même sans savoir lancer de sorts.
- *Potentiel magique :* Le DD de tout jet de sauvegarde pour résister à un effet issu d'un objet magique ou élixir utilisé par le personnage augmente de 2.





## GUERRIER PSYCHIQUE

Vos pouvoirs psioniques complètent agréablement vos aptitudes martiales.

**Condition :** Option de campagne *psionique*

- *Don supplémentaire :* Concentration martiale
- *Entraînement :* La compétence la plus basse entre la Force et la Sagesse du personnage augmente de 1 (au choix en cas d'égalité). Ce bonus s'applique après ceux de sa Race ou Talent.
- *Résistance aux maladies :* Lorsque le personnage effectue un jet de Vigueur contre un poison ou une maladie, il lance deux fois le dé et garde le meilleur résultat.
- *Forteresse de volonté :* Lorsque le personnage effectue un jet de sauvegarde contre un sort de la Discipline Malédiction, il lance deux fois le dé et garde le meilleur résultat.

## PRODIGE

Les forces psychiques qui sommeillent en vous ne demandent qu'à sourdre... mais le risque est grand.

**Condition :** Option de campagne *psionique*

- *Don supplémentaire :* Destin prometteur
- *Déferlante psionique :* Lorsque le personnage lance un sort, il peut invoquer une déferlante pour augmenter sa puissance. Toutes les composantes numériques du sort sont calculées comme si son Niveau de Lanceur était supérieur de 2.
- *Asthénie psychique :* A la fin d'une incantation augmentée par une *déferlante psionique*, le personnage a 10% de risque de subir une asthénie. Si cela se produit, il est *étourdi* jusqu'à la fin de son prochain tour et perd un nombre de Points de sort égal à la moitié de son Niveau de Lanceur (non augmenté, arrondi au supérieur).
- *Héroïsme :* Pendant les scènes critiques, le personnage obtient un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque et de compétence.
- *Esprit volatil :* Lorsque le personnage effectue un jet de sauvegarde contre un sort de la Discipline Charme, il lance deux fois le dé et garde le meilleur résultat.

## PSION

Votre esprit acéré vous permet d'accéder à un certain type de magie sans les longues études qu'entreprennent normalement les mages.

**Condition :** Option de campagne *psionique*

- *Don supplémentaire :* Incantation silencieuse.

- *Le pouvoir de l'esprit :* Les sorts des Disciplines Force et de Charme circulent naturellement dans le personnage et requièrent un Point de sort de moins lorsqu'il les lance (minimum 1).
- *Prestance :* Le Panache du personnage augmente de 2.
- *Fascinant :* Sur une Provocation réussie, le personnage peut choisir à la place de rendre un PNJ courant *fasciné* pour un nombre de rounds égal à sa valeur de Charisme.

## CLASSES

En plus des classes de base et d'expert classiques de *Fantasy Craft*, voici deux classes originales tournant autour du concept des dracogrammes, ainsi que quatre autres permettant aux représentants des races emblématiques d'*Éberron* – les changelins, les féral, les forgeliers et les kalashtars – d'incarner des parangons de leur race.

### Légataire de dracogramme (maître)

Héritier de la magie d'*Éberron* sous sa forme la plus pure, les Légataires de dracogramme apprennent à canaliser leurs pouvoirs, mais surtout assument pleinement leur place au sein de leur maison. Un légataire tisse un véritable réseau de dettes, de contacts et de menaces voilées qui lui assurent un futur aussi brillant que jaloué.

Les Légataires de dracogramme sont intrinsèques au monde d'*Éberron*. Ils ne sont donc pas appropriés à un autre univers de campagne.

**Rôle au sein du groupe :** Diplomate/Joker. Bien qu'il soit spécialiste des relations sociales grâce à l'influence de sa maison, le personnage peut également avoir accès à des pouvoirs de dracogramme le plaçant en position de surprendre n'importe qui.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions :** Membre de la race et maison à dracogramme appropriée, 6 rangs en Diplomatie, 4 rangs en Psychologie, Dracogramme superficiel

**Caractéristiques privilégiées :** Charisme, Sagesse, Intelligence

**Compétences de classe :** Bluff, Détermination, Diplomatie, Discrétion, Intimidation, Investigation, Marchandage, Psychologie



**Continuité** : Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Légataire de dracogramme pour le personnage.

**Points de compétence** : 6 + mod Int par niveau

**Vitalité** : 9 + mod Con par niveau

### APTITUDES DE CLASSE

**Noblesse draconique I** : Au Niveau 1, le Renom Noble du personnage augmente 1 et il obtient un bonus d'intuition égal à son bonus de Sagesse sur tous ses jets de compétence basés sur le Charisme visant les membres de sa maison.

**Noblesse draconique II** : Au Niveau 4, le Renom Noble du personnage augmente de 1 et le coût de toute Faveur ayant un Rang Noble requis est réduit de son niveau de classe.

**Statut privilégié** : Au Niveau 1, la Légende du personnage et celle de ses alliés sont considérées supérieures de 1 point lorsqu'ils gagnent de la Réputation à l'issue d'une aventure. De plus, lorsque lui ou un de ses alliés perd de la Réputation pour quelque raison que ce soit, la perte encourue est diminuée de son bonus de Charisme.

**Cercle d'influence** : La réputation du personnage n'est plus à faire et son influence s'étend à quasiment toute sa maison. Au Niveau 2, une fois par scène, le personnage peut réussir automatiquement un jet de compétence basé sur le Charisme visant un membre de sa maison moins 'gradé' que lui.

**Dracomancie** : Au Niveau 3, le personnage acquiert un don de Style ou de Dracogramme supplémentaire et ses dons de Style comptent désormais comme des dons de Dracogramme pour ce qui est de déterminer son Niveau de Lanceur et le DD de l'éventuel jet de sauvegarde lorsqu'il a recourt à ses pouvoirs de dracogramme.

**Excellence** : Au Niveau 4, la caractéristique la plus élevée du personnage augmente de 1.

**Réseau familial** : Au Niveau 5, l'emprise du personnage sur sa maison ne saurait être remise en doute. Il se voit confier un poste important, comme la direction de toute une branche d'activités, le rôle

de bras droit ou d'exécutant personnel du chef de maison, voire la tête de la maison elle-même ! Ce nouveau poste s'accompagne d'immenses responsabilités et y manquer pourrait provoquer la perte des aptitudes *statut privilégié* et *noblesse draconique*. Toutefois, le pouvoir ne va pas sans quelques avantages. En effet, une fois par session, le personnage peut exiger une Faveur sans en payer le coût, tant que celle-ci peut être raisonnablement accomplie par des gens de sa maison. Enfin, il obtient gratuitement une Propriété d'Échelle 12, située selon le bon vouloir du MJ et qui ne compte pas dans la limite des Récompenses qu'il peut conserver. Il peut bien entendu l'améliorer par la suite en payant le coût de Réputation normal.



**TABLE 1 : LE LÉGATAIRE DE DRACOGRAMME**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+1	+0	+2	+0	+0	+2	+1	Noblesse draconique I, statut privilégié
2	+1	+2	+0	+3	+1	+0	+3	+2	Cercle d'influence
3	+2	+2	+1	+3	+1	+1	+3	+3	Dracomancie
4	+3	+2	+1	+4	+2	+1	+4	+3	Excellence, noblesse draconique II
5	+3	+3	+1	+4	+2	+1	+4	+4	Réseau familial



## Héritier de Sibérys (maître)

Il y a ceux qui ont été touchés par la magie d'Éberron, ceux qui se sont intégrés au sein des grandes maisons à dracogramme après que leur maigre talent se soit manifesté... et puis il y a les autres. Ceux chez qui le pouvoir n'est pas timidement apparu, mais a explosé. Ceux dont la puissance n'est plus considérée comme un atout par les autres, mais comme une menace. Les Héritiers de Sibérys sont dépositaires de ce pouvoir primordial que craignent tant les mortels... et ils ont bien l'intention de s'en servir comme ils l'entendent.

Les Héritiers de Sibérys sont intrinsèques au monde d'Éberron. Ils ne sont donc pas appropriés à un autre univers de campagne.



**Rôle au sein du groupe :** Joker. Les pouvoirs de l'Héritier de Sibérys dépendent entièrement du dracogramme qui est le sien. Il peut aussi bien être un grand oracle qu'un guérisseur miraculeux ou encore un destructeur sanguinaire.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions :** une caractéristique à 18, Légende +6, option de campagne *Dracogrammes*, ne peut avoir et ne pourra jamais prétendre au don Dracogramme superficiel

**Caractéristiques privilégiées :** toutes

**Compétences de classe :** Athlétisme, Détermination, Détection, Diplomatie, Intimidation, Psychologie

**Continuité :** Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe d'Héritier de Sibérys pour le personnage.

**Points de compétence :** 4 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 12 + mod Con par niveau

### APTITUDES DE CLASSE

**Dracogramme de Sibérys I :** Le dracogramme du personnage se manifeste brutalement et ostensiblement. Un large et complexe dracogramme apparaît en une nuit sur son corps, lui conférant un grand pouvoir et attirant de nombreuses convoitises. Une fois par scène, il peut utiliser un sortilège défini par son dracogramme comme sort astral (voir le chapitre Magie). Dans ce cadre, la compétence de dracogramme est la même que pour un dracogramme normal. Le Niveau de Classe de l'héritier de Sibérys s'ajoute à son nombre de dons de Dracogramme pour ce qui est de déterminer son Niveau de Lanceur et le DD de l'éventuel jet de sauvegarde.

- *Création* : Don de la vie
- *Découverte* : Localisation suprême
- *Détection* : Œil du mage II
- *Dressage* : Allié naturel V
- *Écriture* : Encyclopédie vivante III
- *Garde* : Labyrinthe
- *Guérison* : Guérison suprême de groupe

**TABLE 2 : L'HÉRITIER DE SIBÉRYS**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+1	+1	+1	+1	+0	+1	+1	Dracogramme de Sibérys I, fortune draconique
2	+1	+2	+2	+2	+1	+0	+2	+2	Sujet du destin
3	+2	+2	+2	+2	+2	+1	+2	+3	Haute lignée
4	+3	+2	+2	+2	+2	+1	+2	+3	Dracogramme de Sibérys II
5	+3	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+4	Ascension prophétique

- *Hospitalité* : Souhait III
- *Ombre* : Scrutation V
- *Passage* : Arrêt du temps
- *Sentinelle* : Corps de fer
- *Tempête* : Contrôle du climat V

**Dracogramme de Sibérys II** : Au Niveau 4, le personnage peut faire appel à son pouvoir de dracogramme une fois de plus par scène. De plus, il obtient un bonus magique de +5 dans sa compétence de dracogramme.

**Fortune draconique** : Les astres veillent sur le personnage, car il jouera un rôle encore indéfini dans la prophétie draconique. Seul le temps dira lequel. D'ici là, dès le Niveau 1, sa bonne étoile se manifeste par un dé d'action supplémentaire au début de chaque aventure.

**Sujet du destin** : Le personnage n'y peut rien, il est au cœur du maelström de possibilités que lui réserve le destin. Grâce à son influence cosmique, le personnage peut toujours Tromper la mort, même pendant une scène dramatique. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +4 à ses jets de sauvegarde contre les sorts dotés du label 'terminal'.

**Haute lignée** : À travers son héritage, le personnage est un paragon des siens. Au Niveau 3, il obtient un don Racial d'Héritage, en ignorant, le cas échéant, la condition 'Niveau 1 uniquement'.

**Ascension prophétique** : La prophétie heurte enfin le personnage de plein fouet. Il se trouve investi d'une grande quête en rapport avec la prophétie draconique. Lorsqu'il l'accomplit, le destin le laisse enfin tranquille. Il perd l'aptitude *sujet du destin*, mais devient une véritable légende dont on se souviendra encore dans les siècles à venir. Sa Légende augmente de 5. Les PNJ connaissent immédiatement le nom et les exploits du personnage. Il obtient 400 points de Réputation qu'il peut dépenser en Renom Héroïque, en Faveurs ou dans un artefact unique. Cet objet de grande puissance doit être défini en accord avec le MJ et la prophétie.

## Maître lycanthrope (maître)

Certains félals ont du mal à accepter leur nature de demi-lycanthropes. D'autres l'embrassent totalement. C'est le cas notamment du Maître lycanthrope, un féral ayant acquis une telle maîtrise de sa sauvagerie qu'il est capable de régresser à un stade presque animal. Ces créatures sont aussi rares que craintes dans les Confins d'Eldyn, car la plupart ne sont que des monstres assoiffés de sang.

Le Maître lycanthrope est une classe de maître dédiée à l'univers d'*Éberron*. Toutefois, dans tout monde de campagne où les félals ont leur place, on peut trouver ces erreurs de la nature.

**Rôle au sein du groupe** : Combattant. Le Maître lycanthrope ne fait ni dans la finesse ni dans la pitié. C'est un concentré de sauvagerie bestiale, d'adrénaline animale et de soif de sang inextinguible. Il a rarement d'autre objectif que de massacrer tout ce qui se dresse en travers de son chemin.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions** : féral, BBA 6+, 8 rangs en Survie, un don Racial au choix, un don de Terrain au choix

**Caractéristiques privilégiées** : Force, Constitution, Sagesse

**Compétences de classe** : Acrobaties, Athlétisme, Détection, Discrétion, Intimidation, Survie

**Continuité** : Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Maître lycanthrope pour le personnage.

**Points de compétence** : 4 + mod Int par niveau

**Vitalité** : 12 + mod Con par niveau

### APTITUDES DE CLASSE

**Empathie sauvage** : Au Niveau 1, lorsque le personnage échoue à un jet d'Intimidation ou de Survie mais ne subit pas une erreur, le test réussit malgré tout du moment que le DD (ou le résultat du jet opposé) est inférieur ou égal à son Niveau de Classe +20. Si plusieurs niveaux de réussite sont possibles, il n'obtient que le plus faible résultat positif possible.

Si le personnage obtient cette aptitude pour l'une ou l'autre des compétences d'au moins deux classes, summez les niveaux de toutes ces classes pour déterminer les effets de l'aptitude.

**Lycanthrope I** : Au Niveau 1, lorsque le personnage entre en Posture de berserker, il acquiert une aptitude spéciale et une augmentation de caractéristique dépendant de son ancêtre animal.

- *Loup* : Le personnage acquiert le don Combat en meute I et sa Dextérité augmente de 2.
- *Ours* : Le personnage acquiert une arme naturelle (*constriction I*) et sa Force augmente de 2.
- *Rat* : Le personnage acquiert un *cuir épais 2* (voir page 13) et sa Dextérité augmente de 2.
- *Sanglier* : Le personnage acquiert une arme naturelle (*cornes I*) et sa Constitution augmente de 2.



- **Serval** : Le personnage continue à agir normalement même lorsqu'il est mourant et sa Constitution augmente de 2.
- **Tigre** : Le personnage acquiert une arme naturelle (*griffes I*) et sa Force augmente de 2.

**Lycanthrope II** : Au Niveau 4, lorsque le personnage entre en Posture de berserker, la caractéristique associée à son ancêtre augmente de 4 au lieu de 2 et il acquiert une autre aptitude spéciale.

- **Loup** : L'une des armes naturelles du personnage, le cas échéant, augmente de 1 et acquiert la propriété *renversante*.
- **Ours** : L'une des armes naturelles du personnage, le cas échéant, augmente de 1 et acquiert la propriété *étréinte*.
- **Rat** : Le personnage acquiert *grand grimpeur II* (voir page 235) et son *cuir épais* total augmente de 1.



- **Sanglier** : Le personnage ne peut pas être *secoué* (mais accumule tout de même les dégâts de stress) et son arme naturelle (*cornes*) augmente de 1.
- **Serval** : Le personnage acquiert *furie I* (voir page 233).
- **Tigre** : L'une des armes naturelles du personnage, le cas échéant, augmente de 1 et acquiert la propriété *acérée*.

**Tao de la guerre** : Au Niveau 2, au début de chaque aventure, le personnage peut choisir un don de Terrain qu'il possède. Tous ses alliés obtiennent le don en question en tant que don temporaire jusqu'à la fin de l'aventure.

**Sauvagerie terrifiante** : Au Niveau 3, une fois par combat lorsque le personnage entre en Posture de berserker, tous les ennemis capables de le voir ou de l'entendre doivent réussir un jet de Volonté (DD 20) ou être *effrayés* pour 1d6 rounds. En cas de réussite, ils sont seulement *secoués*.

**Terrain miné** : Au Niveau 4, au début de chaque aventure, le personnage peut choisir un don de Terrain qu'il obtient comme don temporaire jusqu'à la fin de l'aventure.

**Transformation** : Au Niveau 5, le personnage embrasse entièrement sa nature lycanthropique. Il peut se changer à volonté en une forme animale héritée de son ancêtre. Le personnage devient *métamorphe II* pour une forme spécifique définie une fois pour toutes par le MJ. À cet effet, il est considéré comme disposant de 100 PX.

## Mastodonte (maître)

Les forgeliers ont été conçus pour faire la guerre. Le Mastodonte est l'incarnation de cet idéal. Machine sans peur ni remords, il n'a pour seul et unique objectif que de remplir son rôle de fer de lance. De nombreux forgeliers regardent ces monstres de siège avec pitié, voyant en eux ce qu'ils espèrent ne jamais devenir. Mais pour les Mastodontes, ceux qui n'embrassent pas entièrement leur nature guerrière ne sont que des faibles.

**TABLE 3 : LE MAÎTRE LYCANTHROPE**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+1	+2	+0	+0	+2	+0	+1	Empathie sauvage, lycanthrope I
2	+2	+2	+3	+0	+1	+3	+0	+1	Tao de la guerre
3	+3	+2	+3	+1	+1	+4	+1	+2	Sauvagerie terrifiante
4	+4	+2	+4	+1	+2	+5	+1	+2	Lycanthrope II, terrain miné
5	+5	+3	+4	+1	+2	+5	+1	+3	Transformation



Bien que le Mastodonte soit une classe de maître du monde d'*Éberron*, elle est suffisamment générale, en dehors du fait qu'elle est réservée aux créations, pour être utilisée dans tout univers.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant. Forgé pour la guerre, le Mastodonte ne sait faire que ça. Mais, il faut l'admettre, il le fait mieux que quiconque.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions :** forgerier, BBA 8+, Maîtrise de l'armure I, Prototype

**Caractéristiques privilégiées :** Force, Constitution

**Compétences de classe :** Athlétisme, Détermination, Détection, Équitation, Intimidation, Tactiques

**Points de compétence :** 2 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 15 + mod Con par niveau

### APTITUDES DE CLASSE

**Renfermé :** À partir du Niveau 1, le personnage profite d'une progression exceptionnelle de sa Vitalité et de ses compétences (voir ci-dessus). Contrairement aux autres classes de maître, il ne bénéficie pas de *continuité*. En revanche, il perd *talon d'Achille (électricité)*. S'il l'avait déjà perdu, il obtient une Résistance 5 contre l'électricité.



**Blessures de guerre I :** Au Niveau 1, le personnage obtient une RD 1. Pendant une scène dramatique, cette RD passe à 2.

**Blessures de guerre II :** Au Niveau 2, le personnage obtient une RD 2. Pendant une scène dramatique, cette RD passe à 4. *Note : Si le personnage vient à obtenir Blessures de guerre IV, il dispose d'une RD 4 (8 pendant une scène dramatique).*

**Pointes d'armure :** Au Niveau 2, lorsque le personnage dispose d'une armure intégrée (i.e. disposant de l'amélioration 'création'), il y greffe des pointes d'armures rétractables qui lui confèrent une *arme naturelle (constriction III)*.

**Blindage :** Au Niveau 3, le personnage perd *chutes fatales* et *lourdaud*. S'il avait déjà perdu *chutes fatales*, il obtient une Résistance 5 contre les chutes. S'il avait déjà perdu *lourdaud*, il obtient *évasion I*.

**Charge du béliet :** Au Niveau 4, lorsque le personnage réussit une Bousculade, il inflige les dégâts de ses pointes d'armure à son adversaire.

**Perfection artificielle :** Au Niveau 5, la Taille du personnage augmente d'une catégorie, s'il le souhaite, et son Allonge augmente de 1. Il acquiert une Défense magique de 5 + bonus de Détermination. S'il disposait déjà d'une Défense magique, celle-ci augmente de 5. Enfin, il obtient une *arme naturelle* au choix *morsure III* ou *balayage de queue III*.

## Maître des masques (maître)

La plupart des changelins se satisfont parfaitement de leur condition hybride. Mi-humains, mi-doppelgängers, ils peuvent ainsi se fondre dans la société la plus cosmopolite du Khorvaire tout en jouissant de leurs formidables instincts et pouvoirs de métamorphes. Mais pour le Maître des masques, cela ne suffit pas. En embrassant pleinement son héritage doppelgänger, il devient un maître de la manipulation mentale et de la transformation, quitte à perdre un peu de son humanité au passage.

Le Maître des masques étant réservé aux changelins, il n'est susceptible d'apparaître que dans les univers où cette race est proposée aux joueurs.

TABLE 4 : LE MASTODONTE

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+0	+0	+0	+2	+2	+0	+1	Blessures de guerre I, renfermé
2	+2	+0	+0	+0	+3	+3	+0	+2	Pointes d'armure
3	+3	+1	+1	+1	+3	+4	+1	+3	Blindage
4	+4	+1	+1	+1	+4	+5	+1	+3	Blessures de guerre II, charge du béliet
5	+5	+1	+1	+1	+5	+5	+1	+4	Perfection artificielle



**Rôle au sein du groupe** : Diplomate/Joker. Avec ses instincts et son sens de la tromperie, le Maître des masques fait un diplomate idéal, aussi à l'aise lorsqu'il manipule la vérité que le mensonge. Toutefois, ses capacités de métamorphe en font aussi un individu toujours surprenant et imprévisible.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions** : Suprémie de l'esprit ou Suprémie de la forme, 8 rangs en Déguisement

**Caractéristiques privilégiées** : Charisme, Sagesse, Intelligence

**Compétences de classe** : Bluff, Déguisement, Détection, Détermination, Diplomatie, Discrétion, Intimidation, Négociation, Prestidigitation, Psychologie

**Continuité** : Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Maître des masques pour le personnage.

**Points de compétence** : 8 + mod Int par niveau

**Vitalité** : 6 + mod Con par niveau

### APTITUDES DE CLASSE

**Dualité du changelin I** : Au Niveau 1, si le personnage possède Don de la forme, il obtient Don de l'esprit, et vice versa.

**Dualité du changelin II** : Au Niveau 4, si le personnage possède Suprémie de l'esprit, il obtient Suprémie de la forme, et vice versa.

**Manipulateur** : Les talents du personnage sont presque aussi nombreux que ses visages. Au Niveau 1, il obtient le don Maîtrise des compétences I pour une nouvelle 'paire' : Manipulateur (Bluff, Intimidation, Psychologie).

**Caractère imprévisible** : Son expression illisible rend le personnage hautement imprévisible au combat. Au Niveau 2, il obtient la manœuvre Surprise ! pour les actions Anticiper, Diversion, Feinte, Provocation et Menace.

**Génôme inconnu** : Régulièrement, le corps du personnage évolue de façon bien étrange. Au Niveau 3, il ignore les conditions de race et de Niveau de tous les dons Raciaux.

**Estocade mentale** : Au Niveau 4, par une demi action, le personnage peut semer le trouble dans l'esprit d'une cible sous l'effet de sa Détection des émotions. Il peut l'affecter d'une des conditions suivantes : *désorienté*, *effrayé* (pour 1d6 rounds), *secoué* ou *étourdi* (pendant 1 round). La cible a droit à un jet de Volonté (DD égal au bonus de Psychologie du personnage) pour ignorer l'effet.

**Fusion de l'esprit et de la forme** : Au Niveau 5, lorsque le personnage adopte une autre forme grâce à *métamorphe II*, il conserve toutes ses aptitudes de classe accessibles via la *Table 6.3: NPC Class Abilities*, ainsi que *caractère imprévisible* et *estocade mentale*.

## Dominateur quorien (maître)

La plupart des kalashtars ont tant souffert de la tyrannie des Inspirés qu'ils renoncent à tout jamais à utiliser leurs pouvoirs psioniques pour asservir ou manipuler la psyché d'autrui. Quelques rares cas n'ont toutefois pas ces scrupules, ou alors ils ont tout simplement décidé que dans la lutte qui se joue dans les ombres du Khorvaire, aucun atout n'est à négliger. Les Dominateurs quoriens sont de puissants psioniques tirant directement leurs pouvoirs du plan de rêve, Dal Quor, et qui les exploitent pour réveiller la peur primale qui sommeille en chacun.

Bien qu'elle soit réservée aux kalashtars dans *Éberron*, cette classe de maître peut être ouverte à tous les lanceurs de sorts dans un autre univers, pourvu que l'option de campagne *sorcellerie* soit utilisée.

**Rôle au sein du groupe** : Spécialiste. Tous vos talents sont tournés dans une seule direction : la manipulation des esprits faibles et l'exacerbation des sentiments les plus forts de la nature humaine.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions** : kalashtar, 8 rangs en Détermination, 4 rangs en Intimidation, Terreur II

**Caractéristiques privilégiées** : Charisme, Sagesse

**TABLE 5 : LE MAÎTRE DES MASQUES**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+1	+0	+2	+1	+2	+1	+0	Dualité du changelin I, manipulateur
2	+1	+2	+0	+3	+1	+3	+2	+1	Caractère imprévisible
3	+2	+2	+1	+3	+2	+4	+2	+1	Génôme inconnu
4	+3	+2	+1	+4	+2	+5	+2	+1	Dualité du changelin II, estocade mentale
5	+3	+3	+1	+4	+3	+5	+3	+1	Fusion de l'esprit et de la forme



**Sorts** : Chaque niveau dans cette classe augmente le Niveau de Lanceur du personnage de 1.

**Compétences de classe** : Bluff, Déguisement, Détection, Détermination, Discrétion, Intimidation, Négociation, Psychologie

**Continuité** : Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Dominateur quorien pour le personnage.

**Points de compétence** : 6 + mod Int par niveau

**Vitalité** : 9 + mod Con par niveau

## APTITUDES DE CLASSE

**Contact de l'étrange I** : Le personnage parvient à déranger la psyché de ses victimes par un simple contact. Au Niveau 1, le personnage obtient une manœuvre.

*Toucher traumatisant (Manœuvre d'Attaque à Mains nues)* : Le personnage doit dépenser 1 Point de sort. Si la cible rate un jet de Volonté (DD 20), elle est *effrayée* pour 1d6 rounds. Sinon, elle est *secouée*.

**Contact de l'étrange II** : Le personnage se sert des peurs d'autrui pour alimenter son énergie vitale. Au Niveau 4, le personnage obtient une manœuvre.

*Toucher vampirique (Manœuvre d'Attaque à Mains nues)* : La cible subit également 1 point de dégâts de stress par Niveau de Carrière du personnage, tandis que la vitalité de ce dernier est soignée d'autant. Le personnage ne peut dépasser sa vitalité maximale ni guérir ses blessures ainsi.

**Voile cauchemardesque** : Le personnage est continuellement entouré d'une aura de cauchemar qui met ses interlocuteurs mal à l'aise. Il obtient un bonus égal à son Niveau de Classe en Intimidation et un malus identique en Diplomatie. De plus, à chaque fois qu'un ennemi l'attaque et le rate, l'assaillant subit 2 points de dégâts de stress.

**Maître de la terreur** : Au Niveau 2, le personnage apprend un nouveau sort unique, qui ne compte pas dans la limite des sorts qu'il peut apprendre.

### TERREUR III

**Niveau** : Ombre 4

**Distance** : Longue

**Effet** : Un personnage par Niveau de Lanceur est *effrayé* pendant 2d6 rounds s'il rate son jet de Volonté. Sinon, il est *secoué*.

Ce sort affecte aussi les morts-vivants.

**Terrifiant** : Le personnage peut libérer les peurs les plus intimes des esprits faibles presque sans effort. Une fois par scène, par une action libre, chaque ennemi capable de voir ou d'entendre le personnage subit 1d6 points de dégâts de stress et doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou être *effrayé*.

**Voix de cauchemar** : Lorsque le personnage invoque l'esprit de Dal Quor, sa voix devient celle d'une horreur sans nom. Au Niveau 4, le personnage obtient une manœuvre.

*Songe d'outreplan (Manœuvre de Menace)* : Le personnage doit dépenser 1 Point de sort. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est aussi *fatiguée*.

**Incarnation cauchemardesque** : Le personnage embrasse entièrement sa nature quorienne, devenant une incarnation vivante de la terreur. Au Niveau 5, sa Sagesse augmente de 2, il acquiert le type Horreur et est immunisé aux conditions suivantes : *effrayé*, *fasciné*, *secoué*.

TABLE 6 : LE DOMINATEUR QUORIEN

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	PS	Aptitudes
1	+0	+0	+0	+2	+0	+1	+2	+0	2	Contact de l'étrange I, voile cauchemardesque
2	+1	+0	+0	+3	+1	+1	+3	+1	4	Maître de la terreur
3	+2	+1	+1	+3	+1	+2	+3	+1	6	Terrifiant
4	+3	+1	+1	+4	+2	+2	+4	+1	8	Contact de l'étrange II, voix de cauchemar
5	+3	+1	+1	+4	+2	+3	+4	+1	10	Incarnation cauchemardesque



## DONS

Quelques dons plus ou moins spécifiques d'*Éberron* sont proposés dans cette partie. En particulier, les dons relatifs aux dracogrammes apparaissent en tant que dons de Dracogramme, dont la mécanique et celle de la magie astrale sont expliqués dans le chapitre Magie. De plus, les nombreuses nouvelles races introduites dans ce document donnent lieu à de tout aussi nombreux dons Raciaux.

## Dons de Chance

### CHANCE ENRAGÉE

« Je te présente... *ma hache* ! »

**Conditions** : Rage de Berserker I

**Avantage** : Une fois par combat, lorsque le personnage entre en Posture de berserker, il obtient un dé d'action type d6. Si ce dé n'est pas utilisé lorsqu'il quitte sa posture, il est perdu.



## Dons de Compétences

### ÉDUCATION

Le personnage fait parti des rares élus ayant eu accès à une véritable éducation

**Avantage** : Le personnage dispose de 2 Intérêts au choix supplémentaires.

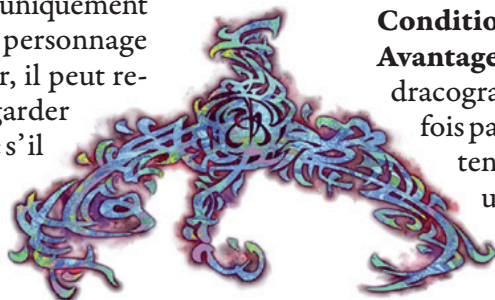


### MÉMOIRE EIDÉTIQUE

Ce qu'il voit, il ne l'oublie pas.

**Conditions** : Niveau 1 uniquement

**Avantage** : Lorsque le personnage effectue un jet de Savoir, il peut relancer le dé mais doit garder le second résultat, même s'il est pire que le premier.



## Dons de Dracogramme

### DRACOGRAMME SUPERFICIEL

Le personnage porte la marque de la prophétie draconique.

**Conditions** : Niveau 1 uniquement, appartenance à la race liée au dracogramme, 4 rangs dans la compétence "de dracogramme"

**Avantage** : Choisissez un dracogramme. Le personnage obtient un bonus magique de +1 à tous ses jets de la compétence de dracogramme. Choisissez un sort de Niveau 1 lié à ce dracogramme. Le personnage peut le lancer deux fois par scène.

### DRACOGRAMME MINEUR

La marque du personnage s'est étendue et, avec elles, ses pouvoirs.

**Conditions** : 10 rangs dans la compétence "de dracogramme", Dracogramme superficiel

**Avantage** : Le personnage obtient un bonus magique de +2 à tous ses jets de la compétence de dracogramme. Choisissez un sort de Niveau 3 lié au dracogramme. Le personnage peut le lancer une fois par scène.

### DRACOGRAMME MAJEUR

La marque du personnage s'est épanoui et son pouvoir est maintenant redoutable.

**Conditions** : 15 rangs dans la compétence "de dracogramme", Dracogramme mineur

**Avantage** : Le personnage obtient un bonus magique de +4 à tous ses jets de la compétence de dracogramme. Choisissez un sort de Niveau 5 lié au dracogramme. Le personnage peut le lancer une fois par scène.

### MAÎTRISE DE DRACOGRAMME I

La marque du personnage est extraordinairement vive et puissante.

**Conditions** : Dracogramme superficiel

**Avantage** : Choisissez un sort de Niveau 2 lié au dracogramme. Le personnage peut le lancer une fois par scène. De plus, il peut lancer le sort obtenu via le don Dracogramme superficiel une fois de plus par scène.



## MAÎTRISE DE DRACOGRAMME II

Le personnage est sans aucun doute lié de très près à la prophétie draconique.

**Conditions :** Dracogramme mineur, Maîtrise de dracogramme I

**Avantage :** Choisissez un sort de Niveau 4 lié au dracogramme. Le personnage peut le lancer une fois par scène. De plus, il peut lancer le sort obtenu via le don Dracogramme mineur une fois de plus par scène.

## MAÎTRISE DE DRACOGRAMME III

Le pouvoir de votre dracogramme est sans égal.

**Conditions :** Dracogramme majeur, Maîtrise de dracogramme II

**Avantage :** Choisissez un sort lié au dracogramme, de n'importe quel Niveau et que le personnage ne connaît pas encore. Le personnage peut le lancer une fois par scène. De plus, il peut lancer le sort obtenu via le don Dracogramme majeur une fois de plus par scène.

## Dons de Magie

### ESPRIT SOLIDE

Le personnage fait preuve d'une grande résistance aux attaques psioniques.

**Avantage :** Le personnage peut relancer tout jet de sauvegarde contre un sort des disciplines de Force ou de Charme et garder le meilleur résultat. De plus, une fois par scène, il peut ignorer la première condition *étourdi* qu'il subit.

## Dons de Style

### DIGNE DE CONSEIL

En vertu de son héritage, le personnage peut accéder à la mystique cité des morts et demander le soutien de ses ancêtres.

**Conditions :** Elfe

**Avantage :** Le personnage acquiert un patricien outre-mort (*voir page 38*) comme Contact, en tant que Connaissance. Toutefois, ce Contact ne se déplace jamais hors de la cité des morts et peut occasionnellement réclamer des services en échange de ses sages conseils.

## ECCLÉSIASTIQUE RESPECTÉ

Le personnage est une figure incontournable au sein de son Église.

**Conditions :** Suivants, Renom Religieux 5

**Avantage :** Investigation devient une compétence d'Origine pour le personnage et il acquiert une Étude avec un thème religieux au choix. De plus, les dons de Style du personnage comptent comme des dons d'Équipement pour ce qui est de déterminer le nombre de ses suivants.

## FORMATION CHEVALERESQUE

Le personnage est issu d'un ordre de chevalerie qui lui a dispensé toute sa formation.

**Avantage :** Capitaine et Lancier deviennent des classes de prédilection pour le personnage. De plus, son Renom Militaire augmente de 1.

## SOCIÉTAIRE INFLUENT

Le personnage est une figure incontournable au sein de sa maison à dracogramme.

**Conditions :** Membre de la race et de la maison à dracogramme en question.

**Avantage :** Le Renom Noble du personnage est considéré de 3 points supérieur à sa valeur normale lorsque le personnage est en mesure d'informer sa maison d'une Faveur qu'il réclame.

## Dons Raciaux

### ACROBATE DES FALAISES

L'escalade n'est plus une épreuve pour le personnage, c'est une manière de vivre.

**Conditions :** Arpenteur de falaises

**Avantage :** Le personnage obtient *grand grimpeur II* (pour un total de III). Une longue ascension ne lui impose pas de jet de Vigueur. Enfin, toute chute lui inflige exactement 1 point de dégâts par dé (ne tirez pas les dégâts).

### ARPEUTEUR DE FALAISES

Une vie d'errance dans les montagnes a fait de vous un grimpeur redoutable.

**Conditions :** Féral, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Athlétisme devient une compétence d'Origine pour le personnage et il obtient *grand grimpeur I*. Cambrioleur devient aussi une classe de prédilection pour lui. Il obtient une Résistance



5 contre les chutes et peut tenter des jets d'Escalade en posture Berserk. Enfin, lorsque le personnage entre en posture Berserk, sa Dextérité augmente de 2.

### BRUTE TÉNÉBREUSE

Pour le personnage, les grottes les plus sombres sont tout autant son domaine que la jungle humide et luxuriante.

**Condition** : Souche ténébreuse

**Avantage** : Le personnage obtient *amphibien I*, une Résistance 5 à l'acide et la *vision dans le noir II*.

### CŒUR FÉÉRIQUE

Les origines elfiques du personnage sont prédominantes ; il a hérité davantage des traits de ses ancêtres féériques.

**Conditions** : Demi-elfe, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : Le personnage bénéficie des aptitudes *vision elfique* et *ouïe fine* (voir page 13). Enfin, il est considéré comme un elfe à part entière (mais pas comme une fée) pour toutes les règles concernées.

### CŒUR FÉROCE

Le personnage a hérité de la nature brutale et sauvage de ses ancêtres orques.

**Conditions** : Demi-orque, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : La caractéristique la plus forte entre la Force et la Constitution du personnage augmente de 1. Il obtient également l'aptitude *combattant épuisant* (voir page 16). Enfin, il est considéré comme un orque à part entière pour toutes les règles concernées.

### CŒUR HUMANISTE

Chez votre personnage, le côté humain est fort et sa curiosité encore davantage.

**Conditions** : Demi-elfe ou Demi-orque, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : La caractéristique la plus faible du personnage augmente de 1. Il obtient également 1 Intérêt et 1 compétence d'Origine supplémentaires. Enfin, il est considéré comme un humain à part entière pour toutes les règles concernées.

### DON DE L'ESPRIT

Les ancêtres du personnage lui ont conféré le pouvoir de lire les pensées des esprits faibles.

**Conditions** : Changelin, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : La Sagesse du personnage augmente de 1. Psychologie devient une compétence d'Origine pour lui. Il peut enfin utiliser Détection des émotions comme *sort naturel*.

### DON DE LA FORME

La capacité de change-forme du personnage est bien supérieure à celle de vos cousins moyens.

**Conditions** : Changelin, Niveau 1 uniquement

**Avantage** : Le Charisme du personnage augmente de 1. Bluff devient une compétence d'Origine pour lui. Il devient enfin *métamorphe II*. À cet effet, il est considéré comme ayant une valeur en PX égale à 40 + son Niveau de Carrière.

### ESCARMOUCHE VENIMEUSE

La jungle ne connaît pas prédateur plus dangereux que le personnage. Sa petite taille n'est qu'un leurre cachant sa robustesse naturelle.

**Conditions** : Souche venimeuse

**Avantage** : Le personnage devient *amphibien I* et obtient un *cuir épais 2*.



## ÉVENTRATION DU PRÉDATEUR

« OK les pucelles, vous m'avez officiellement mis les nerfs. Alignez-vous pour la raclée ! »

**Conditions :** Griffes effilées

**Avantage :** Les griffes du personnage s'allongent, se durcissent et deviennent des *armes naturelles* (griffes III) qui remplacent les précédentes. Elles bénéficient également des propriétés *acérées* 4 et *hémorragiques*.

## GARDIEN DE FER

Le clan du Kech Shârat cultive l'art de la violence et de l'excellence martiale au fond de ses sombres cavernes.

**Conditions :** Hobgobelin, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Le personnage obtient la *vision dans le noir* I. Soldat est une classe de prédilection pour lui. Il obtient enfin un *cuir épais* 2.

## GARDIEN DES LÉGENDES

Le clan du Kech Volâr conserve la connaissance de l'empire perdu de Dhakân.

**Conditions :** Hobgobelin, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Érudit est une classe de prédilection pour le personnage. La caractéristique la plus basse entre son Intelligence et sa Sagesse augmente de 1. Enfin, il obtient 4 rangs dans la compétence Investigation et 2 Intérêts supplémentaires.

## GARDIEN DES TERRES

Le clan du Rukhan Tâsh soutient le Lhesh Harûk dans ses efforts pour bâtir un nouvel empire.

**Conditions :** Hobgobelin, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Courtisan est une classe de prédilection pour le personnage. La caractéristique la plus basse entre sa Force et son Charisme augmente de 1. Il obtient enfin 25 points de Réputation qui doivent immédiatement être dépensés pour créer ou améliorer un contact, qui ne compte pas dans le nombre maximal de Récompenses qu'il peut conserver.

## GIGANTESQUE FOULÉE

Ce n'est pas qu'il est rapide, mais disons qu'en matière de course, les chevaux souffrent de la comparaison avec le personnage.

**Conditions :** Longue foulée

**Avantage :** La Vitesse au sol du personnage augmente de 3 mètres supplémentaires. Il obtient aussi *grand coureur* I et *grand voyageur* I.

## GRIFFES EFFILÉES

Ses ancêtres prédateurs ont légué au personnage plus que des instincts millénaires...

**Conditions :** Féral, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Le personnage obtient deux *armes naturelles* (griffes II) dotées de la propriété *perforantes*, qui remplacent celles conférées par son Origine. Soldat devient aussi une classe de prédilection pour lui. Enfin, lorsqu'il entre en posture Berserk, sa Force augmente de 2.

## LONGUE FOULÉE

Les jambes musculeuses du personnage le portent à une vitesse que beaucoup lui envient.

**Conditions :** Féral, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La Vitesse au sol du personnage augmente de 3 mètres. Sage devient aussi une classe de prédilection pour lui. Enfin, lorsqu'il entre en posture Berserk, sa Dextérité augmente de 2.

## LONGUES DENTS

Le personnage a tendance à mordre la vie à pleine dents... pas que la vie d'ailleurs.

**Conditions :** Féral, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Le personnage obtient une *arme naturelle* (morsure II). Assassin devient aussi une classe de prédilection pour lui. Enfin, lorsqu'il entre en posture Berserk, sa Force augmente de 2.





## MORSURE DU PRÉDATEUR

Ce ne sont pas des crocs, mais des sabres !

**Conditions :** Longues dents

**Avantage :** Les crocs du personnage deviennent plus tranchants et il obtient une *arme naturelle* (*morsure III*) dotée de la propriété *étrainte*, qui remplace la précédente.

## PEAU DE BÊTE

Ce n'est pas une simple peau, c'est un cuir que même les dagues les plus tranchantes ne parviennent pas à transpercer.

**Conditions :** Féral, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Le personnage obtient un *cuir épais* 2. Prêtre devient aussi une classe de prédilection pour lui. Enfin, lorsqu'il entre en posture Berserk, sa Constitution augmente de 2.

## PEAU DE BÊTE RENFORCÉE

« C'était censé faire mal ? »

**Conditions :** Peau de bête

**Avantage :** La peau du personnage s'épaissit et se durcit. Il obtient un *cuir épais* 4 qui remplace le précédent et bénéficie aussi d'une Résistance 2 contre les dégâts tranchants.

## PRÉSERVATION FÉRALE

L'héritage lycanthrope du personnage lui a légué un talent très utile... celui de soigner ses blessures instantanément.

**Conditions :** Féral

**Avantage :** Lorsqu'il entre en posture Berserk, le personnage bénéficie d'une *régénération II*.

## SENTINELLE DES MURAILLES

Le personnage est un gardien de la lande de terres maudites que sont les Désolations Démoniaques... et il a appris à résister au pire.

**Conditions :** Orque, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Le personnage obtient un *cuir épais* 3. Prêtre devient une classe de prédilection pour lui. Enfin, il perd l'aptitude *actions interdites* pour les jets de Calme.

## SENTINELLE DU SEUIL

Si ses ancêtres n'avaient pas été là, le monde serait déjà tombé aux mains des seigneurs de Xoriat depuis longtemps. La tâche qui incombe au per-

sonnage n'est pas de celles qu'on peut prendre à la légère.

**Conditions :** Orque, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La Sagesse du personnage augmente de 1. Mage devient une classe de prédilection pour lui. Enfin, il perd l'aptitude *actions interdites* pour les jets d'Influence.

## SOUCHE TÉNÉBREUSE

Le personnage est plus grand et plus fort que les autres sauriens... C'est tout ce qu'il y a à dire.

**Conditions :** Saurien, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** La Taille du personnage passe à G et son Allonge à 2. Sa Force augmente de 4, mais sa Dextérité, son Intelligence et son Charisme diminuent chacun de 2.

## SOUCHE VENIMEUSE

Une vie passée dans la jungle a appris au personnage à se fondre dans le décor et à tirer parti de la luxuriance de la végétation.

**Conditions :** Saurien, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Ce don est en tout point semblable à Souche de la jungle sauf que le personnage acquiert une Taille P.

**Spécial :** Les dons Souche de la jungle et Cimier de la jungle ne sont pas disponibles dans *Éberron*.

## SUPÉRIORITÉ DE LA FORME

Lorsque le personnage devient quelqu'un d'autre, même sa mère ne pourrait voir la différence.

**Conditions :** Don de la forme

**Avantage :** Lorsque le personnage utilise *métamorphe II*, sa valeur en PX passe à 50 + votre Niveau de Carrière.

Le personnage peut choisir d'embrasser sa nature de métamorphe une fois pour toutes, lorsqu'il gagne un niveau. Son organisme peut s'adapter et se réorganiser en profondeur, lui conférant les mêmes avantages que le Type Plante, sans toutefois le posséder réellement. Cependant, son total de dés d'action de départ diminue de 1 et il obtient *poids des âges*.

## SUPÉRIORITÉ DE L'ESPRIT

L'esprit d'autrui est comme un livre ouvert.

**Conditions :** Don de l'esprit

**Avantage :** L'Intelligence du personnage augmente de 1. De plus, lorsqu'il utilise *Détection des émotions*, il peut affecter jusqu'à 3 cibles à la fois.



Le personnage peut choisir d’embrasser sa nature psychique une fois pour toutes, lorsqu’il gagne un niveau. Il est constamment affecté par un effet similaire à Esprit impénétrable, mais son total de dés d’action de départ diminue de 1 et il subit un malus de -5 en Diplomatie car son esprit supérieur le rend arrogant, hautain et dérangeant.

### TRAQUE SAUVAGE

Les instincts du personnages sont plus développés que la normale, lui permettant de sentir le plus subtil changement dans l’atmosphère.

**Conditions :** Féral, Niveau 1 uniquement

**Avantage :** Le personnage dispose de *sens aiguisés* (*odorat, ouïe, vue*). De plus, il a le *sommeil léger*. Érudit devient aussi une classe de prédilection pour lui. Enfin, lorsqu’il entre en posture Berserk, sa Constitution augmente de 2.

### TRAQUEUR ACCOMPLI

Nul ne sait comment, mais le personnage *sent* leur présence.

**Conditions :** Traque sauvage

**Avantage :** Les instincts du personnage transcendent sa nature mortelle. Il bénéficie désormais de la *vision aveugle*.

## MAGIE

De nombreux sorts susceptibles d’intéresser les façonneurs sont disponibles dans *Spellbound: The Seer*. De plus, *Éberron* introduit une nouvelle forme de magie en la présence des célèbres dracogrammes. Le fonctionnement de ces derniers est décrit dans ce chapitre. Enfin, quelques nouveaux sorts spécifiques au monde d’*Éberron* vous sont proposés ci-après.

### Magie astrale

Bien que les dracogrammes semblent faire appel à une forme de magie, l’origine de leurs pouvoirs est encore mal connue. Certains savants prétendent qu’il ne s’agit là que d’une manifestation étrange de la trame classique de la magie, tandis que d’autres y voient une origine plus mystique encore. En effet, pour beaucoup de sages, y compris les dragons de l’Assemblée, les dracogrammes sont étroitement liés à la prophétie draconique. Cette prophétie, les dragons la déchiffrent chaque nuit en étudiant les astres qui peuplent le ciel d’Eberon. D’où le nom donné à cette magie qui serait à l’origine des pouvoirs de dracogrammes : la magie astrale.

En termes de règles, la magie astrale est un système de magie restreint qui peut exister soit en cohabitation avec la magie traditionnelle, comme dans Eberon, soit en tant qu’unique moteur de magie, pour des campagnes où la sorcellerie est très typée. Comme la magie classique, la magie astrale s’active via une option de campagne (voir le chapitre Campagnes) et s’accompagne d’un nouvel arbre à dons. En revanche, aucune classe n’est indispensable pour la pratiquer. Un personnage souhaitant utiliser la magie astrale n’a qu’à sélectionner des dons de l’arbre idoine. La “magie des dracogrammes” telle que décrite dans *Éberron* n’est qu’une thématique parmi d’autres pour la magie astrale. Vous pouvez en définir une autre si, dans votre campagne, la magie astrale est issue d’une autre source.

### INCANTATION ASTRALE

Les personnages dotés de dons de Dracogramme sont marqués d’une représentation miniature – un dracogramme – de leur place dans la prophétie draconique. Au début, cette marque n’est qu’un petit enchevêtrement de lignes simples sur la peau du





personnage. Mais à mesure que celui-ci apprend des dons de Dracogramme, sa marque évolue et s'étend sur tout son corps, jusqu'à devenir un motif complexe et élaboré.

Les maîtres de la magie astrale peuvent lancer des sorts en puisant dans les énergies liées à leur dracogramme. Pour lancer un sort astral, ou pouvoir de dracogramme, le personnage effectue un jet d'Incantation avec le bonus issu de sa compétence de dracogramme. Le personnage ne dépense aucun point de sort pour utiliser ces pouvoirs et les échecs éventuels ne comptent pas dans la limite d'utilisations de chaque pouvoir par scène. Le Niveau de Lanceur du personnage lorsqu'il utilise un pouvoir de dracogramme est égal à 1 + le nombre de dons de Dracogramme qu'il possède. Le DD de sauvegarde d'un pouvoir de dracogramme est égal à 10 + le modificateur de Charisme du personnage + le nombre de dons de Dracogramme qu'il possède. La Défense Magique fonctionne normalement contre les pouvoirs de dracogramme.

## Dracogrammes

Les dracogrammes sont décrits comme suit. D'abord leur appellation usuelle, puis vient leur maison, la race communément associée, la compétence de dracogramme liée, et enfin la liste des dix sortilèges astraux classés par niveau de sort.

Vous trouverez plus d'informations sur les dracogrammes et leurs maisons dans l'aide de jeu *Maisons & Dracogrammes*, par Kakita Shigeru.

### DRACOGRAMME DE LA CRÉATION

**Maison :** Cannith

**Race :** Humains

**Compétence :** Artisanat

- **Niveau 1 :** Rafistolage I, Réparation I
- **Niveau 2 :** Renforcement de créature artificielle, Réparation II
- **Niveau 3 :** Création artificielle I, Rafistolage III
- **Niveau 4 :** Oxydation, Rafistolage IV
- **Niveau 5 :** Création artificielle II, Stockage de sort I

### DRACOGRAMME DE LA DÉCOUVERTE

**Maison :** Tharashk

**Race :** Humains, orques et demi-orques

**Compétence :** Fouille

- **Niveau 1 :** Camouflage naturel I, Passage sans trace
- **Niveau 2 :** Déblocage, Localisation d'objet
- **Niveau 3 :** Respiration aquatique, Zone de vérité
- **Niveau 4 :** Camouflage naturel II, Localisation de personne
- **Niveau 5 :** Glissement de terrain, Instinct du voyageur

### DRACOGRAMME DE LA DÉTECTION

**Maison :** Medani

**Race :** Demi-elfes

**Compétence :** Détection

- **Niveau 1 :** Détection de la magie, Détection des passages secrets
- **Niveau 2 :** Détection des émotions, Statut
- **Niveau 3 :** Détection de l'invisibilité, Vision profane I
- **Niveau 4 :** Détection des pièges, Détection du mensonge
- **Niveau 5 :** Détection des failles, Vision lucide

### DRACOGRAMME DU DRESSAGE

**Maison :** Vadalis

**Race :** Humains

**Compétence :** Survie

- **Niveau 1 :** Allié naturel I, Injonction I
- **Niveau 2 :** Apaisement des émotions, Immobilité d'animal
- **Niveau 3 :** Allié naturel II, Croissance végétale
- **Niveau 4 :** Bouclier élémentaire, Quête
- **Niveau 5 :** Allié naturel III, Injonction II

### DRACOGRAMME DE L'ÉCRITURE

**Maison :** Sivilis

**Race :** Gnômes

**Compétence :** Investigation

- **Niveau 1 :** Murmures, Plume magique I
- **Niveau 2 :** Encyclopédie vivante I, Vent de murmures I
- **Niveau 3 :** Communication avec les morts, Don des langues I
- **Niveau 4 :** Plume magique II, Vent de murmures II
- **Niveau 5 :** Encyclopédie vivante II, Lien télépathique



**DRACOGRAMME DE LA GARDE****Maison** : Kundarak**Race** : Nains**Compétence** : Détermination

- **Niveau 1** : Alarme, Coup au but I
- **Niveau 2** : Dissimulation d'objet, Verrou magique
- **Niveau 3** : Glyphe de garde I, Mur de vent
- **Niveau 4** : Coup au but II, Mur de glace
- **Niveau 5** : Mur de dissipation de la magie, Mur de pierre

**DRACOGRAMME DE LA GUÉRISON****Maison** : Jorasco**Race** : Halfelins**Compétence** : Médecine

- **Niveau 1** : Perception de la mort, Soins I
- **Niveau 2** : Restauration I, Soins II
- **Niveau 3** : Délivrance des malédictions I, Soins III
- **Niveau 4** : Restauration II, Soins IV
- **Niveau 5** : Guérison suprême, Résurrection I

**DRACOGRAMME DE L'HOSPITALITÉ****Maison** : Ghallanda**Race** : Halfelins**Compétence** : Diplomatie

- **Niveau 1** : Création d'eau, Serviteur invisible
- **Niveau 2** : Consécration, Silence
- **Niveau 3** : Havre de paix, Neutralisation du poison
- **Niveau 4** : Bagou, Retour à la normale
- **Niveau 5** : Charme-personne III, Festin des héros

**DRACOGRAMME DE L'OMBRE****Maison** : Phiarlane et Thuranni**Race** : Elfes**Compétence** : Déguisement

- **Niveau 1** : Déguisement, Scrutation I
- **Niveau 2** : Images miroir, Ténèbres I
- **Niveau 3** : Scrutation II, Ténèbres II
- **Niveau 4** : Image IV, Œil du mage I
- **Niveau 5** : Image V, Scrutation III

**DRACOGRAMME DU PASSAGE****Maison** : Orienne**Race** : Humains**Compétence** : Équitation

- **Niveau 1** : Bond, Retrait expéditif
- **Niveau 2** : Lévitacion, Marche sur l'onde de groupe
- **Niveau 3** : Rapidité, Vol I
- **Niveau 4** : Liberté de mouvement, Porte dimensionnelle
- **Niveau 5** : Téléportation I, Vol II

**DRACOGRAMME DE LA SENTINELLE****Maison** : Dénéith**Race** : Humains**Compétence** : Psychologie

- **Niveau 1** : Bouclier, Bouclier entropique
- **Niveau 2** : Armure de mage, Protection d'autrui
- **Niveau 3** : Héroïsme I, Protection magique II
- **Niveau 4** : Immunité aux sorts I, Sphère d'isolement I
- **Niveau 5** : Grâce lumineuse, Marque de la justice

**DRACOGRAMME DE LA TEMPÊTE****Maison** : Lyrandar**Race** : Demi-elfes**Compétence** : Acrobaties

- **Niveau 1** : Contrôle du climat I, Endurance aux énergies
- **Niveau 2** : Bourrasque, Tempête de neige I
- **Niveau 3** : Appel de la foudre I, Contrôle du climat II
- **Niveau 4** : Marche dans les airs, Tempête de neige II
- **Niveau 5** : Appel de la foudre II, Contrôle du climat III





## Sorts

Les façonneurs d'Éberron appellent les sorts qu'ils utilisent des 'influx'.

### AMÉLIORATION D'ARME I

**Niveau :** Altération 2

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Distance :** contact

**Durée :** 10 minutes par Niveau de Lanceur (répressible)

**Effet :** L'arme touchée par le personnage (ou jusqu'à 50 munitions) se retrouve temporairement dotée d'une Essence ou d'un Enchantement, pour un coût en Réputation total n'excédant pas 5.

Les Essences et Enchantements disponibles sont à la discrétion du MJ et l'arme ne peut jamais se retrouver avec plus d'Essences ou d'Enchantements qu'elle ne pourrait normalement en avoir.

### AMÉLIORATION D'ARME II

**Niveau :** Altération 4

**Effet :** Comme Amélioration d'arme I, sauf que le coût en Réputation total peut atteindre 15.

### AMÉLIORATION D'ARME III

**Niveau :** Altération 6

**Effet :** Comme Amélioration d'arme I, sauf que le coût en Réputation total peut atteindre 25.

### CORPS ARTIFICIEL DE FER

**Niveau :** Altération 4

**Temps d'incantation :** 1 round

**Distance :** contact

**Durée :** 1 minute par Niveau de Lanceur

**Effet :** La créature artificielle touchée se transforme en une véritable machine de guerre en acier trempé. Elle acquiert une *réduction des dégâts 10* et l'option de PNJ *résistance aux dégâts (acide, feu)*. Enfin, elle obtient un bonus magique de +4 en Force mais un malus de -4 en Dextérité.

### COURROUX DE LA NATURE

**Niveau :** Nature 4

**Temps d'incantation :** 1 demi-action

**Distance :** locale

**Zone d'effet :** sphère de 6 m de rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, demi-dégâts

**Effet :** Ce sort puise dans la puissance de la nature pour châtier les aberrations. Morts-vivants et horreurs dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts sacrés par Niveau de Lanceur (maximum 10d6). Les humanoïdes, bêtes, esprits et extérieurs subissent de leur côté 1d8 points de dégâts sacrés tous les 2 Niveaux de Lanceur (maximum 5d8). Les autres Types ne sont pas affectés.

### COURSIER SPIRITUEL

**Niveau :** Invocation 4

**Temps d'incantation :** 1 demi-action

**Distance :** contact

**Durée :** 1 heure par Niveau de Lanceur

**Effet :** Le personnage appelle l'esprit d'un de ses ancêtres pour qu'il imprègne le corps de l'animal touché. Sa monture dispose alors d'une augmentation de +9 m de sa Vitesse au sol et des options de PNJ *grand coureur I* et *grand voyageur I* pour toute la durée du sort.

### DÉPÉRISSEMENT

**Niveau :** Nécromancie 7

**Temps d'incantation :** 1 demi-action

**Distance :** contact

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Effet :** La créature ciblée subit un affaiblissement de 1 point de Force et de Constitution tous les 2 Niveaux de Lanceur.

### OBJET MÉTAMAGIQUE

**Niveau :** Altération 4

**Temps d'incantation :** 1 round

**Distance :** contact

**Durée :** 1 round par Niveau de Lanceur

**Effet :** Le personnage choisit une manœuvre d'Incantation qu'il connaît et l'applique à un sort unique contenu dans l'objet magique touché. Pour toute la durée du sort, lorsque l'objet est activé, le sort est lancé comme s'il avait été modifié par la manœuvre choisie.

### RETOUR À LA NATURE

**Niveau :** Nature 7

**Temps d'incantation :** 1 demi-action

**Distance :** proche

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel



**Effet** : La créature ciblée régresse dans son évolution jusqu'à un état plus proche de la nature. Si la cible est formée dans la compétence Incantation, ses Points de sorts tombent à 0. Un jet de Vigueur annule la perte de Points de sorts.

De plus, si la cible est un humanoïde, une bête, un esprits ou un extérieur, elle subit 1d8 points de dégâts sacrés tous les 2 Niveaux de Lanceur (maximum 10d8) et perd l'usage de 1d6 attaques extraordinaires ou *sorts naturels*, le cas échéant. Un jet de Vigueur réduit les dégâts de moitié et annule la perte d'attaques extraordinaires ou de *sorts naturels*.

Enfin, si la cible est une aberration, elle subit 1d6 points de dégâts sacrés tous les Niveaux de Lanceur (maximum 20d6) et perd l'usage de toutes ses attaques extraordinaires et *sorts naturels*, le cas échéant. Un jet de Vigueur réduit les dégâts de moitié et annule la perte d'attaques extraordinaires ou de *sorts naturels*.

### TALISMAN DE COMPÉTENCE I

**Niveau** : Altération 1

**Temps d'incantation** : 1 round

**Distance** : contact

**Durée** : 10 minutes par Niveau de Lanceur

**Effet** : Le personnage imprègne temporairement l'objet touché d'énergie magique. Il agit comme s'il était doté de l'Enchantement mineur : Rangs de compétence, avec un Niveau égal à son Niveau de Lanceur. L'objet ne peut toutefois se retrouver avec plus d'Essences ou d'Enchantements qu'il ne pourrait normalement en avoir.

### TALISMAN DE COMPÉTENCE II

**Niveau** : Altération 2

**Effet** : Comme Talisman de compétence II, sauf que l'objet est doté de l'Enchantement majeur : Rangs de compétence suprêmes.

**TABLE 8 : BIENS**

Nom	Effet	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
Accessoire en iriseline	Bonus d'équipement de +1 à l'Apparence	P/—	Mou 2	17W	500 g	Renaissance	100 pa
Cape en ombrelaine	Bonus d'équipement de +2 aux jets de Camouflage	M/—	Mou 2	16W	500 g	Renaissance	100 pa
Charme de bonne santé	Bonus d'équipement de +2 aux jets de Vigueur contre les maladies et poisons	TP/—	Sol. 1	12D	100 g	Primitive	50 pa
Chevalière à paraphe magique	Scelle les documents avec un paraphe magique (DD 40 pour contrefaire)	N/—	Sol. 1	15M	50 g	Féodale	150 pa
Symbole sacré en acier ignifié	+3 au DD du jet de Volonté contre les Renvois du personnage	TP/1m	Sol. 2	15D	500 g	Féodale	130 pa

## ÉQUIPEMENT

Suite à la dernière guerre, le niveau technologique du Khorvaire est extraordinairement élevé pour un monde médiéval-fantastique. Par rapport aux règles de *Fantasy Craft*, l'époque de jeu est de type Renaissance, ce qui donne accès aux joueurs à quasiment la totalité du chapitre Forge.

De plus, l'industrialisation de la magie a permis la réalisation de nombreuses merveilles, admirables tantôt pour leur rareté et leur puissance, tantôt pour leur démocratisation au contraire, comme les lanternes éternelles des grandes agglomérations et les pierres conductrices des voies de fulgurants.

Toutes ces réalisations techniques ou magiques, ainsi que des matériaux originaux et de nouvelles règles relatives à la Réputation, vous sont proposés ci-dessous.

## Biens

Le niveau technologique avancé d'Eberron permet à ses habitants de bénéficier de quelques biens de grand qualité mais répandus.

### DESCRIPTION DES BIENS

**Accessoire en iriseline** : Ce châle, capeline ou petite veste est fait d'un matériau irisé et presque transparent, dont le motif semble changer par magie. Très apprécié de la noblesse, il confère un bonus d'équipement de +1 à l'Apparence.

**Cape en ombrelaine** : Cette cape a été imprégnée d'une magie de l'ombre qui absorbe la lumière. Elle rend l'utilisateur difficile à repérer lorsqu'il prend soin de rester dans l'ombre en lui conférant un bonus de +2 aux jets de Camouflage.

**Charme de bonne santé** : Réalisé en targath, un métal mou extrait des mines d'Argonesse, ce pendentif protège l'organisme du porteur.



**Chevalière à paraphe magique** : Pour des transactions en toute sécurité, faites confiance aux chevalières Boldingot ! Contrefaire un tel concentré de finesse et de magie nécessite d'atteindre un DD 40.

**Symbole sacré en acier ignifié** : L'Église de la Flamme d'Argent produit en masse ces symboles, réalisés dans un alliage mêlant acier, argent et un procédé alchimique connu de seuls quelques moines. Ils augmentent le DD du jet de Volonté des victimes des tentatives de Renvoi du porteur de +3.

## Élixirs

La magie industrielle d'Éberron a créé quelques merveilles d'alchimie dont les applications militaires ont été malheureusement évidentes.

### DESCRIPTION DES ÉLIXIRS

**Fiole d'acide ardent** : Cette décoction combine un acide alchimique puissant et du feu grégeois. Elle explose en une gerbe de flammes bleutées auxquels les prêtres de la Flamme d'Argent trouvent une si-

gnification mystique et sont donc très appréciés des fidèles de la Flamme.

**Fiole nocive** : Les vapeurs nocives dégagées par cette décoction rend la cible *malade* pendant 1d6 rounds sur un jet de Vigueur raté.

**Fiole d'étincelle alchimique** : Mise au point par les gnomes du Zilargo, cette décoction produit une puissante décharge d'électricité statique qui inflige à la cible 2d6 points de dégâts d'électricité.

**Fiole de givre alchimique** : Elle aussi mise au point au Zilargo, cette décoction renferme un réactif qui réagit au contact de l'air en absorbant toute chaleur environnante et inflige par conséquent à la cible 2d6 points de dégâts de froid (voir page 215).

**Huile de restructuration** : Cette pâte a été mise au point pendant la guerre pour soigner en urgence les blessures les plus critiques des soldats forgeliers. Une application guérit 2d6 points de dégâts, également répartis entre blessures et vitalité.

## Nourriture et boissons

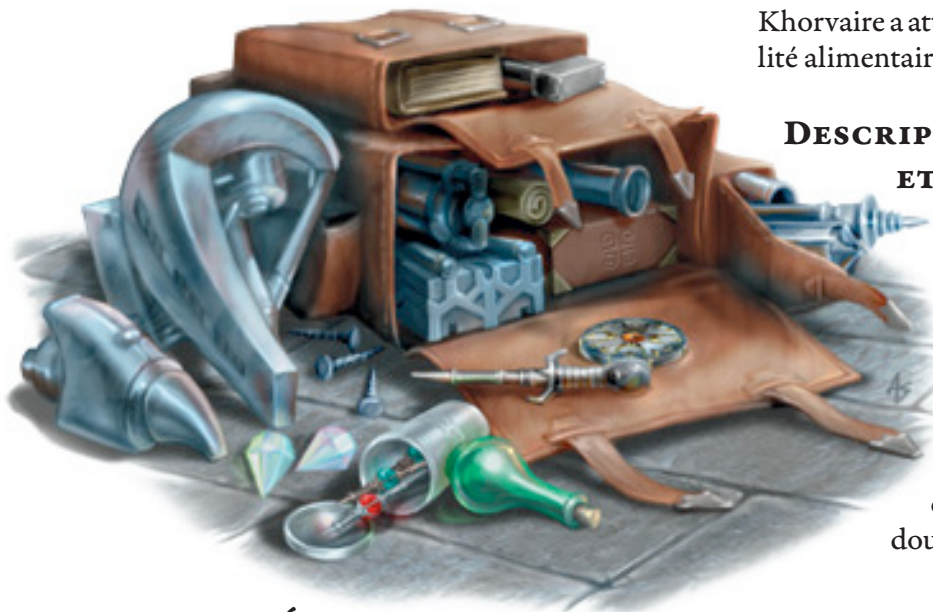
Grâce aux services de la maison Ghallanda, le Khorvaire a atteint des sommets en matière de qualité alimentaire.

### DESCRIPTION DE LA NOURRITURE ET DES BOISSONS

**Festin des héros** : Dans les meilleures auberges de la maison Ghallanda, de puissants légataires de dracogramme peuvent invoquer des Festins des héros capables de convaincre les papilles les plus difficiles. Toutefois, les Ghallanda ne proposent généralement ce service que pour des tables d'au moins une douzaine de personnes.

TABLE 9 : ÉLIXIRS

Nom	Effet	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Huiles</b>							
Huile de restructuration	Soigne 2d6 points de dégâts à une créature artificielle	TP/1m	Frag. 1	15D	250 g	Féodale	100 pa
<b>Fioles</b>							
Fiole d'acide ardent	1d8 dégâts de feu et 1d8 d'acide	TP/1m	Frag. 1	15W	250 g	Féodale	50 pa
Fiole de feu grégeois	2d6 dégâts de feu	TP/1m	Frag. 1	10W	250 g	Primitive	30 pa
Fiole nocive	Rend la cible <i>malade</i> pour 1d6 rounds	TP/1m	Frag. 1	18D	250 g	Primitive	100 pa
Fiole d'étincelle alchimique	2d6 dégâts d'électricité	TP/1m	Frag. 1	12W	250 g	Renaissance	30 pa
Fiole de givre alchimique	2d6 dégâts de froid	TP/1m	Frag. 1	12W	250 g	Féodale	30 pa



**TABLE 10 : NOURRITURE ET BOISSONS**

Nom	Effet	Doses	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
Festin des héros	Comme le sort du même nom	3	T/2h	Mou 1	—	5 kg	Féodale	200 pa
<i>Améliorations pour nourriture et boissons</i>								
Purifié(e)	Le repas ou la boisson est purifié de tout poison éventuel sous les yeux du client	—	—	—	+5	—	Féodale	+50 pa

### AMÉLIORATIONS POUR NOURRITURE ET BOISSONS

**Purifié(e) :** Bien qu'extrêmement onéreux, ce service exclusif proposé dans quasiment toutes les auberge est très apprécié de la noblesse.

## Services

En plus des services classiques de *Fantasy Craft*, les habitants du Khorvaire ont la possibilité de faire appel aux maisons à dracogramme. Bien qu'onéreux et parfois réservés à quelques privilégiés, ces services dispensés par les porteurs de dracogramme sont nettement plus accessibles que ceux d'un mage traditionnel.

### DESCRIPTION DES SERVICES

**Documents de voyage :** Ces documents sont indispensables à tout voyageur quittant son royaume d'origine s'il ne veut pas être reconduit à la frontière *manu militari*.

**Lettre de crédit :** La maison Kundarak délivre des bons de crédit qui permettent les paiements de grosses sommes en toute légèreté.

**Papiers d'identité :** Chaque citoyen des Cinq Na-

tions possède normalement des papiers d'identité, bien que leur contrefaçon soit monnaie courante.

**Papiers d'identité avec portrait :** Comme leur nom l'indique, ces papiers s'accompagnent d'un portrait réaliste du porteur.

**Place à bord :** Grâce à la concurrence des maisons Lyrandar et Orienne, les prix des transports en commun dans Éberron sont nettement moins élevés que la normale, tandis que leurs performances sont pourtant très appréciables. De plus, la plupart des grandes cités sont équipées d'un réseau *intra-muros* d'aérodiliges.

**Pouvoir de dracogramme :** Bien que leurs tarifs puissent varier en fonction de la situation, du pouvoir exact concerné et de la relation du client avec la maison, les maisons à dracogramme monnayent leurs pouvoirs magiques. Là où les mages requièrent généralement un échange de bons procédés, les grandes maisons se contentent de pièces sonnantes et trébuchantes. En quelques siècles, elles ont fait de la magie une forme de marchandise.

**Relais de missives :** La maison Sivils organise un réseau de communications efficace à travers quasiment tout le Khorvaire civilisé. Leurs tarifs pour la correspondance sont nettement moins élevés que pour tout autre type de livraison.

**TABLE 11 : SERVICES**

Service	Effet	Disponibilité	Époque	Coût
<i>Services courants</i>				
Documents de voyage	Indique la nationalité du porteur	7	Féodale	2 pa
Lettre de crédit	Bon au porteur de la banque Kundarak	10	Féodale	—
Papiers d'identité	Indique l'identité du porteur présumé	5	Féodale	2 pa
Papiers d'identité avec portrait	Indique l'identité confirmée du porteur	10	Renaissance	20 pa
Pouvoir de dracogramme superficiel	Le personnage bénéficie d'une utilisation d'un dracogramme superficiel	10	Primitive	50 pa
Pouvoir de dracogramme mineur	Le personnage bénéficie d'une utilisation d'un dracogramme mineur	15	Primitive	100 pa
Pouvoir de dracogramme majeur	Le personnage bénéficie d'une utilisation d'un dracogramme majeur	20	Primitive	200 pa
Relais de missives	Transmet un message jusqu'au destinataire	5	Féodale	5 pa/page
<i>Place à bord</i>				
Aérodiligence, par personne	<i>Intra-muros</i> , 15 min/km	5	Féodale	2 pa
Local, par personne	Jusqu'à 200 km, 1 jour de voyage	5	Primitive	10 pa
Régional, par personne	Jusqu'à 2000 km, 1 jour de voyage/200 km	7	Primitive	50 pa
Lointain, par personne	Au delà de 2000 km, 1 jour de voyage/200 km	10	Primitive	100 pa



**TABLE 12 : MONTURES**

Monture	Élevage	Dressage	Poids	Disponibilité	Coût
<b>Montures de guerre</b>					
Destrier valénar	18 (340 jours)	20	700 kg	18	2000 pa
<b>Montures de transport</b>					
Étalon valénar	18 (340 jours)	15	500 kg	15	1500 pa
Leaellynasauea	15 (80 jours, 1d4 petits)	12	150 kg	15	1000 pa
<b>Montures volantes</b>					
Ptéranodon	15 (80 jours, 1d4 petits)	15	250 kg	18	2000 pa
<b>Améliorations pour montures</b>					
Magesang	—	-2	—	+2	+100%

## Montures

Les montures propres à Éberron sont décrites dans le Bestiaire. En particulier, les montures magesang de la maison Vadalis sont très appréciées de ceux qui ont les moyens de se les offrir et de la maison Orienne.

### AMÉLIORATIONS POUR MONTURES

**Magesang** : La monture se révèle plus facile à contrôler et possède généralement une ou plusieurs qualités exceptionnelles (voir page 45).

## Véhicules

Une technologie avancée et la capacité d'asservir des élémentaires pour en faire des moteurs vivants ont permis aux familles Cannith, Lyrandar et Orienne de développer des engins fantastiques.

### DESCRIPTION DES VÉHICULES

**Aéronef** : Créés par la maison Orienne et Cannith, mais essentiellement opérés par les Lyrandar, les aéronefs sont de grands vaisseaux dont la voilure est remplacée par un large anneau de feu. Il s'agit en fait d'un élémentaire du feu asservi qui permet à l'engin de voler dans les airs. Dans toutes

les grandes villes du Khorvaire, on peut remarquer de grandes tours aériennes où viennent s'amarrer les aéronefs de la famille Lyrandar.

**Fulgurant** : Fierté de la maison Orienne, son réseau de fulgurants s'étend aujourd'hui à travers tout le Khorvaire. Ces trains lourds et apparemment grossiers peuvent se déplacer à grande vitesse grâce à l'élémentaire de l'air asservi en leur cœur. Toutefois, ils sont obligés de suivre le réseau de pierres conductrices tracé par la maison Orienne et qui relie les plus grandes cités du continent.

**Galion** : Exploitant le même principe que les aéronefs, mais sur mer, les galions sont d'immenses navires de la maison Lyrandar dotés d'un élémentaire de l'air asservi. Ils sont essentiellement dédiés au transport et, forteresses volantes mises à part, ils sont les plus grands véhicules jamais conçus.

**TABLE 13 : VÉHICULES**

Véhicule	Propriétés	Vitesse	Voyage	Tai/Déf	Occ/Cha	Const	Comp	Époque	Coût
<b>Véhicules aériens</b>									
Aéronef	Abordage (4d6), abri (1/2), équipage (15)	9 m	18	C/7	100/30 T	Sol. 7	20Y	Renaissance	25 000 pa
<b>Véhicules marins</b>									
Galion	Abordage (5d6), abri (1/2), équipage (20)	3 m (15 m)	20	V/1	20/150 T	Sol. 12	22Y	Renaissance	20 000 pa
<b>Véhicules terrestres</b>									
Fulgurant	Abri (total), équipage (10)	3 m (15 m)	20	Gig/4	10/50 T	Sol. 9	18Y	Renaissance	10 000 pa
– Wagon	Abri (total), trait (fulgurant)	3 m (15 m)	20	Gig/4	200/100 T	Sol. 7	15M	Renaissance	800 pa



**TABLE 14 : AMÉLIORATIONS POUR ARMURES**

Nom	RD	Effet	MD	MAJ	Vit	Déguis	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Facture</b>											
Hobgobeline	—	Réduit la PA des attaques de 4	—	—	—	—	—	+5	+25%	Primitive	+100%
Riédraine	—	Résistance aux effets de force 4	—	—	—	—	—	+2	+25%	Primitive	+25%
<b>Matériau</b>											
Acier ignifié	—	Majorité métallique uniquement, bonus d'équipement de +1 aux JS contre les Extérieurs	—	—	—	-4	—	+2	—	Primitive	+50%
Airainite	—	Majorité de cuir uniquement	+1	—	—	—	—	+5	-25%	Primitive	+50%
Ébénite	—	Majorité métallique uniquement	+1	+2	—	—	—	+10	-15%	Primitive	+100%

## Armures

Éberron est doté d'une histoire aussi riche qu'ancienne et les antiques races qui ont foulé le monde ont laissé leur trace dans les forges.

### AMÉLIORATIONS POUR ARMURES

**Acier ignifié** : Comme l'ont découvert les prêtres de la Flamme d'Argent, porter une armure en acier ignifié protège superficiellement contre les attaques magiques des Extérieurs belliqueux.

**Airainite** : Les elfes tissent des armures en feuilles d'airainite qui se révèlent à la fois plus souples et tout aussi résistantes que celles en cuir.

**Ébénite** : Également conçues par les elfes d'Aërenal à l'origine, les armures d'ébénite voient leurs parties métalliques remplacées par des lamelles d'ébénites gravées et assemblées avec soin.

**Hobgobeline** : Souvent appelées armures dakh-anes, ce sont des

armures militaires faites pour résister aux flèches et carreaux décochés par les armées adverses les plus lâches.

**Riédraine** : Ces armures sont incrustées de cristaux dont la nature est encore mal connue, mais qui ont le bon goût de protéger le porteur contre les attaques télékinétiques.

## Armes

Un siècle de guerre et des millénaires de traditions à peine moins belliqueuses ont donné au Khorvaire quantité d'armes uniques.

### DESCRIPTION DES ARMES

**Boomerang xen'drik** : Ces boomerangs de chitine tranchante sont utilisés par les elfes noirs du Xen'drik pour la guerre comme la chasse.

**Sharrash** : Mise au point par les halfelins des plaines de Talante, la sharrash est une sorte de faux au manche allongé.

**Tangat** : Également un produit des halfelins des plaines, le tangat est une sorte de cimeterre à longue poignée utilisé à dos de dinosaure.

**TABLE 15 : ARMES**

Nom	Dégâts	Crit	Portée	Propriétés	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Armes d'hast</b>										
Sharrash	1d10 létaux	19-20	—	Allonge +1, faucheuse	M/2m	Sol. 2	8W	7 kg	Primitive	30 pa
<b>Épées</b>										
Tangat	1d10 létaux	18-20	—	Cavalerie	S/1m	Sol. 2	12W	3 kg	Primitive	80 pa
<b>Armes de jet</b>										
Boomerang xen'drik	1d6 létaux	20	6 m / ×3	Perturbant, retour	S/1m	Sol. 2	15W	1 kg	Primitive	15 pa



**TABLE 16 : AMÉLIORATIONS POUR ARMES**

Nom	Effets	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Facture</b>						
Hobgobeline	+1 attaque	—	+5	—	Primitive	+50%
Riédraine	Inflige toujours des dégâts de force	—	+2	+25%	Primitive	+50%
<b>Matériau</b>						
Byeshk	+1 dégâts, exploite la vulnérabilité de certaines créatures	+1 jet	+5	+5%	Primitive	+50%
Targath	-1 attaque et dégâts, exploite la vulnérabilité des immortels	-1 jet	—	—	Primitive	-25%

**AMÉLIORATIONS POUR ARMES**

**Byeshk** : Extrait aux frontières du Droam, le byeshk est très recherché pour sa dureté et sa capacité à venir à bout des daëlkys et de leurs créations.

**Hobgobeline** : Souvent appelées armes dakh-anes, elles sont réputées pour leur équilibre qui les rend faciles à manier et redoutables entre des mains expertes. Mais ce travail d'orfèvre est très difficile à reproduire.

**Riédraine** : On les appelle souvent lames de cristacier, bien que toute arme puisse bénéficier de cette facture unique. Le fil ou la partie contondante de l'arme est couvert d'éclats de cristal qui permettent d'affecter aussi bien les ennemis de chair et de sang que les esprits.

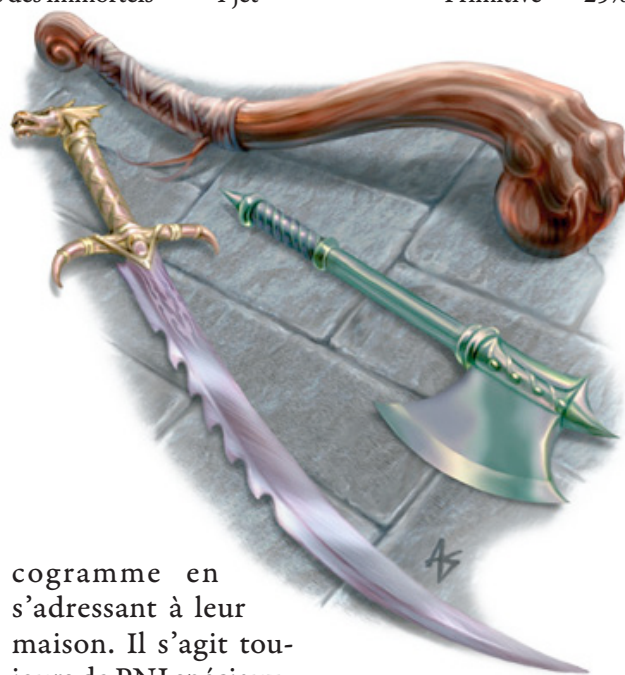
**Targath** : Fragiles et peu efficaces, les armes en targath n'auraient aucun intérêt si elles n'étaient pas les seules à être efficaces contre les immortels qui peuplent la Cité des Morts d'Aërenal.

**Faveurs**

Que ce soit auprès des gouvernements locaux ou des maisons à dracogrammes, les héros d'Éberron auront forcément des faveurs à demander. Droits de passage, service de luxe, tout se paye...

**Lettre de course** : Ce document hors de prix ne peut s'obtenir qu'auprès des plus hautes autorités de Brélande. Il donne l'autorisation au porteur d'entreprendre des fouilles au Xen'drik.

**Mercenaires** : Les personnes les plus aisées se payent parfois les services de porteurs de dra-



cogramme en s'adressant à leur maison. Il s'agit toujours de PNJ spéciaux.

**Place sécurisée** : Les transports en toute sécurité profitent eux aussi des avancées et de la rivalité des maisons Lyrandar et Orienne.

**Objets magiques****ESSENCE DE FORGELIER**

Ce disque de métal s'insère au centre de la poitrine d'un forgelier, dans un emplacement prévu à cet effet. Gravé de runes symbolisant l'activité qu'il est censé supporter, il n'a aucun effet lorsqu'un non forgelier tente de s'en servir.

**TABLE 17 : FAVEURS**

Faveur	Renom requis	Temps mort minimal	Coût en Réputation
Lettre de course — Autorise le groupe à effectuer des fouilles au Xen'drik	Au choix 5	D	20
Place sécurisée — Les membres du groupe et leurs compagnons sont transportés en toute sécurité jusqu'à destination			
Aérodiligence ( <i>intra-muros</i> , 15 min/km)	Au choix 1	—	2
Local (jusqu'à 200 km, 1 jour de voyage)	Au choix 2	—	4
Régional (jusqu'à 2000 km, 1 jour de voyage/200 km)	Au choix 4	D	8
Lointain (au delà de 2000 km, 1 jour de voyage/200 km)	Au choix 6	W	15



**Objet** : disque en acier de 6 cm de diamètre

**Enchantement** : Rangs de compétence suprêmes (+2 rangs dans une compétence spécifique aux Niveaux 1–2, +3 aux Niveaux 3–6, +4 aux Niveaux 7–10, +5 aux Niveaux 11–14, +6 aux Niveaux 15–18, +7 aux Niveaux 19–20)

**Valeur en Réputation** : 8 (Niveaux 1–2), 12 (Niveaux 3–6), 16 (Niveaux 7–10), 20 (Niveaux 11–14), 24 (Niveaux 15–18), 28 (Niveaux 19–20)

### FOCALISEUR DE DRACOGRAMME

Ce dracolithe de Sibérys porté en pendentif confère à son porteur un contrôle accru sur ses pouvoirs de dracogramme. Si le porteur possède un dracogramme, son Niveau de Lanceur augmente de 2 lorsqu'il utilise ses pouvoirs de dracogramme uniquement. Sinon, il n'a aucun effet.

**Objet** : amulette de dracolithe

**Charme** : bonus de Niveau de Lanceur (+2 au NL lorsque le personnage utilise ses pouvoirs de dracogramme)

**Valeur en Réputation** : 20

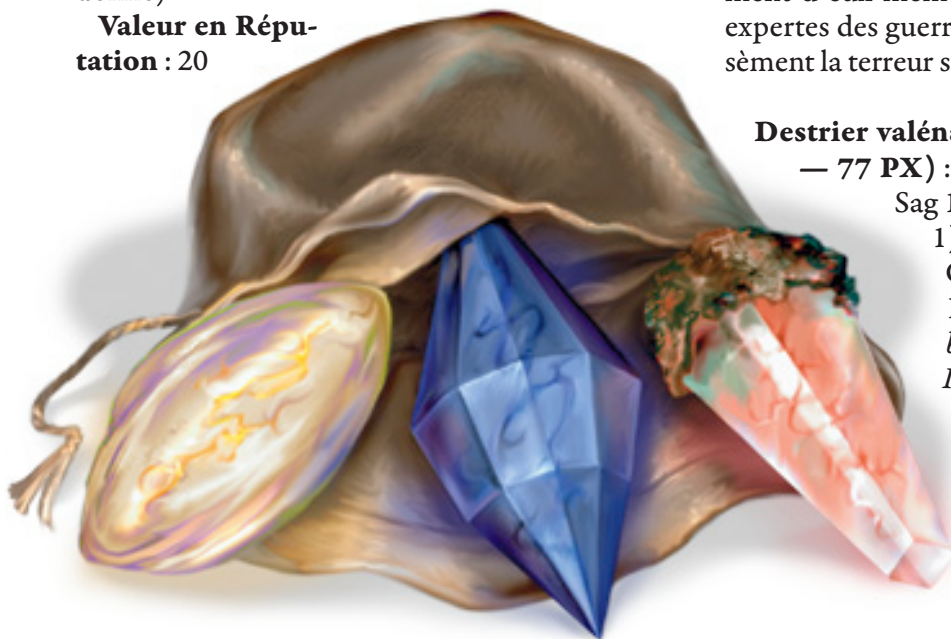
### SCEPTRE DE CANALISATION

Au fil des siècles, les façonneurs ont appris à compenser leur manque d'entraînement académique à la magie. Lorsqu'il tient un de ces sceptres, le personnage acquiert un don de Conversion magique, ce qui lui permet d'ajouter artificiellement à sa magie la flexibilité qu'il ne possède pas naturellement.

**Objet** : sceptre

**Charme** : don (un don de Conversion magique donné)

**Valeur en Réputation** : 20



## BESTIAIRE

Éberron regorge de créatures aussi merveilleuses que dangereuses. Cette section regroupe quelques-uns des spécimens les plus fascinants et présente également un nouveau Type : les Immortels.

**Immortel (+5 PX)** : Ce nouveau type est similaire presque en tout point à celui de mort-vivant, à l'exception du fait que la créature est soignée par les sorts de Lumière et blessée par les sorts de Ténèbres. Un pouvoir affectant spécifiquement les morts-vivants n'atteint pas un immortel et vice versa.

## Chevaux

Les plaines d'Éberron regorgent de montures d'exception, des étalons des Confins d'Eldyn aux légendaires chevaux sauvages du Xen'drik, en passant par les puissants destriers thranéens.

**Destrier valénar** : Nulle monture n'est toutefois plus recherchée qu'un destrier valénar. Ces grands chevaux de guerre montés par les elfes belliqueux du Valénar sont jaloués par toutes les nations du Khorvaire. Souvent, la seule vision d'une charge de cavalerie du Valénar suffit à mettre une unité militaire en déroute.

**Étalon valénar** : Tous les chevaux élevés par les elfes ne finissent pas montures de guerre. Ceux qui n'ont pas les qualités requises servent de montures d'apparat ou de trait, mais restent jalousement gardés par les elfes qui refusent d'en faire commerce.

**Tactiques** : Les chevaux n'attaquent que rarement d'eux-mêmes. Ce n'est qu'entre les mains expertes des guerriers valénars que leurs destriers sèment la terreur sur le champ de bataille.

### Destrier valénar (Grand Animal Marchant

— 77 PX) : For 14, Dex 12, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 10 ; Tai G (2×1, Allonge 1) ; Vit 27 m au sol (135 m en Course) ; Init V ; Att VII ; Déf IV ; JS X ; Santé IV ; CS : *Acrobaties X, Athlétisme II, Détection III* ; Options : don (*Endurance*), *grand coureur I, grand sauteur I, prudent I, robuste I, sens aiguë (odorat), vision dans le noir I*  
*Armes* : sabot I (dég 1d8+2 létaux ; crit 20)  
*Trésor* : aucun



**Étalon valénar (Grand Animal Marchant — 59 PX)** : For 12, Dex 12, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 10 ; Tai G (2×1, Allonge 1) ; Vit 24 m au sol (120 m en Course) ; Init IV ; Att I ; Déf V ; JS X ; Santé V ; CS : *Acrobaties VIII, Athlétisme I, Détection III* ; Options : *don (Endurance), grand coureur I, grand sauteur I, prudent I, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir I*

*Armes* : sabot I (dég 1d8+2 létaux ; crit 20)

*Trésor* : aucun

## Crabe carnassier

Ces crabes géants sont le résultat de la pollution magique des côtes des Terres du Deuil. Leur taille gigantesque et leur propension à couvrir leur carapace de cadavres en font des ennemis aussi redoutables que robustes. On les trouve généralement à rôder au cœur des Terres du Deuil, leur terrain de chasse de prédilection, mais certains s'égarent parfois au Valénar ou au Dargûn.

**Tactiques** : Le crabe géant profite de son camouflage naturel pour se fondre dans le décor et attaquer par surprise à l'aide de ses puissantes pinces. Face à des ennemis trop rapides pour lui, il utilise son aiguillon venimeux.

**Crabe carnassier (Très Grand Animal Marchant — 93 PX)** : For 18, Dex 10, Con 14, Int 3, Sag 10, Cha 10 ; Tai TG (3×3, Allonge 3) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att IX ; Déf V ; JS IX ; Santé V ; CS : *Athlétisme IX, Détection II* ; Options : *caméléon II (Terres du Deuil), défense naturelle, don (Attaque en puissance), lutteur, réduction des dégâts 2 ; robuste I*

*Attaques* : pince I (dég 1d10+4 létaux ; crit 20 ; amélioration : *étrainte*) ; aiguillon (attaque de dégâts I : rayon de 18 m ; dég 1d4 létaux par 2 NO ; amélioration : *venimeux (poison désorientant)*) ; morsure (constriction I : dég 2d8+4 létaux ; *avantage de lutte*)

*Trésor* : 2L, 1T

## Daëlkyr

Les daëlkyrs sont les immortels maîtres de Xoriat, le plan de la folie. Ces créatures en apparence humanoïdes ont une allure angélique et un port altier, mais si l'on y regarde de plus près, il y a quelque chose de fondamentalement vicié et contre-nature chez ces monstres. De fait, il n'y a pas que leur corps inhumain qui soit corrompu jusqu'à la moelle. Leur esprit dément et déformé en fait de véritables psychopathes, se complaisant dans le vice, le sadisme et la cruauté. S'il y a bien un art dans lequel les daëlkyrs

excellents, c'est celui de faire souffrir les mortels.

**Tactiques** : Doté d'une patience infinie, le daëlkyr est l'un des pires ennemis de tout ce qui vit. Incroyablement fort, rapide et prétentieux, il préfère le plus souvent laisser ses laquais se battre à sa place et observer le combat de loin. Pas par crainte, mais uniquement pour ne pas avoir à se salir les mains et se donner le temps de parfaire ses tactiques plusieurs fois millénaires. Lorsqu'il se lance personnellement au combat, le daëlkyr sème la démence et la terreur au sein des rangs ennemis.

**Daëlkyr (Extérieur Moyen Marchant — 237 PX)** : For 16, Dex 16, Con 18, Int 18, Sag 16, Cha 18 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init VII ; Att V ; Déf III ; JS IX ; Santé III ; Comp X ; Options : *attirant IV, brillant II, captivant, défense magique V, don (Expertise du combat), entrée dramatique, immunité aux contagions, immortel, métamorphe III, psychologie étrange (voir ci-dessous), réduction des dégâts X, régénération V, sans peur II, sort naturel (Confusion III, Esprit impénétrable, Lenteur, Porte dimensionnelle, Rapidité), talon d'Achille (byeshk), vétéran II, vision dans le noir II*

*Armes* : fouet tentaculaire (tentacule I : dég 1d6+3 létaux ; crit 20 ; prop : *allonge +2*) ; contact corrompteur (attaque affaiblissante IV : Vigueur DD 25 ou -1 dans une caractéristique au choix du daëlkyr ; amélioration : *attaque surnaturelle (fouet tentaculaire)*) ; aura de démence (aura effrayante V : aura de 6 m ; Volonté DD 20 ou *effrayé* pendant 5d6 rounds)



*Trésor* : 3M, 2T

*Psychologie étrange* : Les émotions et pensées des daëlkys sont tout bonnement inhumaines. Qui-conque tente de lire ses émotions ou autrement de lire son esprit est automatiquement affecté par son *sort naturel* de Confusion III.

## Dinosaures

Les dinosaures ont peut-être essentiellement disparu du Khorvaire, mais on en trouve encore beaucoup sur les autres continents et dans les plaines de Talante, où les halfelins locaux les ont apprivoisés et s'en servent comme montures.

*Leaellynasaura* : Appelé 'courseur' par les halfelins, ce dinosaure omnivore taillé en flèche est le roi des plaines, capable d'avaler de très longues distances pendant plusieurs jours.

*Ptéranodon* : Appelé 'aile planante' par les halfelins, ce dinosaure volant leur a permis de dompter les cieux. Avec son bec dur et garni de dents petites mais tranchantes, il fait aussi une très bonne monture de guerre.

**Tactiques** : Ces relativement petits dinosaures sont rarement des prédateurs par eux-mêmes et font plutôt office de montures pour les halfelins. Toutefois, en bande, ils peuvent se révéler redoutables.

**Leaellynasaua (Animal Moyen Marchant — 46 PX)** : For 12, Dex 10, Con 10, Int 2, Sag 10, Cha 4 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 15 m au sol (75 m en Course) ; Init III ; Att I ; Déf IV ; JS IX ; Santé IV ; CS : *Acrobaties II, Athlétisme V, Détection V* ; Options : *grand coureur I, grand sauteur I, réduction des dégâts I, sens amélioré (odorat), vision dans le noir I*

*Attaques* : morsure I (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20)

*Trésor* : 1T

**Ptéranodon (Grand Animal Volant/Marchant — 48 PX)** : For 14, Dex 12, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 10 ; Tai G (1×3, Allonge 1) ; Vit 24 m en vol, 6 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf II ; JS IX ; Santé IV ; CS : *Détection III* ; Options : *réduction des dégâts I, vision dans le noir I*

*Attaques* : morsure I (dég 1d10+2 létaux ; crit 18-20)

*Trésor* : 1T

## Dolgonte

Les dolgontes ressemblent à des humains corrompus par la folie... et pour cause. Ils sont le résultat des manipulations génétiques des daëlkys sur les hobgobelins. Bien qu'aveugles, les dolgontes perçoivent grâce à leur épiderme surdéveloppé et leurs tentacules longs et puissants en font de redoutables ennemis au corps-à-corps.

**Tactiques** : Les dolgontes sont taciturnes de nature et se plient souvent à une discipline de fer. Même en combat, ils restent toujours très bien organisés et se servent de leurs tentacules pour maintenir leurs ennemis à l'écart, le temps que leurs subalternes les éliminent.

**Dolgonte (Horreur Moyenne Marchante — 70 PX)** : For 12, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf IV ; JS V ; Santé III ; Comp II ; CS : *Acrobaties IV, Athlétisme IV, Détection III, Discrétion IV* ; Options : *lutteur, réduction des dégâts 3, talon d'Achille (byeshk), vision aveugle*

*Attaques* : tentacule I (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; prop : allonge +1) ; absorption de vitalité (attaque affaiblissante I : diminution de Constitution de 1, Vigueur DD 10 annule ; amélioration : *attaque surnaturelle (dégâts en Lutte)*)

*Trésor* : 2L, 1G





## Dolgrime

Issus des manipulations génétiques des daëlkys, les dolgrimes sont essentiellement le résultat de la fusion de deux gobelins. Ils servent et ont toujours servi de chair à canon au daëlkys, combattant souvent sous les ordres de dolgontes.

**Tactiques** : Brutaux et ignobles, les dolgrimes sont bien incapables d'élaborer des stratégies complexes. Ils se battent comme ils vivent, avec fureur et désorganisation, à moins qu'un dolgonte soit là pour mettre un peu de discipline dans leurs rangs.

**Dolgrime (Petite Horreur Marchante — 39 PX)** : For 12, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 9, Cha 6 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf III ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : *Détection I, Discrétion III* ; Options : *don (Combat à deux armes I, Volonté de fer), lutteur, réduction des dégâts 2, talon d'Achille (byeshk)*

**Attaques** : petit morgenstern (dég 1d6+1 létaux ; crit 19-20 ; prop : *hémorragique*) ; petite targe (dég 1d2+1 non-létaux ; crit 20 ; prop : *garde +1*) ; petite arbalète légère et carreaux barbelés (dég 1d4 létaux ; crit 19-20 ; portée 15×6 ; prop : *empoisonnés, hémorragiques, PA 2, rechargement 5*) ; petite lance (dég 1d6+1 létaux ; crit 19-20 ; prop : *allonge +1, cavalerie, massive, PA 4*)

**Équipement** : armure de cuir partielle (RD 1 ; Résist feu 3 ; MD -1)

Trésor : 3G



## Étrangleur

Autre création des daëlkys, les étrangleurs seraient, d'après certains experts, des halfelins corrompus par la folie. Leur crâne simiesque, leur peau squameuse et leurs membres élastiques n'ont pourtant rien en commun avec les petites gens. Mais il est connu que les expériences des daëlkys peuvent transmuter aussi bien le corps que l'esprit.

**Tactiques** : Sournois et agiles, les étrangleurs se cachent dans les coins sombres et n'attaquent que lorsque leur cible se montre vulnérable. Ils profitent alors de leur élasticité pour se fixer à leur proie jusqu'à l'étouffer.

**Étrangleur (Petite Horreur Marchante — 76 PX)** : For 12, Dex 12, Con 12, Int 4, Sag 12, Cha 7 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init VIII ; Att IV ; Déf IV ; JS VII ; Santé II ; Comp II ; CS : *Athlétisme X, Discrétion VI* ; Options : *attaque rapide, don (Réflexes surhumains), grand grimpeur, lutteur, réduction des dégâts 1, vision dans le noir II*

**Attaques** : tentacule I (dég 1d6+1 létaux ; allonge +1 ; améliorations : *étreinte*) ; constriction I (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; *avantage de lutte*)

Trésor : 1G, 1L

## Guenaude visionnaire

Moins agressives et belliqueuses que leurs semblables, les guenaudes visionnaires vivent souvent seules, l'esprit perdu dans les trames du futur.

Elles ne se soucient pas vraiment du présent ni des actions des hommes, vu que le destin est tout tracé et que rien ne pourra l'empêcher...

**Tactiques** : Les guenaudes visionnaires tentent à tout prix d'éviter les affrontements, fuyant dans la mesure du possible et faisant usage de leur contact cauchemardesque au besoin.

**Guenaude visionnaire (Humanoïde Moyen Marchant — 103 PX)** : For 14, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att VIII ; Déf V ; JS IV ; Santé



IV ; Comp II ; CS : *Détection III, Discrétion III, Psychologie X* ; Options : *immunité à la condition (fascinée), réduction des dégâts 5, sans peur II, sort naturel (Contrôle du climat I, Déguisement, Détection de la magie, Don des langues II, Postcognition, Zone de vérité), talon d'Achille (fer froid), vision dans le noir II, visions (voir ci-dessous)*

**Attaques** : griffes (dég 1d8+2 létaux ; crit 20) ; contact cauchemardesque (attaque traumatisante II : Volonté DD 15 ou secoué)

**Trésor** : 1L, 1G, 1M

**Visions** : La guenaude visionnaire est capable de prédire avec une précision toute relative si une action aura des conséquences bonnes ou mauvaises. Quand elle rêve, elle reçoit parfois de furtives visions du passé, du présent ou de l'avenir, bien qu'elle soit incapable de faire appel consciemment à cet étrange pouvoir.

## Homuncules

Créés par les façonneurs, et parfois par les mages, pour leur venir en aide dans la vie de tous les jours, les homuncules sont des outils de chair et de matériaux inanimés auxquels la vie a été donnée par leur créateur. Tels de petites golems, ils n'ont qu'un seul objectif : le servir de leur mieux.

**Chapardeur** : Le chapardeur est un 'récupérateur'. Il fait à la fois un bon espion et un excellent voleur, expert dans la sournoiserie et la furtivité.

**Messenger** : Le messenger est une minuscule créature ailée capable de se déplacer à grande vitesse en évitant les ennuis, parfaite pour partir en éclaireur ou délivrer des messages en urgence.

**Ouvrier** : Toujours prêt à travailler, jamais fatigué, ne demandant que peu d'entretien, l'ouvrier est le manœuvre idéal pour tout façonneur.

**Protecteur** : Lorsque la vie du façonneur est en jeu, le protecteur est sa dernière ligne de défense. Ce monstre d'acier trempé et tranchant est un redoutable combattant au service de son maître.

**Tactiques** : À l'exception notable du protecteur, les homuncules ne sont pas des combattants, et même lui n'attaque que si son maître le lui ordonne.

**Chapardeur (Très Petite Créature artificielle Marchante — 47 PX)** : For 8, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 7 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 15 m au sol ; Init VI ; Att I ; Déf I ; JS I ; Santé II ; Comp I ; CS : *Camouflage X, Prestidigitation V* ; Options : *don (Spectre dans la nuit II), vision dans le noir II*

**Attaques** : morsure I (dég 1d4-1 létaux ; crit 18-20)

**Trésor** : 1L

**Messenger (Minuscule Créature artificielle Volante/Marchante — 39 PX)** : For 1, Dex 14, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 7 ; Tai Min (1×1, Allonge 1) ; Vit 30 m en vol, 6 m au sol ; Init V ; Att I ; Déf I ; JS I ; Santé I ; Comp I ; CS : *Acrobaties VI* ; Options : *vision dans le noir II*

**Attaques** : dard I (dég 1d4-5 létaux ; crit 20 ; prop : allonge +1)

**Trésor** : 1L

**Ouvrier (Très Petite Créature artificielle Marchante — 30 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 7 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vit 3 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf I ; JS I ; Santé II ; Comp I ; CS : *Artisanat X* ; Options : *don (Maîtrise des enchantements I, Maîtrise des essences I), vision dans le noir II*

**Armes** : maillet (dég 1d6 létaux ; crit 20)

**Trésor** : 1M

**Protecteur (Petite Créature artificielle Marchante — 44 PX)** : For 12, Dex 12, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 7 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 15 m au sol ; Init IV ; Att VII ; Déf V ; JS I ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Détection I, Discrétion II* ; Options : *réduction des dégâts 1, vision dans le noir II*

**Attaques** : morsure I (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20)

**Trésor** : 1L





## Inspiré

Une fois habités par un esprit quorien, dans cet exemple celui d'un tsucora, les Inspirés deviennent de redoutables manipulateurs mentaux. 'Élevés' dans de véritables fermes en Riédra, ils sont le résultat d'une sélection génétique impitoyable et sont les hôtes volontaires d'immondes créatures d'outreplan. L'objectif secret de ces dernières est d'asservir le reste d'Éberron comme elles l'ont jadis fait pour la Sarlonie. Mais en attendant, les Inspirés infiltrent le Khorvaire en gardant un profil bas et en corrompant ou en éliminant subtilement tous ceux qui s'opposent leurs objectifs.

**Tactiques :** Les Inspirés tentent d'éviter le combat autant que possible, comptant sur leurs alliés pour se dresser entre eux et le danger. En cas de besoin, ils font avant tout appel à leurs pouvoirs psychiques pour soumettre la volonté de leurs ennemis.

**Esprit quorien tsucora/réceptacle Inspiré (Humanoïde Moyen Marchant — 79 PX) :** For 8, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att I ; Déf I ; JS X ; Santé II ; Comp IX ; CS : *Bluff* X, *In-*



*cantation* VI, *Psychologie* X ; Sorts : *Alignement indétectable*, *Blessures* II, *Bouclier*, *Détection des émotions*, *Invisibilité*, *Murmures* ; Options : *don (Volonté de fer)*, *intérêts (Alignement : le Rêve Obscur)*, *réceptacle (voir ci-dessous)*, *sommeil léger*, *sort naturel (Armure de mage, Assassin imaginaire, Charme II, Soins II)*

**Armes :** dague de qualité (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; prop : *hémorragique, lancer*)

**Trésor :** 2C, 1M

**Réceptacle :** Les Inspirés ne sont que des hôtes ; ce sont les esprits quoriens qui les habitent le véritable danger. Ces Esprits ayant pris pied dans le monde matériel sont affectés par toute attaque ciblant l'Inspiré et ayant un effet sur les Esprits. Si le quorien est renvoyé vers Xoriat, l'Inspiré retrouve son libre arbitre, mais ne sera pas forcément reconnaissant envers ses libérateurs...

## Patriciens

Ancêtres vénérés des elfes d'Aërenal, les patriciens forment la noblesse des Immortels habitant la cité des morts. Ils sont les plus grands esprits, philosophes, mages, scientifiques, prêtres, conseillers, sages et esprits du peuple elfique. Bien qu'ayant l'éternité devant eux, ils sont au service de leur peuple mortel et tentent en permanence de trouver des solutions aux innombrables problèmes qui assaillent les elfes d'Aërenal.

**Patricien ascendant :** Ces immortels au pouvoir quasi-divin sont les plus anciens et les plus sages des patriciens. On ne distingue plus rien d'autre chez eux qu'un corps flétri et orné de bijoux clinquants, mais leur esprit est plus acéré et sagace que ceux des mortels.

**Patricien outre-mort :** Ces immortels forment la majeure partie de la Cour d'Outre-Mort, une sorte de sénat hors-vivant qui guide et conseille leurs descendants foulant encore ce monde.

**Tactiques :** Les patriciens répugnent à combattre mais, lorsqu'ils le font, c'est avec une rare violence. Leurs pouvoirs magiques, leurs attaques spéciales et leur force surnaturelle en font de redoutables défenseurs de la culture et des trésors elfiques.

**Patricien ascendant (Immortel Moyen Marchant — 243 PX) :** For 20, Dex 14, Con 10, Int 16, Sag 18, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf IV ; JS VII ; Santé V ; Comp III ; CS : *Détection* IX, *Diplomatie* IX, *Psychologie* IX ; Options : *défense magique* V, *don (Expertise du*



combat), intérêts (Alignement : Cour d'Outre-Mort), réduction des dégâts 6, résistance aux dégâts (feu), robuste II, sort naturel (Aura sacrée, Châtiment II, Consécration, Dissipation de la magie III, Guérison, Injonction II, Puissance divine, Scrutation V, Vision lucide), talon d'Achille (targath)

Attaques : coup II (dég 1d8+5 létaux ; crit 19-20 ; amélioration : alignée) ; purification (2 × attaque affaiblissante V : Vigueur DD 30 ou perte de 1 point de Force et de Charisme ; améliorations : attaque surnaturelle (coup))

Trésor : 3A, 1C, 1M

**Patricien outre-mort (Immortel Moyen Marchant — 140 PX)** : For 18, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 16, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att III ; Déf V ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Détection VIII, Fouille VIII ; Options : défense magique II, don (Attaque en puissance, Expertise du combat, Science du désarmement), intérêts (Alignement : Cour d'Outre-Mort), réduction des dégâts 6, robuste I, sort naturel (Dissipation de la magie II, Guérison, Injonction II, Marque de la justice, Marteau de dévotion, Puissance divine, Scrutation IV), talon d'Achille (targath)

Attaques : coup I (dég 1d8+4 létaux ; crit 20 ; amélioration : alignée, malade (assainissement))

Trésor : 2A, 1C, 1M

**Assainissement** : Cette maladie foudroyante est telle qu'elle affecte même les créatures normalement immunisées. En revanche, les créatures ne présentant pas un Alignement opposé à la Cour d'Outre-Mort ne sont pas affectées. Elle provoque la perte de 4 points de Dextérité et de Charisme, sa période d'incubation est de 1d6 minutes et le DD du jet de Vigueur pour y résister est de 19.

## Quoriens

Les quoriens sont les redoutables maîtres de Dal Quor, le plan du rêve. Tenus éloignés d'Éberron par les sceaux des Sentinelles du Seuil, ils ne peuvent pénétrer le plan matériel qu'en prenant possession du corps d'un mortel en profitant de ses rêves, durant lesquels la chair est vulnérable (voir la description des Inspirés).

**Quorien tsucora** : Les tsucoras sont parmi les quoriens les plus faibles et les plus répandus du plan du rêve. Pour au-

tant, leur allure cauchemardesque est annonciatrice du danger qu'ils représentent.

**Tactiques** : Les tsucoras ne se lancent pleinement au combat qu'une fois la situation minutieusement analysée et qu'ils sont certains de gagner. Ils recherchent alors le corps-à-corps, où ils pourront faire bon usage de leur redoutable dard.

**Quorien tsucora (Extérieur Moyen Marchant — 144 PX)** : For 14, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf II ; JS IX ; Santé III ; Comp VI ; CS : Détection VII, Intimidation VII, Psychologie VII ; Options : défense magique I, dévoreur, don (Réflexes surhumains), intérêts (Alignement : le Rêve Obscur), réduction des dégâts 5, résistance aux dégâts (acide, feu, froid), sans peur II, sort naturel (Armure de mage, Assassin imaginaire, Injonction II, Soins III, Téléportation I), talon d'Achille (Bien), télépathie, vision dans le noir II

Attaques : 2 pinces I (dég 1d8+2 létaux ; crit 20 ; amélioration : alignée) ; dard I (dég 1d8+2 létaux ; crit 20 ; prop : allonge +1 ; amélioration : aligné) ; dard terrifiant (attaque effrayante III : Volonté DD 20 ou effrayé pendant 3d6 rounds ; améliorations : attaque surnaturelle (dard))

Trésor : 3L





## Rakshasa

Maîtres des Désolations démoniaques, les rakshasas sont l'engeance des démons ayant jadis régné sur le monde. Ces créatures ressemblant à des tigres anthropomorphes sont de puissants mages et guerriers, et font preuve d'une cruauté sans borne envers les humains et autres mortels.

**Zakya** : Les zakyas sont les guerriers des rakshasas et ont appris à retourner leurs mains – aux articulations normalement inversées – pour utiliser les mêmes armes que les mortels.

**Tactiques** : Engoncés dans leur armure, leur bouclier et leur épée parée, les zakyas se lancent au combat avec ferveur et témérité, taillant, tranchant et éventrant leurs ennemis sans la moindre retenue ni la moindre pitié. Ils complètent leurs impressionnantes aptitudes martiales par leurs pouvoirs magiques qui affaiblissent leurs ennemis.

**Rakshasa zakya (Extérieur Moyen Marchant — 122 PX)** : For 16, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 15 m au sol (13,5 m en armure) ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS VII ; Santé III ; Comp IV ; CS : *Bluff VI, Déguisement VI, Psychologie V* ; Options : *défense magique III, don (Enchaî-*

*nements I, Maîtrise de l'épée I, Maîtrise de l'épée II, Maîtrise de l'épée III), intérêts (Alignement : les Seigneurs de la Poussière), métamorphe I, réduction des dégâts 10, sort naturel (Coup au but I, Détection des émotions), talon d'Achille (arcs), vision dans le noir II*

**Armes/Attaques** : morsure I (dég 1d8+3 létaux ; crit 18-20 ; amélioration : *alignée*) ; épée large (dég 1d10+5 létaux ; crit 20 ; prop : *massive* ; essence mineure : *bonus aux dégâts +2*) ; bouclier métallique (dég 1d4+3 non-létaux ; crit 20 ; prop : *garde +2*) ; baiser du vampire (attaque absorbant la vie II : dég 1 létaux par NO, le rakshasa est soigné d'autant ; Vigueur DD 15 annule)

**Équipement** : armure d'écailles intermédiaire (RD 4 ; Résist tranchant 3 ; MD -2 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Déguisement impossible)

**Trésor** : 2L, 1M

## Soldat outre-mort

Ces elfes immortels équipés pour la guerre servent de garde l'honneur à la Cour d'Outre-Mort.

**Tactiques** : Ne craignant évidemment pas pour leur vie, ces gardes du corps dévoués se jettent au combat avec zèle lorsqu'il s'agit de défendre la Cour. Ils sont prêts à toutes les extrémités pour éviter qu'il arrive quoi que ce soit à un patricien et attaquent souvent en formation serrée.

**Soldat outre-mort (Immortel Moyen Marchant — 47 PX)** : For 12, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol (7,5 m en armure) ; Init II ; Att IV ; Déf II ; JS II ; Santé V ; Comp I ; CS : *Athlétisme III, Détection VI* ; Options : *aptitude de classe (paladin : jugement I), don (Attaque en puissance, Enchaînements I), intérêts (Alignement : Cour d'Outre-Mort), réduction des dégâts 2, robuste I, talon d'Achille (targath)*

**Armes** : épieu de jet de qualité (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20 ; prop : *allonge +1, lancer*) ; bouclier en acier de qualité (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; prop : *garde +2*)

**Équipement** : harnois intermédiaire (RD 5 ; Résist contondant 2 ; MD -2 ; MAJ -2 ; Vit -1 ; Déguisement impossible)

**Trésor** : aucun



## Squelette karnathien

Ces morts-vivants ont été invoqués pour la guerre par les nécromanciens du Karnath et font preuve d'une aptitude inhabituelle au combat. Ils servent dans les armées régulières du pays, la plupart du temps en première ligne, et ont été renforcés par magie pour tenir le choc face aux unités de forgeriers du Cyre et aux chevaliers du Thrane.

**Tactiques :** Les squelettes karnathiens se jettent au combat sans la moindre appréhension, taillant de leurs deux lames jusqu'à ce qu'ils s'écroulent. Les archers squelettes troquent leurs épées dentelées contre des arcs longs.

**Squelette karnathien (Mort-vivant Moyen Marchant — 50 PX) :** For 12, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 1 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol (7,5 m en armure) ; Init IV ; Att I ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp II ; CS : *Détection III* ; Options : *don (Combat à deux armes I)*, *immunité aux dégâts (froid)*, *réduction des dégâts 4*, *talon d'Achille (contondant)*

**Armes :** 2 épées dentelées (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; prop : *désarmante*, *hémorragique*)

**Équipement :** armure intermédiaire de cuir bouilli (RD 4 ; Résist feu 5 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Désuagement -4)

**Trésor :** aucun

## Titan forgelier

Cavalerie lourde des unités de forgeliers pendant la guerre, les titans ne sont guère plus que des golems évolués et formés pour la guerre. Ils n'ont pas de conscience individuelle et foncent au combat avec aussi peu de réflexion et de considérations pour la vie d'autrui ou d'eux-mêmes qu'un mort-vivant.

**Tactiques :** Bien que lourdauds et pas très malins, les titans forgeliers compensent ces tares avec une force inhumaine et une résilience impressionnante. Ils peuvent encaisser des coups qui déchiquetteraient un forgelier normal et anéantir à eux seuls des bataillons de chevaliers entiers.

**Titan forgelier (Très Grande Créature artificielle Marchante — 108 PX) :** For 20, Dex 8, Con 10, Int 3, Sag 10, Cha 1 ; Tai TG (4×4, Allonge 3) ; Vit 15 m au sol ; Init I ; Att VI ; Déf VI ; JS III ; Santé V ; Comp I ; CS : *Athlétisme X* ; Options : *don (Maîtrise de la charge III)*, *impact*, *lourdaud*, *réduction des dégâts 10*, *résistance aux dégâts (acide, feu, froid et son)*, *robuste II*, *talon d'Achille (adamantium)*, *vision dans le noir II*

**Armes/Attaques :** très grande hache (dég 2d6+5 létaux ; crit 20 ; prop : *PA 4*) ; très grand gourdin de guerre (dég 1d12+5 létaux ; crit 20 ; prop : *hémorragique*) ; piétinement I (dég 1d12+5 létaux ; crit 20)

**Trésor :** 1T

## Zombi karnathien

Tout comme les squelettes karnathiens, leurs cousins zombis ont été rappelés à la non-vie pour la guerre et faire face à la pénurie de combattants.

**Tactiques :** Contrairement aux zombis normaux, ceux du Karnath font preuve d'une rapidité surprenante. Ils peuvent retenir une charge de cavalerie ou semer la terreur au milieu de l'infanterie.

**Zombi karnathien (Mort-vivant Moyen Marchant — 39 PX) :** For 12, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 1 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol (4,5 m en armure) ; Init II ; Att I ; Déf IV ; JS I ; Santé VII ; Comp II ; CS : *Détection III* ; Options : *don (Maîtrise de l'épée I)*, *réduction des dégâts 4*, *talon d'Achille (tranchant)*

**Armes :** épée longue de qualité (dég 1d12+2 létaux ; crit 20) ; rondache (dég 1d3 non-létaux ; crit 20 ; prop : *garde +1*)





**Équipement** : armure de plaques intermédiaire (RD 5 ; Résist contondant 2 ; MD -3 ; MAJ -3 ; Vit -1 ; Déguisement impossible)

**Trésor** : aucun

## Archétypes

### ANIMAL MAGE-SANG [+15 PX]

Les mage-sang sont des animaux dont la structure génétique a été modifiée par magie, le plus souvent par l'intermédiaire des éleveurs de la maison Vadalis. Plus fort, plus rapide, plus endurant, chaque animal mage-sang est altéré et élevé pour être parfaitement adapté au travail que lui imposera son maître. Le prix d'un animal mage-sang est majoré de +100%.

**Condition** : Animal

**Avantages** : La Défense de l'animal augmente de I et sa *réduction des dégâts* de I. Sa Force, sa Dextérité et sa Constitution augmentent de 2 points, et son Intelligence de 1. Il acquiert un don Racial compatible avec son espèce, ainsi que l'Option de PNJ suivante.

**Bon élève (0 PX)** : La valeur de Dressage de l'animal et le DD de tous les jets d'Élevage et de Dressage le concernant sont diminués de 2.

Enfin, il acquiert l'une des Options de PNJ suivantes, en fonction de sa 'souche'.

- **Souche véloce** : L'animal acquiert *grand coureur II*.
- **Souche grimpeuse** : L'animal acquiert *grand grimpeur II*.
- **Souche aquatique** : L'animal acquiert *grand nageur II*.
- **Souche bondissante** : L'animal acquiert *grand sauteur II*.
- **Souche voyageuse** : L'animal acquiert *grand voyageur II*.
- **Souche chasseuse** : La compétence spécifique *Survie* de l'animal augmente de II.
- **Souche résistante** : La Défense de l'animal augmente de II.

### ANIMAL MONSTRUEUX [+30 PX]

Les premiers animaux monstrueux furent conçus par les Sentinelles de Seuil pour les aider à lutter contre les envahisseurs de Xoriat. Aujourd'hui, ces animaux sanguinaires génétiquement modifiés sont répandus et craints dans toutes les régions occidentales du Khorvaire.

**Condition** : Animal

**Avantages** : La Défense de l'animal augmente de III et sa *réduction des dégâts* de 2. Sa Constitution augmente de 4 points. Une des armes naturelles de l'animal (et une seule) augmente de III et bénéficie de l'amélioration *dégâts exotiques (acide)*, tandis que toutes les autres augmentent de I. L'animal obtient une *immunité (acide)* et la *guérison accélérée*. Enfin, il acquiert l'Option de PNJ suivante.

**Indomptable (0 PX)** : La valeur de Dressage de l'animal et le DD de tous les jets d'Élevage et de Dressage le concernant augmentent de 4.



## CAMPAGNES

Cette section renseigne deux éléments indispensables à toute campagne dans l'univers d'*Éberron* : la gestion des nombreuses religions de ce monde et les options conseillées pour donner du relief à votre campagne.

## Alignements

Dans *Éberron*, tous les dieux n'ont pas les mêmes rapports avec leurs fidèles. Certains, comme la Cour d'Outre-Mort ou le Sang de Vol, sont des dieux vivants... enfin, façon de parler. Mais ils interviennent directement et dans le monde matériel auprès de leurs disciples. D'autres, comme la Flamme d'Argent, ont une incarnation terrestre plus ou moins comprise par leurs fidèles, preuve tangible s'il en est de son existence. D'autres encore, comme l'Ost souverain ou le Sinistre Sextumvirat, sont tellement anciens et détachés du monde que leurs cultes ont évolué sous de dizaines de formes différentes. Enfin, il en est même, comme la Voie lumineuse, qui ressemblent davantage à une philosophie qu'à une véritable religion.

Toutefois, tous ces cultes contiennent nécessairement une part de divin, car ceux qui leur rendent

hommage se voient parfois gratifiés de puissants pouvoirs. Dans *Éberron*, chaque culte est associé à un Alignement. Il arrive que deux cultes vénèrent en réalité un même dieu sans le savoir, mais cela est très rare. En revanche, des différences subtiles entre deux cultes d'une même divinité sont fréquentes... et peuvent parfois être la source de conflits aussi regrettables que sanglants.

### LA COUR D'OUTRE-MORT



La Cour d'Outre-Mort est la religion officielle des elfes d'Aërenal. Il ne s'agit pas tant d'une croyance que d'un véritable conclave d'anciens, des immortels, qui règnent sur la Cité des morts, au cœur de l'île légendaire. Tous les elfes leur témoignent un immense respect, et même parmi ceux qui vivent expatriés, au Valénar ou ailleurs dans le Khorvaire, nombreux sont ceux qui rendent hommage à la Cour. La Cour d'Outre-Mort a une relation particulière avec la vie et la mort, mais elle est avant tout une force du bien, de la raison et du savoir, qui profite des millénaires de sagesse de chacun de ses membres pour aider à promouvoir la cause du bien et des elfes à travers *Éberron*.

**Voies :** Bien, Esprits, Protection, Vie

**Compétences d'Alignement :** Camouflage, Déguisement, Fouille, Investigation

**Arme rituelle :** épée de cour

**Alignement opposé :** le Sang de Vol

### L'ÉGLISE DE LA FLAMME D'ARGENT



La Flamme d'Argent est la religion d'état du Thrane, l'une des Cinq Nations des origines. Relativement jeune par rapport à l'Ost Souverain, elle s'est imposée grâce à la légende du martyr à son origine, Tira Miron, et aux nombreuses actions héroïques entreprises par ses chevaliers. Toutefois, le zèle de la Flamme, ou plutôt de ses dirigeants, ont souvent amené l'Église à commettre, au nom du plus grand bien, des crimes que beaucoup considèrent indignes d'un culte civilisé. Dans les Confins d'Eldyn en particulier, où les campagnes d'épuration de la lycanthropie ont laissé de profondes cicatrices, la Flamme s'est fait de nombreux ennemis.





**Voies** : Bien, Feu, Héroïsme, Ordre

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Équitation, Investigation, Tactiques

**Arme rituelle** : arc long

**Alignement opposé** : —

## L'OST SOUVERAIN

L'une des religions les plus anciennes de Khorvaire, l'Ost Souverain est le collège des neuf dieux les plus vénérés par le peuple. D'ailleurs, il est à noter que chaque communauté a tendance à représenter les membres de l'Ost comme des figures de leur race, tantôt humain, tantôt elfe, tantôt orque... Ces dieux sont bien intentionnés et nombre sont ceux qui leur rendent hommage à tous, sans exception. Pris dans son ensemble, l'Ost Souverain présente un Alignement très semblable à celui de Dol Dorn, son champion, sauf que son Alignement opposé est alors la totalité du Sinistre Sextumvirat.



## ARAWAÏ

Arawaï est la déesse de la fertilité, de l'abondance et de la flore. De fait, elle est très populaire chez les populations rurales. Elle est la sœur de Balinor et du Dévoreur, ainsi que la mère de la Furie.

**Voies** : Bien, Nature, Terre, Vie

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Discretion, Équitation, Survie

**Arme rituelle** : fléau

**Alignement opposé** : le Dévoreur, la Furie



## AURÉON

Frère d'Onatar et époux de Boldréi, Auréon est un dieu taciturne, maître du savoir et de la magie. Il est le patron des mages, des sages et des scribes.

**Voies** : Magie, Ordre, Savoir, Secrets

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Investigation, Marchandage, Prestidigitation

**Arme rituelle** : bâton

**Alignement opposé** : l'Ombre



## BALINOR

Balinor est le dieu de la nature et de tous ceux qui vivent en harmonie avec elle. Juste et mesuré, il est le frère d'Arawaï et du Dévoreur.



**Voies** : Air, Bêtes, Nature, Terre

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Camouflage, Fouille, Survie

**Arme rituelle** : hache

**Alignement opposé** : le Dévoreur

## BOLDRÉI

Épouse d'Auréon, Boldréi est vénérée partout comme la déesse de la communauté et des foyers, ce qui lui assure une masse de dévots sans commune mesure avec tous les autres dieux.

**Voies** : Bien, Ordre, Protection, Survie

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Déguisement, Investigation, Marchandage

**Arme rituelle** : corsèque

**Alignement opposé** : —



## DOL ARRAH

Dol Arrah est la déesse du combat à la loyale, du sacrifice et de la lumière. Bien que grande guerrière et stratège, la sœur de Dol Dorn et du Narquois se présente avant tout comme une pacificatrice.

**Voies** : Bien, Héroïsme, Lumière, Ordre

**Compétences d'Alignement** : Athlétisme, Bluff, Investigation, Tactiques

**Arme rituelle** : hallebarde

**Alignement opposé** : le Narquois



## DOL DORN

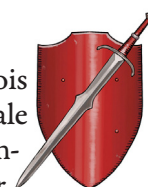
Le frère de Dol Arrah et du Narquois est également le dieu de la force martiale et de la guerre, prônant l'exercice et l'entraînement militaire, il est vénéré par les soldats de toutes les nations.

**Voies** : Bien, Chaos, Force, Guerre

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Athlétisme, Équitation, Tactiques

**Arme rituelle** : épée longue

**Alignement opposé** : le Narquois



## KOL KORRAN

Kol Korran, fils d'Olladra et Onatar et frère jumeau du Geôlier, est le dieu du commerce et de la richesse. Il est par conséquent honoré par les hommes d'affaires, mais aussi par les voleurs.

**Voies** : Beauté, Secrets, Tromperie, Voyage



**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Bluff, Marchandage, Prestidigitation

**Arme rituelle** : masse

**Alignement opposé** : le Geôlier

## OLLADRA

Olladra est la déesse des festins, de l'opulence et de la bonne fortune. Épouse d'Onatar et mère de Kol Korran et du Geôlier, elle est vénérée par les bardes, les roublards et surtout les parieurs.



**Voies** : Bien, Chance, Malédiction, Vie

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Déguisement, Investigation, Marchandage

**Arme rituelle** : rasoir

**Alignement opposé** : le Geôlier

## ONATAR

Dieu de la forge, de création, du travail et du feu, Onatar est le patron des artisans, faiseurs et forgerons. Époux d'Onatar et père de Kol Korran et du Geôlier, il est particulièrement vénéré par les nains.



**Voies** : Bien, Feu, Métal, Protection

**Compétences d'Alignement** : Artisanat, Bluff, Marchandage, Prestidigitation

**Arme rituelle** : maillet

**Alignement opposé** : le Geôlier

## LE SANG DE VOL

Culte d'un dieu vivant, en la personne de Vol, la Rein des Morts, le Sang de Vol voit la non-vie comme une voie vers la divinité. Mais nombreux sont ses ouailles à ne pas se douter que la sinistre liche se cache derrière ce culte. Au Karnath en particulier, le Sang de Vol adopte une apparence respectable pour susciter un maximum de vocations parmi ses fidèles. Bien entendu, les buts de Vol, ardemment combattus par la Cour d'Outre-Mort, sont éminemment maléfiques.



**Voies** : Mal, Mort, Ordre, Secrets

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Camouflage, Fouille, Investigation

**Arme rituelle** : dague

**Alignement opposé** : la Cour d'Outre-Mort

## LES SECTES DU DRAGON AU-DESSOUS



Les sectes du Dragon au-Dessous forment un ensemble de factions religieuses désorganisées, chacune vouée à un aspect du culte de Khyber. Certaines espèrent faire revenir le terrible dragon des profondeurs de la terre, tandis que d'autres se contentent de frayer avec des démons majeurs invoqués dans l'outreterre. À part leur culte de Khyber, rien ne rapproche ces différentes congrégations.

**Voies** : Chaos, Mal, Malédiction, Terre

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Camouflage, Discrétion, Fouille

**Arme rituelle** : pique

**Alignement opposé** : —

## LE SINISTRE SEXTUMVIRAT



De bien des façons, on pourrait considérer le Sinistre Sextumvirat comme faisant partie de l'Ost Souverain. Sauf que chacune de ces divinités a été exclue du panthéon en raison de ses penchants maléfiques. De fait, elles ne sont aujourd'hui vénérées par les proscrits et les criminels, et rares sont les endroits du Khorvaire où leurs autels sont tolérés. Pris dans son ensemble, le Sinistre Sextumvirat présente un Alignement très semblable à celui du Narquois, son champion, sauf que son Alignement opposé est alors la totalité de l'Ost Souverain.

## LE DÉVOREUR

Frère d'Arawai et de Balinor, le Dévoreur représente tout ce que la nature a de plus destructeur. Il est le dieu des mers, des tornades et des récifs, aussi les marins se sentent-ils obligés de l'apaiser.

**Voies** : Destruction, Eau, Mal, Nature

**Compétences d'Alignement** : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Survie

**Arme rituelle** : trident

**Alignement opposé** : Arawai, Balinor

## LA FURIE

Fille d'Arawai et du Dévoreur, la Furie est l'incarnation de la passion vouée à la folie. Elle est vénérée par ceux qui se laissent envahir par leurs émotions.

**Voies** : Beauté, Chaos, Mal, Malédiction

**Compétences d'Alignement** : Bluff, Déguisement, Discrétion, Prestidigitation



**Arme rituelle :** rapière

**Alignement opposé :** Arawai

## LE GEÔLIER

Le seigneur de la mort, des ténèbres et de la putréfaction n'est autre que le frère jumeau de Kol Korran, fils d'Olladra et d'Onatar. Il incarne l'avidité par sa convoitise de l'âme des morts.

**Voies :** Destruction, Mal, Mort, Ténèbres

**Compétences d'Alignement :** Bluff, Investigation, Marchandage, Prestidigitation

**Arme rituelle :** faux

**Alignement opposé :** Kol Korran, Olladra, Onatar

## LE NARQUOIS

Dieu de la trahison, le Narquois n'en est pas moins un combattant redoutable. Frère de Dol Arrah et Dol Dorn, il est vénéré par les assassins, ainsi que les moines et les guerriers sans honneur.

**Voies :** Destruction, Guerre, Mal, Tromperie

**Compétences d'Alignement :** Acrobaties, Athlétisme, Bluff, Tactiques

**Arme rituelle :** kama

**Alignement opposé :** Dol Arrah, Dol Dorn

## L'OMBRE

L'Ombre porte bien son nom car elle est littéralement l'ombre d'Auréon, son reflet corrompu par la magie noire. Les mages et sorciers maléfiques sont ses plus fidèles disciples.

**Voies :** Chaos, Magie, Mal, Ténèbres

**Compétences d'Alignement :** Camouflage, Déguisement, Discretion, Prestidigitation

**Arme rituelle :** bâton

**Alignement opposé :** Auréon

## LE VOYAGEUR

Mystérieux et sans aucun lien apparent avec les autres membres du panthéon, le Voyageur est le dieu des métamorphes, des déguisements et, bien entendu, du voyage.

**Voies :** Chaos, Secrets, Tromperie, Voyage

**Compétences d'Alignement :** Camouflage, Déguisement, Discretion, Prestidigitation

**Arme rituelle :** sabre

**Alignement opposé :** —

## LA VOIE LUMINEUSE

Aussi appelée *il-Yannah* ou la Lumière Suprême, cette force mystique et universelle est vénérée par les kalashtars d'Adar, en particulier les psions et guerriers psychiques. Elle prône la méditation et la perfection du corps et de l'esprit pour préparer son peuple aux affrontements à venir, en particulier ceux contre le Rêve Obscur des Inspirés de Riedra.

**Voies :** Beauté, Lumière, Ordre, Protection

**Compétences d'Alignement :** Acrobaties, Athlétisme, Camouflage, Fouille

**Arme rituelle :** combat à mains nues

**Alignement opposé :** le Rêve Obscur



## Options de campagne

Pour une campagne dans le monde d'Éberron, considérez ces quelques options par défaut. Ensuite, vous pourrez en ajouter ou en enlever à votre guise selon le ton exact que vous souhaitez donner à votre campagne.

### DONS ACCESSIBLES

#### (DRACOGRAMMES)

Les quelques élus qui présentent une marque draconique ne manquent pas une occasion de la développer et d'acquérir de nouveaux pouvoirs liés à la prophétie.

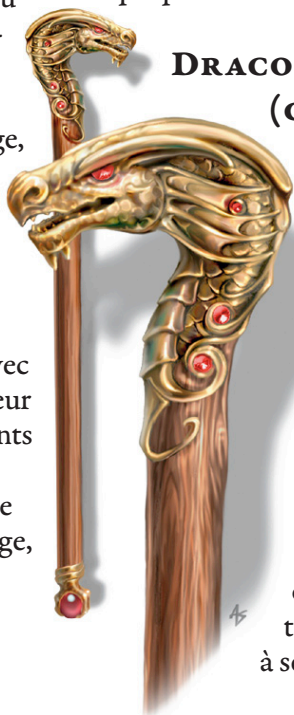
### DRACOGRAMMES

#### (CAMPAGNE UNIQUEMENT)

Certains personnages sont profondément liés à la prophétie draconique. Ils développent une marque, appelée dracogramme, qui forme un lien tangible avec cette prophétie mystique et va les affecter profondément dans leur vie. Les personnages peuvent choisir des dons de Dracogramme.

### HÉROS COURAGEUX

Les aventuriers des campagnes se déroulant dans Éberron sont de véritables héros et leur chance a tendance à se manifester très souvent.



## OBJETS MAGIQUES MODULAIRES ET SUPÉRIEURS

Des années d'expérimentation magique et la part non-négligeable jouée par les façonneurs ont rendu les objets magiques d'Éberron efficaces, puissants et polyvalents.

### MIRACLES

Les dieux sont une réalité dans le monde d'Éberron, ou au moins une partie d'entre eux. Rares sont les individus qui n'adressent pas au moins de temps en temps une prière à l'Ost Souverain ou à d'autres divinités moins populaires.

### MONTAGNE D'OR

Les héros d'Éberron ont tendance à revenir de leurs aventures couverts d'or et d'objets magiques exceptionnels.

### OBJETS MAGIQUES RÉPANDUS

L'industrialisation de la magie, sous l'impulsion des façonneur, ont presque démocratisé les objets magiques. Si le paysan moyen ne peut prétendre posséder une *lanterne éternelle*, les nobles et même la petite bourgeoisie considèrent la magie comme faisant partie de leur vie quotidienne.

### SORCELLERIE

Le monde d'Éberron baigne dans une sphère de magie entre les plans qui l'entourent. Sans être simpliste ou omniprésente, la magie trouve toutefois de nombreux adeptes et pratiquants.

*Magie cyclique* : Si vous le souhaitez, la magie d'Éberron se prête parfaitement au concept de magie cyclique. Dans ce cas, la position des plans dans le cosmos a une influence majeure sur le potentiel magique des lanceurs de sorts.

## LE MOT DE LA FIN

Afin de ne pas trop surcharger ce document, beaucoup d'éléments de l'univers d'Éberron ont été omis ou mis de côté pour être introduits plus tard dans d'autres articles. En effet, cet univers est si vaste et si riche qu'il faudrait bien plus que ces quelques pages pour en donner une description précise. Aussi, ce document ne contient que l'essentiel en termes de règles, l'absolument nécessaire pour jouer une partie dans ce monde de campagne.

Pour plus de détails sur *Éberron*, son Histoire et ses intrigues, référez-vous aux guides officiels. Si toutefois vous repérez quelque manque dramatique, venez nous en faire part sur [le Scriptorium](#).

Les articles prévus à l'avenir pour *Éberron* et *Fantasy Craft* concerneront de grandes organisations (maisons à dracogramme, conspirations, Églises, gouvernements...) mais aussi des lieux d'aventures (villes, régions, voire continents entiers).

Pour finir, merci à Oronard al Vanis pour son travail sur les Alignements et merci encore à Ozcorn pour m'avoir aidé à mettre au point *le Façonneur*. Merci également à Aravilar et Elladan pour leurs nombreuses corrections et aux membres du forum de *Crafty Games* pour leurs retours.

Enfin un grand merci à Scott 'Morgenstern' Gearin dont j'ai utilisé le système de magie astrale pour les dracogrammes.

Bon jeu !

Aegis

