



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Equipement > **Les Chants d'Eberon**

## Les Chants d'Eberon

jeudi 19 avril 2007, par [Cleygan](#)

Clair de Lunes

Ce recueil de chants nous provient de tout le Khorvaire. Des bardes ont risqué leur vie pour compiler ces 18 chansons. Elles parlent de recettes de grands-mères, de batailles tragiques, d'histoire à l'eau de roses et de beaucoup d'autres choses encore.

Pour chaque chant, vous retrouverez l'idée de base de l'auteur, le ton de la chanson, quelques utilisations usuelles de part le Khorvaire, son pouvoir

si elle en a un, et une citation.

Aussi, devant le travail remarquable de ces braves ayant transcrit ces chants, je vous demanderai une minute de silence.

...

Que la Flamme les accueille  
à sa chaleur !

Cette musique est destinée à être jouée sans instrument. Les marins parcourant la Mer de Lhazâr la chantonne quand deux lunes - pas plus (ah les "On dit..." - sont pleines afin de repousser le mauvais sort.

**Idée de base :** Vaisseau de Ossement.

**Ton :** Calme et lent, le Clair de Lunes est joué bas afin de ne pas gêner les autres sens en alerte.

**Utilisation commune :**

- La plupart des Sentinelles Dénéith ont repris ce chant pour les gardes périlleuses (convoi de vins fins et de toiles rares, etc.).

- A Fort Terreur, lorsque la nuit vient, les prisonniers peuvent entendre ce chant dans les murs de la prison. On raconte qu'un fantôme en serait le déclameur.

- Dans les Principautés de Lhazâr, on la chantonne pour éloigner le mauvais oeil de manière général quand on est à terre. Sur mer, la chanter ailleurs qu'à à double pleine lune porterait malheur.

- Un Lyrandar résident depuis



peu à Fort-Limiet raconte qu'il a déjà entendu cette comptine de la bouche d'un fou revenu miraculeusement des Désolations Démoniaques.

**Pouvoir :** aucun.

" *Tais-teu donc et chante ou va caquer. Mais décides-teu !* "

### Le Cénacle Lunaire

A l'origine un regroupement d'artiste, de baladins et d'orateurs avinés des Cinq Nations, ce cénacle s'était créé un hymne. Leur symbole était un maillage des douze lunes d'Eberon (chacun d'un métal différent) sur l'Anneau de Sybérus (en Platine).

Ce Cénacle est devenu une chronique qui paraît dans les Cinq Nations, le Valénar et au Zilargo. Un Chroniqueur du Cénacle porte un anneau pour chaque saga à laquelle il a participé en tant que correspondant.

Quand un chroniqueur obtient le treizième et dernier anneau (celui de platine sur lequel les douze autres sont insérés), il peut choisir entre s'occuper de l'une des douze antennes du journal, ou continuer son périple.

Le Cénacle Lunaire existe depuis 300 C.R.

Idée de base : faire écho au Clair de Lune (fausse piste, etc.), Numérologie d'Eberon.

Ton : Musique de Marche, genre hymne national de n'importe quel pays, enjoué et galvanisant.

Utilisation commune :  
:

- Le Cénacle Lunaire est un journal d'artiste. Il met en avant les aventures des héros, les

peints, les met en poème, etc. Beaucoup plus "*Roméo et Juliette*" que les Chronique de Korrenberg, son lectorat se qualifie par sa niaiserie et sa jeunesse féminine. Cette chanson ouvre les pièces de théâtre du Cénacle, les spectacles de rue du Cénacle et les autres activités que ce dernier fait en public.

- Les paroles du Cénacle Lunaire couvre une saga complète dans laquelle se retrouve toutes les jeunes damoiselles en maquant de Prince Charmant. Il n'est donc pas rare que ce soit ces dernières, en pleine rêverie, qui la chantonne.

- une version paillardes fut inventée par les Gnômes. Elle a vite fait le tour du Khorvaire et est devenu un classique dans certaines tavernes du bas peuple. Les paroles divergent en contenus mais gardent le rythme et les rimes.

- Le Cénacle n'a pas inventé cette chanson. Elle est issue du Xen'Drix où l'un d'entre eux l'a découvert. Dans une pièce de votre choix, un orgue de pierre joue inlassablement ce morceau. Le voyageur n'a pas réussi à trouver l'astuce de la pièce et ne sais donc pas ce que renferme cet orgue.

Pouvoir : donne un bonus de +1 pour résister à la peur quand le Barde utilise un pouvoir dans cette veine là.

" *Hé, t'as vu, les Daelkys la chante comme nous ?* "

### La Geste des Assassins du Roi d'Albâtre

Comptine pour enfant de la Haute, elle raconte comment le Roi d'Albâtre craignait pour son trône. Comment il a monté sa Geste et comment il a mit a bas ses adversaires un à un.

Cependant, elle parle aussi de comment le Roi s'est laissé corrompre par la paranoïa et ce qu'il



fit à sa famille et sa cours.

Plus comptine pour faire peur,  
les enfants la chante autour du feu dans la salle d'arme sous  
les yeux  
amusés des gardes, aux cuisines en jouant avec une miche  
de pain qu'ils  
font rouler par terre, en se tenant les mains et tournant  
autour d'un  
arbre dans le parc.

Nul ne sait d'où vient cette  
comptine, elle appartient à tout à chacun qui la perpétue.

Idée de base : apprendre aux jeunes en s'amusant.

Ton :  
Elle commence légère et pleine d'espoir. Son point fort est  
vigoureux  
et implacable (genre, le héros tue le dragon) tandis que la  
fin est  
longue, donne du vague à l'âme, rend triste puis fait peur.  
Elle dure  
prêt de 10 minutes.

Utilisation commune  
:

- La gouvernante l'apprend  
aux filles bien nées.

- Les Maîtres d'Arme la chante  
pour se rappeler qu'il ne faut pas se surestimer.

- Dans les ruelles, les enfants  
pauvres la parodie pour se moquer des riches et puissants.

- Un doute plane sur le fait  
que cette histoire ait un lien avec Albâtre, un maire de  
village qui  
fut décimé il y a longtemps dans le Karrnath. Cela  
remonterait à  
peu de chose prête à l'apparition des Sang de Vol et  
participe aux  
superstitions qui l'entourent.

Pouvoir : +2 en Diplomatie pour refréner les  
ardeurs ou délires paranoïaques de quelqu'un.

" Humf ! Vous aurez  
beau claironner votre ode, il n'en reste pas moins que vous  
ne sortirez  
de ce cachot qu'avec des preuves de votre innocence,  
manant. "

## Requiem d'une Lune de Sang

Marche  
pseudo militaire des Paladin et Prêtre de la Flamme  
d'Argent, elle  
fut entendue pour la première fois lors du lancement de la  
Croisade  
de ce culte contre les Férals.

Idée de base : c'est toujours bon d'avoir un air  
derrière lequel mettre la peur d'un Féral ou le courage d'un  
membre  
de la Flamme d'Argent

Ton :  
entre la Marche Militaire et la Marche Funèbre, ce requiem  
particulier  
donne du courage à ses chanteurs et effraie leurs proies.

Utilisation commune  
:

- La Flamme d'Argent a placé  
à l'Index ce chant dès lors qu'elle affirma son intension de  
stopper  
a Croisade contre les Férals.

- On raconte que des villageois  
l'auraient entendu quelques fois avant la mort d'un Féral, a  
nuit.

- Un Druide Partisan du Sorbier  
chercherait la personne qui aurait inventé ce chant. Une  
rumeur coure  
qu'il serait accompagné de quelques Férals.

Pouvoir : Un personnage Barde appartenant la  
Flamme d'Argent, octroie un bonus de +2 en Divination  
d'un Prêtre de  
cet ordre ou +2 en Pistage à un Rôdeur de cet Ordre, sur  
les Férals.

" Foutu saloperie.  
Trois aïeux qu'ils m'ont pris ces saloperies. "



### Lorsque Volent les Dragons

Cette musique est issue la confrontation de deux cultures qui n'ont rien en commun.

D'une part, un Barde avait créé une musique avec un pipo. Il vivait à Port Krez et aimait beaucoup regarder les Flots gris.

De l'autre côté se trouve un Barde Halfling des Plainnes de Talante. Embarqué dans une quelconque aventure autour du Khorvaire, son navire, peu au fait des dangers des Flots gris, avait continué sa course. Le petit être entendit alors la musique et se laissa aller à chanter en improvisant d'après la légende d'une bête habitant les Flots gris.

Entendant cela de son côté mais incapable de dire d'où provenait ce chant, le barde de Port Krez continua pour voir ce qu'il allait ressortir de cette étrange situation.

On raconte qu'à port Krez, ce soir là, tout le monde s'arrêta sur le port pour écouter la musique. On raconte même qu'une silhouette sombre, immensément grande, bâti des ailes prêt du port et effraya tout le monde.

Idée de Base : Flots gris

Ton :  
mélancolique

Utilisation commune  
:

- Quand les Flots Gris cachent le ciel, il est interdit de la chanter à Port Krez.

- Par toute personne s'allongeant dans l'herbe et regardant les nuages.

- Une rumeur persiste que si les deux Bardes étaient à nouveau réunis, la créature reviendrait.

Mais, malheureusement, le Barde Halfling est disparut quelque part parmi l'un des tribus des Plainnes de Talante.

Pouvoir : aucun (au choix du MJ en cas d'accroche de scénario)

" *J'aime pas quand tu siffle comme ça, Bregan. J'ai l'impression que ton machin là, ce dragon, peut surgir du brouillard.* "

### La Dague et l'Encens

S'il devait y avoir une chanson à ne pas chanter dans les Cinq Nations, ce serait celle-là. Elle est tirée de la trahison d'un père Roi par son enfant qui est présenté androgyne dans les paroles. Tout deux, croyant en l'Ost Souverain se seraient rendu dans la chapelle royale pour prier. Seul l'héritier en serait sorti.

C'est une métaphore de la mort du Roi Jarot en 894 C.R. Elle signifie que l'un des héritiers serait responsable de la mort du roi.

Idée de base : intrigue, magouille, etc.

Ton :  
bas, comme si vous racontiez un moment qu'on ne peut ébruiter sous peine d'ameuter quelque démon.

Utilisation commune  
:

- Malgré l'interdiction bon nombre de gents la chantent. Au point que cette interdiction est plus symbolique qu'autre chose. Quelques pamphlets reprennent l'idée mais sont, eux, systématiquement mit au cachot, au pain et à l'eau.



- On connaît cette chanson par coeur dans le Dargûn parmi les Gobelinoïdes. Le Lhesh Hâruc l'aime beaucoup car pour lui elle symbolise la faiblesse humaine ne sachant reconnaître la valeur du plus fort.

- Quelques fous disent, par-ci par-là, que des indices furent cachés dans cette chanson. Qu'elle est l'oeuvre du meurtrier du Roi Jarot et qu'il l'a écrite afin que son crime soit puni.

Pouvoir : à part rendre colérique les rois Boranel de Brélande, Kaius III de Karrnath et Aurala d'Aundair ? Aucun.

" *Tu cherches la morts, dérangé. Chanter cela en pleine rue c'est vouloir se faire lapider, voire pire, éviscéré !* "

### Un Arbre Foudroyé dans la Plaine

C'est là l'une des chansons connues de tout le Khorvaire. Elle raconte comment un arbre ne peut échapper à la colère d'une tempête.

Ce qui est une métaphore de "*Tu t'es attiré des ennuis que tu ne peux combattre*".

On pense que c'est un barde Halfing des Plaines de Talante, un Demi-Orque des Marches de l'Ombre ou un membre du Cénacle Lunaire qui l'a écrite. Bien entendu, le Cénacle la revendique... Cependant, même les Chroniques de Korrenberg sont incapable de définir d'où elle provient car elle n'utilise aucun terme de patois de nul part.

Idée de Base : faire quelques chansons universelles au Khorvaire

Ton : Une sorte de "*Pierre et le Loup*". Musique évocatrice

et intonations caricaturales.

Utilisation commune :

- C'est une altération du proverbe disant qu'il faut tourner 7 fois sa langue dans sa bouche avant de dire une bêtise.

- Elle est souvent lancée dans les tavernes Ghallanda pour que tout le monde fasse union à l'ouverture et à la fermeture.

- Au Karrnath, dans les Plaines de Talante, au Valénar, au Thrane, en Brélande et au Dargûn, on la chantonne souvent pour ne pas avoir à parler de ce qui est arriver à la Cyre.

Pouvoir : +2 à la Diplomatie de quiconque lance cette chanson pour "réunir" des gents sous une même bannière dans les lieux publiques et dans l'atmosphère adéquate.

" *C'ui là, on l'reverra pas d'sitôt.* "

### La Septante

A l'origine une chanson Elfique sur la perfection de la vie, la Septante est vite devenue une chanson à boire en arrivant à la frontière entre l'Aundair et le Karrnath. Composé de 7 strophes, chacune utilise le nom d'un vin fin, d'une bière répandue ou d'une liqueur savoureuse. Tout le monde a pu goûter au moins une fois à chacun d'eux dans sa vie (sauf le Bénitier). Qu'on aime ou qu'on n'aime pas, leurs particularités font d'eux des alcools d'exception. Parfois des Légendes selon l'endroit où l'on vit.



C'est une chanson rapide où chaque strophe ne possède qu'une rime. Le rythme est difficile et les syllabes s'enchaînent subtilement mais elles nécessitent une diction irréprochable. Ceux qui se sont trompés boivent leur verre puis recommencent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un qui repaye sa tournée. Chaque participant, généralement 4 à 8, peut naturellement commander ce qu'il veut dès lors qu'il n'est plus un "*perdant*" dans la ronde. Ce jeu se pratique avec une piquette à fort taux d'alcool.

Idée de Base : une chanson à boire

Ton :  
Jovial, enjoué, déluré presque.

Utilisation commune

:

- Jeu à boire essentiellement

- des rumeurs disent que certains espions particulièrement endurant se trompe délibérément dans les paroles pour passer un message au vu et au su de tous

Pouvoir : Considéré "*Amical*" tout partenaire de ronde pour un jet de Diplomatie durant la soirée.  
Rien ne garanti ses informations par contre. Enfin, vous savez l'alcool...

" *Barde, une autre*  
*!* "

Les Sept alcools de la chanson

Sacerd'os (Ia)

Bière  
Orque distillée dans les Marches de l'Ombre à base d'herbes houblonnières, sa saveur est corsé. Elle sent le bois vert et la muscade. Elle macère avec de la peau de serpent et, dans sa version plus locale,

parfois  
avec les glandes à venin.

" *Une boisson d'Orques.*  
*Pas fait pour les humains et leur palais de mioche.* "

Poudrière (Ia)

Il s'agit d'une liqueur très forte qui remonte loin dans le nez. A base de salpêtre, de soufre et de salsepareille fermentés puis passée à travers trois couches de tissus, la Poudrière gagne son nom aux nombreuses particules en suspension qu'elle contient.

Les soldats en faisaient sur le front pour se donner du courage quand une division de Forgelier leur faisait face.

" *Non, attend. Retire une couche de tissu, tant qu'à faire à ce que ce soit peut-être la dernière pinte, autant qu'elle ramone à fond !* "

Accalmie (I')

Il s'agit d'un vin du Karrnath. Ses vignes sont exposées au Sud-ouest sur une colline unique en son genre en terme de composition de la terre. Souvent vendu à des prix exorbitant, l'Accalmie vaut presque son pesant de platine. Elle a un goût légèrement fruité qui accompagne bien les premiers plats et les desserts. Elle a peu d'impureté.

" *Sybéris est pas si loin que ça. Tiens, goûtes !* "

Ecaille de Dragon (I')

On



doit l'Ecaille de Dragon aux nains de Mantegivre. D'après les rumeurs sur cette recette de bière secrète, ils iraient chercher des Dracolithes de Khyber dans le Gouffre de Coradra et les feraient macéré des Myrtilles Sauvages. On ne sait pas où démarre et où s'arrête la vérité. Elle tient son nom de sa mousse épaisse sur laquelle on peut poser une pièce de platine tant elle est dense. Une bière qui nourri, ça !

Cette bière ne sent pas bon mais est indéniablement savoureuse.

" *Connerie, c'est du sang de Troll, ça. Ca pue pareil !* "

Bénitier (le)

On doit beaucoup de chose à la Flamme d'Argent. Ses Croisades, ses Paladins, son vin de messe. Beaucoup de personnes aiment divaguer sur le vin de messe des Prêtres de la Flamme d'Argent. C'est ainsi qu'il est arrivé sous ce nom métaphorique de Bénitier dans la Septante.

Pourtant, nul prêtre n'en parle et nul autre qu'eux ne l'a goûté. Enfin, il y a bien eu quelques tonneaux volés, mais...

" *Vu qu'il fait dire, c'est forcément une piquette.* "

" *Il doit y avoir un fond de vérité là dedans.* "

Suaire (le)

Parfois, nous arrivant du Valénar, arrive des liqueurs à nulle autre pareille.

Vieillies en fut d'Ebénite, on lui prête un goût de mort, de chair de porc brûlé qui vous reste dans la gorge.

Certain aventure même que seul les (Outre-) Morts peuvent goûter sa saveur.

" *Ca schlingue et vous retourne le foi. Deux qualités qu'il faut être Gobelour pour aimer ça. Mais comme ça plait au client...* "

Royal (le)

On appelle Royal tout vin qui n'est destiné qu'aux familles nobles. Parfois, un ou deux fûts échouent à la taverne sans raison et le Bas Peuple peut y goûter. Il est délicieux, onctueux parfois, mais toujours exquis.

" *Ah la vache, y s'font pas chier les salauds !* "

Les Bières

Chaperonne (la)

Une bière rousse et mousseuse qu'on offre dans les maisons de passe. Avec des épices aphrodisiaques des mystérieuses Marches de l'Ombre qui entrent dans sa composition, les clients ne sont jamais insatisfaits.

C'est une "Meneuse de Revue" de Sharn qui en est à l'origine. A la base conçue pour palier le manque d'appétit de ses donzelles, elle a rapidement conquis le coeur des dépravés en tout genre. C'est une bière de spécialité qu'on ne trouve que dans de tels endroits où en demandant



spécialement  
une fabrication pour la taverne.

Elle est brassée dans le Zilargo  
pour ce qui est de sa version industrielle. Chaque cloaque  
conserve  
secrète sa recette, ses dosages, ses ajouts.

" *Bouge pas ma belle,  
dans une minute je suis à nouveau à toi.* "

#### Pisse de Kobold (la)

Cette  
bière, avec peu de bulles, n'a d'attirant que le prix. Au point  
qu'on  
la réchauffe parfois prêt des brasero ou de la cheminé avant  
de la  
servir.

Elle était appelée Pisse  
de Gobelin mais l'émergence du Dargûn et des mercenaires  
Gnolls a  
fait les vendeurs revoir leurs planches.

Brassée avec du "blé  
faisandé", elle est disponible partout.

" *Et avec ça, je vous  
sert un alcool ?* "

#### Talante Spécial (la)

Bière  
extra forte qui fera vite de vous un zombie avec ses 28°. Sa  
rapport  
beuverie/prix est très attrayant pour les pauvres gents. Elle  
doit  
son nom que ce sont souvent les barbares Halfling des  
Plaines de Talante  
qui, de passage, aiment bien partir au quart de tour.

Elle est faite, dit-on, avec  
de la pisse de Longue-Griffe et des herbes du corps du pays.

Disponible à la Croisée des  
Chemin ainsi qu'à l'Auberge Itinérante.

" *Vous êtes nouveau*

*dans la région, non ? Ca se voit, on me demande rarement  
un  
mètre de Talante Spécial.* "

#### Ecume d'Eldyn (l')

Bière  
brassée par des trappeurs Féral aux frontières des forêts  
d'Eldyn,  
elle possède un indéniable revers de goût terreux qui tient  
au corps.

Sa faible production fait qu'elle  
n'est buvable qu'en Eldyn.

" *Z'êtes pas un cul-tereux.  
'Pouvez pas comprendre l'amour qu'il y a là dedans.* "

#### Les Vins

#### Souffle du Dragon (le)

Il  
s'agit d'un vin de table originaire du Karrnath, d'Aundair et  
en moindre  
parti de la Brélande. Il est cher pour sa qualité de vignoble  
mais  
là ne réside pas son secret. Chaque tonneau est vendu avec  
un sachet  
de poudre de Dracolithe d'Eberron.

Le principe en est qu'on fait  
chauffer sous la flamme une cuillère de cette poudre avant  
de la verser  
dans le vin. Le vin jaunit et possède alors l'étonnante  
particularité  
de provoquer quelques expirations de fumée magique.

Les Illusionniste X/Barde Y  
peuvent alors utiliser la fumée pour leur histoire. Sous  
l'emprise  
de leur magie, elle prend les formes que décrit le Barde  
Illusionniste  
pour la plaisir des petits et des grands.





La poudre de Dracolithes provient du Zilargo, de la Brélande, du Karrnath et des Bastions de Mror où le travail de ces pierres est industrialisé. Ce sont les poussières d'usinage.

Le vin est une fabrication des Ghallanda du Karrnath. Elle dispose d'un droit à la vente de ces produits. Cette poudre n'est vendue par la maison Ghallanda qu'avec le vin. Après calcul des Lyrandars, il est moins coûteux d'acheter une Dracolithes grosse comme un oeuf et de la broyer que d'acheter le vin avec sa poudre et de la récupérer tandis qu'on revend le vin.

Son prix fait qu'elle ne se trouve que dans les villes de plus de 1500 habitants.

*" Le plus surprenant là dedans, c'est prix que sont prêt à mettre certain pour fumer sans tousser. "*

#### Fort Brélande (le)

Conçut avec les rares vignes de la Forêt Royale de Brélande, ce vin est extrêmement rare. Il est vendu en bouteille marquée du sceau du Bréien. C'est un vin sec et sirupeux mais dont les qualités gustatives à mettre les plats en valeur sont sans égal. Précédé et suivi d'un Accalmie les repas sont, dit-on, sans égal.

Les convois de Fort Brélande sont toujours entourés de d'Elites des Sentinelles de la Maison Dénéith.

Elle ne s'obtient que sur commande et recommandation Royale.

*" Puis-je voir votre recommandation ? "*

#### Kraken (le)

Originaires du Valénar on ressent la subtilité des Elfes dans ce breuvage. Toute papille non entraînée à la dégustation passerait à côté de ses saveurs. Il est confectionné avec les eaux déstalinisées de la baie du même nom et avec du raisin d'Aérélan. Le reste de la recette est connu seulement des Elfes.

On en trouve partout mais on n'en apprécie pas partout les nuances.

*" C'est quoi c'vin d'tafiot ? Rogar, remet moi le truc qu'on ramené les gars de Rukhân Tâsh la dernière fois. "*

#### Dix guerriers pour la victoire, deux mages pour des déboires

Cette chanson ne rappelle de bons souvenirs à personne. Elle provient du plus dévastateur de coups fourrés que créa l'Aundair durant la guerre.

C'était lors de la bataille du pont qui reliait l'Aundair et le Karrnath. Un matin de brume où l'odeur du sang et de la mort se mêlaient, l'armée de l'Aundair avait fait volte-face et se repliait. Les éclaireurs du Karrnath affirment que ce jour-là le commandant de l'armée Aundairienne et l'un des nobles qui constituait son état-major n'étaient pas d'accord sur les manœuvres à suivre. Tandis que l'armée se repliait, le noble resta avec ses dix guerriers et prépara des barricades sur sa rive. Le Karrnath vit en cet instant une opportunité de faire une percée sur les terres de ses adversaires. Il engagea ses Forgeliers et la cavalerie légère



afin qu'une fois les barricades rasées, elle puisse aller harceler les arrières gardes de l'armée Aundairienne.

Les dix soldats tremblaient mais leur commandant, un Chevalier Audérien (Paladin) émanait une telle puissance, un tel courage, qu'ils restèrent à ses côtés.

Chaque pierre du pont tremblait sous la marche des Forgeliens et des montures qui s'élançaient. Quelques poussières et des morceaux brisés tombèrent dans le fleuve. Déjà les trois-quarts de la distance étaient parcourus et plus de milles hommes et chevaux étaient sur le pont.

Soudain, deux des soldats se dévêtirent, aidés par trois autres. Ils sortirent de derrière les barricades plusieurs bâtons magiques et commencèrent à incanter. Tous deux façonneurs, le premier s'occupait de restreindre la durée des sorts tandis que le second déchaînait les enfers.

Quand les Forgeliens du Karnath s'en rendirent compte, leur arbalète tauriques décochèrent des traits puissants comme des balistes et tentèrent de toucher les façonneurs. Quelques coups auraient atteint leurs cibles, mais le noble et ses soldats se dressaient invariablement devant leur atout jusqu'à ce que mort s'en suive.

Le pont fut détruit et le Karnath perdit plus de mille soldats ce jour là. Du côté de l'Aundair, aucun des treize n'avait survécu.

Idée de base : une chanson à boire, numérologie d'Eberon

On aligne un mètre d'alcool sur la table. Deux participants se font face dans ce jeu du Pont de Rekkenmark. Le nombre de verre doit forcément être impair. Celui qui en boit le plus a gagné. Une variante ne fait boire qu'un des deux participants.

Les 7 premiers des 10 verres sont remplis de Pisse de Kobold. Une gorgée chacun. Les trois derniers sont remplis, s'il en a le temps, par le second joueur qui doit s'assurer de faire un cocktail si fort que le premier joueur n'arrive pas à la fin du mètre.

Le reste de la salle chante pendant ce temps là une forme de "*chanson russe*" qui ne fait qu'accélérer. Comme le joueur défenseur peut mettre tout et n'importe quoi dans les verres, il se joue au comptoir et il faut payer, avant, une somme de dédommagement.

De nombreux paris ont lieu pendant ces rondes.

Des versions plus récurrentes existent où un certain nombre de joueurs achètent des bouteilles puis "louent" des verres pour payer moins cher et jouer plus longtemps.

Ton : chanson russe qui ne fait qu'accélérer.

Utilisation commune :

- L'Aundair est fervent pratiquant de ce jeu tandis que le Karnath déteste ceux qui y jouent.

- On raconte que le Rekkenmark et sa ville opposée sur les rives Audérienne se rencontreraient chaque année pour "*célébrer*" le triste anniversaire du pont. Des parties clandestines auraient lieu dans l'Ombre où Aundair et Karnath s'affronteraient "*amicalement*".

- Dans certains villages, on résoudrait les problèmes de voisinage avec le Pont du Rekkenmark. Que le maire et le tavernier soient les mêmes personnes ne met la puce à l'oreille de personne

Pouvoir : Aucun. Allez, si ! Le gagnant de la soirée a +2 en Diplomatie pour le reste de la soirée dans la taverne/auberge/village



(mais pas les village de plus de 65 habitants).

" *C'te branlée. C'est pas encore c't'année qu'vous allez venger votre honneur !* "

Le bourdon du mage a un gros noeud au bout

S'il devait y avoir une grivoise parmi les grivoise, elle serait certainement première. Les Humains, les Gnômes, les Nains et les Férals la connaissent sous ce titre.

Les Halfling en connaissent une version quelque peu différente sous le nom " Le dinosaure avait une longue queue ".

Les Orques et les Gobelinoïdes sous le nom " Il avait du poil au menton, mon guéridon ".

Cette chanson est une paillarde de paillarde. On la chante en fin de soirée dans les tavernes et de manière continuelle dans les maisons de passe. Ou, plus simplement, sur la route pour les Gobelinoïdes et dans les steppes pour les barbares Halflings.

Idée de Base : vous voulez un dessin ?

Ton : diamétralement joyeuse et enjouée.

Utilisation commune :

- La version Gobelinoïdes est tellement crue qu'elle fait fuir même les plus dépravés des autres humanoïdes. Aussi en abusent-ils au Dargûn pour que les bipèdes inférieurs débarrassent le plancher.

- Les Orques disposent bien d'une chorégraphie très évocatrice...

- On ne sait d'où vient ce chant mais une chose est certaine, sa musicalité parle à tout le monde. Certains Bardes passent leur vie entière à comprendre comment. Et, disent-ils, s'il y en a une, peut-être y en a-t-il d'autres qui provoque la peur, le courage, etc.

Pouvoir : Dans la version adéquate, cette chanson empêche l'attitude Hostile des vis-à-vis pour les tests de Diplomatie si elle fut chantée il y a mois d'une heure.

" *Papa, c'est quoi un bourdon ?* "

La marée des marais

Il y a trois pays où ce chant est réputé. Les Marches de l'Ombre, le Dargûn et les Désolations Démoniaques. Chacun de ces pays possède son lot de marais côtiers. Aussi, quand les jours d'équinoxe ou de conjonction planétaire surviennent, les marais sont pris d'une houle qu'on peut apparenté à la marée.

Il y en a entre 2 et 12 par ans selon les lieux et les affinités avec les autres plans.

A cause des dégâts provoqués par de telles marées, les druides et bardes barbares se sont intéressés à l'astronomie au fil des siècles. Tant que les Demi Orques qui suivent leur enseignement puis qui partent à l'Université de Mortgrave ou d'Arcanix retrouve pléthores des enseignements qu'ils ont déjà appris.

Idée de Base : L'astrologie, un sujet propre aux civilisations avancées ? Laissez moi rire !

Ton : Il s'agit d'une chanson d'apprentissage avancée. Son ton est répétitif



et souvent monocorde en fonction de quel pays on se trouve.

Utilisation commune

:

- Dans les écoles de magie, on l'enseigne afin de rappeler que la magie n'est pas que bonne chose et qu'un amoncellement de petite bonne chose peut en amener une mauvaise de grande ampleur.

- Elle est souvent dite en fin de soirée dans les tavernes quand seuls quelques soûlards persistent. Facile à entonner, elle leur permet de dire qu'ils ont passé une bonne soirée et qu'il est temps d'aller pisser ou dépose une galette.

- On la chante à Sharn pour rappeler que la Vermine peut remonter des bas-fonds comme un rien et qu'il faut se tenir prêt. Plus on est proche du niveau de la mer, plus on l'entend souvent. Les guides des profondeurs entre autres en ont fait une récurrente de leur répertoire.

Pouvoir : Quelqu'un qui chante une chanson de ce répertoire d'enseignement reçoit un bonus de +2 à sa compétence de Connaissance adéquat.

" *Ah, c'est bon quand ça descend. Mais c'est parfois meilleur encore une fois sorti.* "

Les paroles sont les même partout :

" *Tu ne nous tireras*

*pas un sous pour un truc si misérable !* ", semble-t-elle dire.

Idée de base : les chansons dont les Bardes pensent qu'elle sont générés par la nature elle-même.

Ton :

Moqueuse et pédante, on aime pas vraiment se la prendre en pleine face.

Utilisation commune

:

- Cette chanson est utilisée par tout ceux qui connaissent le commun. Les gents la chantonne devant les marchands où ils estiment avoir fait mauvaise affaire afin de prévenir les autres.

- Quelques pirates l'ont reprise pour fêter leur victoire dans l'arrogance. Elle a encore plus de charme à leurs oreilles quand leurs otages peuvent l'entendre et s'en énervent.

Pouvoir : Réputation -2 dans la ville/village pour 1 mois.

" *Sacré bon sang d'Flamme*

*d'Argent. Ti z'ôtre, tu m'f'ras plus un coup comme c'ti l'al !*

"

### Qu'on s'agite au tambour

Les Bardes n'ont pas tout inventé. Il arrive qu'une chanson pointe le bout de son nez sans qu'on sache d'où ni comment. Elle en fait parti. Quand un Barde rate son oeuvre, quand un Hérault nous brise les oreilles, quand un saltimbanque demande trop de pourboire, on la chante.

### Mort pour mieux vivre

Ce titre, apparemment simpliste, recèle une diversité et une profondeur séculaire qui remonte à l'Âge des Monstres. Les Elfes arrivant à Aërénal parvinrent à créer la Cour Outre-Mort. A l'époque récemment sorti de leur esclavage des Géant du Xen'Drix, leur paroles n'étaient pas encore de la finesse et de la détectabilité à laquelle nous sommes



aujourd'hui habitués.

Cette chanson, connue par tous les Morts Nés, est une métaphore de l'aboutissement que chaque Elfe recherche au travers de l'Immortalité.

Quand les Tairnadals survinrent, l'Aérénal fut surpris de se rendre compte que la chanson fonctionnait toujours selon les préceptes des Gardiens du Passé. En effet, les Tairnadals émulent les Héros du passé et, en ce sens, tentent de faire revivre les morts passés.

Idée de base : les chansons dont les Bardes pensent qu'elle sont générés par la nature elle-même.

Ton :

Chant à écouté sur lequel on se prend à rêver d'une condition, d'un plaisir, proche du sentiment du vol au travers le ciel (Il Est Libre Max, quand tu l'entend, tu n'a pas envie de danser, t'as envie d'être libre !!! )

Utilisation Commune :

- Les croyants en la Déesse Vol commencent à usitée cette chanson aussi. Leur recherche de l'Immortalité ne passe par les enchantements, ce qui est un artifice plus qu'un aboutissement selon eux, mais en étant élu par la Déesse Vol. Le chant, tel qu'il est prit à l'heure actuelle, servirait à attirer l'attention de la Déesse afin qu'elle leur accorde la non mort.

- les croyant en la Liche Vol, pour une raison obscure, n'aiment pas que les croyants de la Déesse l'utilisent. Mais on ne peut rien faire face à un engouement populaire n'est-ce pas ?). Le Sang de Vol remonte au balbutiement des Humains et, dans mon monde, Vol est une elfe de la Cour Outre-Mort devenue Liche et avide du pouvoir que la croyance peut avoir sur elle. Elle espère se déifier. Bien entendu, les plus anciens Patriciens

Outre-Mort savent qui elle est et, étrangement, la combattent sans pour autant faire tomber son masque. Comment les tien-t-elle donc ?

- On entend cette musique au Valénar pour sa seconde manière la plus utilisée par les Elfes : les Tairnadals.

Pouvoir : tout chanteur de Mort Pour Mieux Vivre peut être ciblé gratuitement à volonté par les Patriarche de la Cour Outre-Mort avec le sort Scrutation. Et par Vol, MUHAHAHAHAHAHA

" *Chante, chante, que je scrute ton âme.* "

La Guenaude Pucelle

On doit cette magnifique chanson humoristique à la Reine des Pierres, Shseshka la Méduse du Drôam, qui l'a inventé afin de nuire à la réputation et aux nerfs des Filles de Sora Kell. Cela ne fonctionne guère qu'au tiers et seule Sora Maënya, l'Annis, en fini avec n'importe quelle personne qu'elle entend la proférer.

Idée de Base : la guère de pouvoir qui se joue parmi les races monstrueuses du Drôam.

Ton : des plus enjouée, ce chant est un must pour lancer une ambiance décontractée et joyeuse.

Utilisation de base :

- Des Marches de l'Ombre aux Principautés de Lhazar, elle fait parti du répertoire classique de tous les bardes.

- On évite de chanter cette



chanson au Drôam, ou alors dans certaine région moins usitées par les Guenaudes. Si bel et bien que les jeunes de Haute Pointe se font des frayeurs les Dil soirs en montant sur un rondin pour la déclamer.

Pouvoir : aucun si ce n'est des bonus circonstanciels offerts par le MJ.

" *Laquelle vais-je donc inventer maintenant...* "

Par à-coup à tribord, deux bordées de sabords

Comme quelques chansons, aucun barde n'est capable de retracer l'historique de cette dernière. On l'entend sur tous les chantiers navals, de Portolane à Sharn, de Fort-Tère à Rekkenmark.

Chaque fois qu'un navire doit prendre la mer pour son baptême ou pour une traversée périlleuse comme un aller simple pour le Xen'Drix, tout les Gnomes et artisans, marins, ouvriers du port, chante à l'unisson dans un accord parfait.

Idée de base : les chansons dont les Bardes pensent qu'elle sont générés par la nature elle-même.

Ton :  
il s'agit d'un chant fataliste sur toute la ligne dont la fin est ponctuée par une légère touche d'espoir.

Utilisation Commune  
:

- Les Gardes de la Citadelle en use et en abuse quand, lors du repas au mess des gardes, ils savent que le lendemain un bougre va recevoir la peine capitale. La touche d'espoir finale ne lui étant pas adressée à lui mais au reste du monde.

- Les pirates Lhazariens l'utilise lorsqu'un abordage à réussi ou lorsqu'il remonte dessus après un moment à terre.

Pouvoir : une relance de dés sur le premier jet de profession (ou d'artisanat) en rapport avec les navires, quels qu'ils soient ; naviguant, volant, artisanat, pilotage, etc.

" *-Y navigue bien tu trouve pas ? on a bien bossé.*

- *On s'rait pas en train de prendre de bâbord ?*

- *Montre s'y voir... Ah ouais, y va pas aller bien loin lui "*

La geste du suzerain d'Airan

Quand vient le moment des sombres seigneurs, cet instant de la nuit où les enfants doivent quitter la table pour aller dormir, une comptine s'élève. Elle dépeint un roi qui aurait régné il y a fort longtemps, tandis que l'Empire Dhâkan s'éteignait. Un homme puissant, sombre et méprisable, effrayant, tenait d'une main de fer une vallée encaissée quelque part dans les Monts du Bout du Monde. Il avait, dit-on, presque aucune clémence.

C'est l'histoire d'un amour interdit entre lui et une servante qu'il aurait, épousé dans ne version, tué de ses mains dans une autre, exilé dans une énième. C'est l'histoire de sa rage esseulée qui fondit sur ses cerfs.

Le Suzerain d'Airan, le royaume mythique et légendaire, fait peur aux enfants et fait se secouer les têtes incrédules des adultes.

Elle fut écrite par un barde qui devint légendaire grâce à elle. Il est descendu un hiver,



moribond,  
depuis les Monts du Bout du Monde, et lorsqu'il se réveilla,  
la chantait  
au coin du feu pour subvenir à ses besoins. Comme tout  
grand artiste  
qui marqua l'histoire bardique, Airan, c'est son nom, devint  
célèbre  
à titre posthume.

Idée de base : le Croquemitaine.

Ton :

susurrée, rythmée et, selon que l'on soit petit ou  
grand, apeurant  
ou drôle de niaiserie.

Utilisation Courante  
:

- Elle fait rêver les jeunes  
filles en mal de Prince Charmant

- On la chante dans tous les  
foyers aux enfants turbulents.

- Les Bardes la chantent parfois  
à un de leur concurrent pour se moquer de lui et lui  
expliquer que  
de son vivant il n'arrivera à rien. Ce qui fait doucement  
sourire les  
Elfes et les Adeptes du Sang de Vol

Pouvoir : +2 en Diplomatie (Séduction) avec  
des femmes de la Noblesse - ne fonctionne pas si on est  
noble soi-même.

" Ah, le souffle me  
manque, je défaille... "

dans les Plaines avec les ingrédients nécessaires. Que ce  
soit des  
racines, des bulbes séchés, de l'urine de Mégaraptor ou la  
glycine,  
aucun des ingrédients n'est évident à dégouter.

Idée de base : du pudding à l'arsenic - *air connu*

Ton :  
du pudding à l'arsenic - *air connu*

Utilisation courante  
:

- Il s'agit de l'une des recette  
de bonne femme les plus sérieuses et utilisée de Talante.  
L'Auberge  
Itinérante se fait un devoir d'en garder quelques tonneaux  
au cas où.

- Des médecins frauduleux  
des Marches de l'Ombre, du Drôam et du Q'Barra en ont fait  
un remède  
de grand-mère contre la fièvre. La Maison Dénéith en  
distribue à  
ses Mercenaires, après avoir retiré de sa recette les  
ingrédients  
indigérables, et n'hésite pas à en donner aux population  
locale.  
La boisson est noire translucide, pétillante, et fait des dégâts si  
on la mélange avec des soins dentaires.

Pouvoir : +2 au jet d'Artisanat pour créer  
un répulsif à dinosaure.

" Si ça pu, c'est  
que c'est bon pour la santé !  
"

Sentier de gloire, armée de bâtards

Glycine et Citronnelle

Ce  
chant est la recette d'un répulsif inventée par les Halflings  
des  
Plaines de Talantes pour éloigner les plus grands  
carnivores dinosaures.  
Peu de gents le savent et, quand bien même, encore  
faudrait-il se balader

Cette  
chanson possède la mélodie de marche militaire entraînante  
la plus  
sifflée du Khorvaire. Elle a bien entendu des paroles mais  
rares sont  
les bougres à la connaître. Les bardes Dénéith en ont fait  
l'hymne  
officiel de leur Maison au point que les badauds la sifflent  
à leur  
passage pour les saluer poliment et même avec un certain  
respect.



Elle est originaire de la dernière année de la Dernière Guerre, quand le Karrnath, le Thrane, le Cyre et la Brélande se battaient sur ce qui est aujourd'hui les Terres du Deuil. Certains se prémunissent des paroles en avançant que les connaître porterait malheur.

Idée de base : un écho musicale à la Dernière Guerre.

Ton :  
le Pont de la Rivière Kwai

Utilisation Courante  
:

- On la siffle quand un péquin passe et qu'on sait qu'il s'engage dans une bataille perdue d'avance.

- les Dénéith la siffle pour unir leur pas et leur souffle, ne faire qu'un. On raconte que certains d'entre eux lui donnent des vertus ragaillardantes.

- Certains groupes d'ouvrier la chantent pour aller ou revenir du boulot.

Pouvoir : augmentent les effets d'Inspiration Vaillante des Mercenaires de la Maison Dénéith de +1.

*" Allez les gars. Encore trois heures de boulot et on revoit nos femme ! "*

P.-S.

Merci à JyP pour son aide.