

3- La présentation des petits nouveaux

Dans ce nouveau monde, vous allez avoir de nouveaux petits camarades (et de nouveaux méchants ennemis hehehe). Et ces petits camarades, parfois ils seront d'une race qui n'existe pas dans les autres univers que vous avez pu parcourir, alors pour favoriser votre tolérance et votre ouverture d'esprit, je vais vous présenter ici les 3 races introduites dans Eberon, pour que vous appreniez à connaître la culture de vos nouveaux copains (et peut-être même votre propre future culture, car ce sont des races jouables !).

Les Changelins sont des créatures fascinantes qui peuvent, à volonté (eh oui c'est fort) modifier leur apparence pour prendre celle d'un autre humanoïde de leur catégorie de taille. Sous leur forme native ce sont des êtres qui apparaissent fantomatiques : grands et sveltes, les traits effacés, la peau grise ou blanc pâle avec de grands yeux clairs cernés de noirs et des cheveux pâles. D'un point de vue caractère, les Changelins sont mystérieux, et vivent avec un masque en permanence. En effet leur nature changeante et potentiellement trompeuse attire la méfiance des autres races, mais en réalité ce sont des personnalités qui aspirent plutôt à la paix et à se fondre dans la masse que des manipulateurs maléfiques (quoiqu'il y en ait effectivement, mais pas plus qu'ailleurs !). Les Changelins ont d'autant plus intérêt à s'adapter discrètement à leur milieu qu'ils n'ont pas de civilisation ou de nation propre. Ils vivent au milieu des autres peuples et sont de véritables caméléons sociaux. Ils peuvent se fondre dans n'importe quel environnement mais ont quand même tendance à préférer les villes, qui fourmillent d'activité et de vie et leur permettent de se mêler aux autres.

Les Forgeliers ont été créés par la Maison à dracogramme des Cannith, dans l'ancienne Cyre, afin de servir de combattants pendant la Grande Guerre. Ce sont des créatures magiquement vivantes qui n'ont rien d'organique, leur corps étant composé de métal et de pierre, faites pour être des armures dociles et résistantes, entièrement dédiées à leur maître et à leur tâche, idéales pour le domaine militaire. Leur corps est généralement d'allure masculine et la plupart des forgeliers se considèrent donc comme tel. Leur visage a des traits très grossiers (on privilégiait l'efficacité à l'esthétique pour la guerre évidemment), et ils portent une rune magique sur le front qui leur confère la capacité de vivre et les aide à se forger une personnalité. Leur nature artificielle et robotique leur permet de se passer de manger, dormir et respirer. Cependant, ils sont capables de ressentir les émotions et, bien que leur visage inexpressif ne le laisse pas percevoir, la plupart des forgeliers sont extrêmement pensifs et s'interrogent sur leur existence et sur son sens. Depuis la fin de la Guerre, les forgeliers ont acquis le statut de créature vivante libre et autonome et ont été totalement détachés de l'autorité de leur maître et de le créateur. Ils découvrent donc la vie et la société, et pour la plupart vont chercher à trouver un sens à leur vie en s'attachant émotionnellement à un petit groupe de personnes qui partage ses valeurs ou en se passionnant pour une organisation ou une religion, à laquelle le Forgelier se dévouera corps et âme avec la discipline et le sens du devoir que sa nature militaire lui confère.

Les Kalashtars, « rêves errants » dans leur langue d'origine, viennent de Dal Quor, le Pays des Rêves, sur un autre plan que celui d'Eberron. Ils sont arrivés dans ce monde il y a environ 1800 ans, comme des réfugiés qui fuyaient les agents persécuteurs du Rêve Obscur. Les Kalashtars sont en fait entrés dans Eberron en fusionnant leur âme et leur esprit avec ceux de 77 humains volontaires de toutes origines qui vivaient, comme des réfugiés également, dans les temples fortifiés des montagnes de l'Adar. Les Kalashtars ont fini par former une race à part entière, capables de se reproduire, et continuent de transmettre des fragments d'âme d'origine Quorienne à leur descendance. Cette dualité entre un corps humain et un esprit habité par une âme ancienne qui se souvient de sa fuite et de ses origines en fait des créatures complexes. Les Kalashtars sont en effet des êtres réservés, sages et méditatifs, et cela dès l'enfance, avec un esprit fort et résistant, aux aptitudes télépathiques qui leur donne un penchant pour les classes psioniques et magiques. Mais la lutte pour la cohabitation entre le corps et l'esprit les rend également prompts à des accès de folie. Le plus souvent, les Kalashtars restent dans les montagnes de l'Adar et ne voyagent que s'ils ont une bonne raison de le faire.

Revision #2

Created 2021-05-06 09:24:34 UTC by Dr-Dory

Updated 2021-05-06 09:25:59 UTC by Dr-Dory