

# Elfes

**I**mprudemment aventuré dans les vastes forêts du nord de l'Arolavie, j'étais devenu la proie de répugnants ettercaps. Ces monstres aux allures d'araignées bipèdes me scrutaient de leurs huit yeux inexpresifs tandis que j'étais pris au piège de leur toile. J'étais seul et désormais incapable de me défendre tandis que mes ennemis venaient vers moi d'un pas lent. Je recommandai mon âme à Mort, qu'il m'autorisât à rejoindre mes ancêtres. À cet instant, je n'espérais plus qu'un coup de grâce de leurs griffes massives. Tout plutôt que d'être lentement vidé de mes fluides vitaux !

L'attaque fut fulgurante. Je ne comprenais pas ce qui se passait, seulement que je pouvais de nouveau espérer. Le combat fut violent mais très bref. Les arachnides n'avaient eu aucune chance contre elle. Caurala, celle-qui-inflige-la-peur. Libéré, je la contemplais silencieusement dans la nuit qui tombait. J'étais stupéfait de sa grâce et de son courage, autant que je m'étonnais de ses tatouages. Elle était accompagnée d'un loup noir de forte taille qui paraissait se défier de moi, l'étranger, l'elenion perdu loin de chez lui.

Notre conversation fut brève. Elle n'était intervenue que parce que j'étais moi aussi un elfe. Sans cet heureux hasard de ma naissance, elle n'aurait pas pris la peine de livrer combat sans ordre d'un supérieur plus humaniste qu'elle. Je compris que les aldarons de cette région se méfiaient des humains et gardaient jalousement leurs frontières. Elle me raccompagna jusqu'à un sentier et disparut aussitôt qu'elle se fut assurée que j'arriverai à destination.

*Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion*

De l'avis général, les elfes constituent l'espèce la plus gracieuse et la plus empreinte de dignité. Essentiellement installés dans l'hémisphère nord, la plupart sont attachés à leurs terres ancestrales et à la perpétuation de leur mode de vie, mais les jeunes sont encouragés à suivre leur inclination et à découvrir le monde dans les comptoirs, les enclaves, les cités et royaumes lointains.

## Les gardiens des forêts primordiales

Eana est partout et en toute chose, mais la vie que cet être-monde représente est aux yeux des elfes tout particulièrement présente dans les bois : défendre les forêts primordiales est ainsi un devoir sacré. Celui-ci remonte à une légende fondatrice, chantée dans les campements aldarons depuis des temps immémoriaux. Il est dit que lors de la chute des Voyageurs, l'ensemble du monde fut embrasé. Il ne subsista plus une seule plante ni un seul arbre. Les fées dont l'existence dépend étroitement des forêts furent alors anéanties. Peu avant leur disparition au milieu d'incendies dantesques, des rois et reines féeriques conjuguèrent leurs pouvoirs pour donner aux elfes les moyens de faire renaître la vie. Dans certaines versions du mythe, les elfes furent créés par les fées, dans d'autres, ils perdirent leur nature féerique pour mener à bien leur mission. Quoi qu'il en soit, ils prirent leur devoir à cœur et semèrent les graines du renouveau, luttant contre les revenants, les démons et les premières manifestations du Chancre.

Aujourd'hui encore, les aldarons voient la forêt comme ce qu'il y a de plus précieux. Ils combattent les ravageurs et les bâtisseurs, et parfois se risquent hors de leur domaine pour tenter de redonner vie à une région désolée. L'on prétend que les sages aldarons seraient les seuls à détenir encore les secrets qui permirent à la vie de jaillir et de s'épanouir depuis les déserts de cendres.









## L'acquisition de la transe par les jeunes elfes

*L'une des évolutions les plus surprenantes a lieu durant l'enfance des elfes. Comme chacun le sait, cette espèce ne dort pas et pratique à la place une méditation profonde nommée « transe ». Beaucoup considèrent cette aptitude avec envie, imaginant tout ce qu'ils pourraient faire durant quatre à cinq heures chaque jour, sans se rendre compte de la réalité.*

*Les elfes de moins de cinq ans dorment autant que les jeunes des autres espèces, soit plus de dix heures par jour. Mais entre cinq et sept ans, les enfants elfes commencent à souffrir de cauchemars de plus en plus terribles. Il s'agit là d'une période de vie très difficile pour toute la famille. D'après les médecins elfes, il est déjà arrivé par le passé que des enfants meurent au cours de leur sommeil. L'on pense qu'ils ont été victimes de prédateurs rôdant dans les régions cauchemardesques du Plan Astral. Le remède mis au point par les elfes est la transe, enseignée le plus tôt possible. Malheureusement, pour l'apprendre et la pratiquer efficacement, il faut que l'enfant soit capable d'une certaine rationalité et autodiscipline, qui ne s'acquière que lentement.*

*Cette étrange malédiction, dont la nature exacte n'est pas comprise, explique aussi pourquoi il est impossible pour un bébé elfe d'être élevé par un autre peuple que le sien : sa vie en dépend.*

*Extrait de La poussière des âges, volume 2*



## Les éclaireurs

La majorité des aldarons vivent dans les forêts, parfois avec une organisation semi-nomade leur permettant de puiser dans des ressources variées au gré des saisons : remontée des saumons, cueillette des baies en été et en automne, chasse d'espèces différentes selon les saisons pour respecter les cycles de reproduction... Les clans ont néanmoins besoin de produits venant de l'extérieur, en particulier des céréales et du métal. Il leur faut aussi avoir une connaissance étendue des terres. Pour ces raisons, ils désignent des éclaireurs. Ces membres du clan partent durant plusieurs mois, parfois plusieurs années. Ils apprennent les langues des autres peuples, et selon les cas s'informent sur les meilleurs lieux de pêche et de chasse, négocient avec les humains et les nains... Il est arrivé que des bannis aldarons prétendent être des éclaireurs pour ne pas afficher leur faute, mais de retour dans la forêt, ils risquent d'être exécutés sans sommation.



## La grande stratégie elenionne

Les elfes sont physiquement matures sensiblement au même âge que les humains, mais un sujet elenion n'acquiert de droits politiques qu'à cent ans. Cette période est appelée « lendëranda », c'est-à-dire l'âge du voyage, et désigne par extension le fait de partir au loin pour s'améliorer. Un jeune est encouragé à étudier, commercer, gagner en expérience et forger son réseau, aussi bien parmi les siens qu'à l'étranger.

Les autorités du grand royaume d'Ellerîna mettent fréquemment à profit les départs hors de la couronne elfique, en confiant des missions aux aventuriers en devenir. Il peut s'agir de tâches anecdotiques telles qu'assurer un lien entre deux académies, mais les jeunes voyageurs sont fréquemment encouragés à espionner les pays qu'ils découvrent pour le compte de leurs aînés. Les jeunes elenions se retrouvent ainsi face à un dilemme, partagés entre leur loyauté envers leurs compagnons d'aventure et leur devoir à l'égard de leur patrie. Ils savent aussi que leur avenir dans la couronne elfique dépendra des choix qu'ils feront et qu'ils devront rendre des comptes pour chacune de leurs décisions. S'ils ne servent pas les intérêts de leur pays, ils seront certainement condamnés à végéter à des rangs subalternes ; à l'inverse, s'ils prouvent leur ingéniosité et leur dévouement, ils peuvent espérer gravir les échelons du pouvoir jusqu'au sommet. Si le royaume d'Ellerîna a su garder sa grandeur au fil des siècles et faire face aux nombreux défis rencontrés, c'est certainement en partie grâce aux jeunes aventuriers dont il a su capitaliser les découvertes.



## L'horreur de la chute des drows

Les drows sont apparus au cours de la guerre de l'Aube. Ces anciens elenions étaient partis combattre le Chancré aux côtés des nains gardiens, mais disparurent dans les profondeurs. Quelques décennies plus tard apparurent les premiers drows, des êtres pervers et vénérant des puissances maléfiques. Le mystère demeure quant à ce qui eut lieu, et les versions divergent grandement. Les nains accusèrent les elfes de faiblesse et de lâcheté au cours de combats cruciaux ; les drows accusent aujourd'hui encore nains et elenions de trahison ; les elenions éludent la question. C'est une grande honte pour eux qu'un des pires ennemis de l'humanité porte leur sang. Depuis ce funeste épisode, les elenions éprouvent une vive peur de la corruption qui les pousse à éviter de s'enfoncer dans la terre et à éviter toute souillure. La propreté immaculée de leur ville et leur refus de pratiquer des professions déshonorantes et salissantes est à comprendre à l'aune de leur pire hantise : devenir des monstres. Malgré cette angoisse, des aventuriers elenions cherchent encore souvent à découvrir la vérité sur cette page sombre de leur passé et sur leurs frères ennemis.



## Traits des elfes

Les elfes ont en commun de longues oreilles pointues très reconnaissables et une silhouette souvent nerveuse, ce qui chez les femmes s'accompagne typiquement d'une poitrine menue si l'on compare avec les standards humains. Les traits de leurs visages sont fins et tracés nettement, parfois avec un peu de dureté.

☉ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

☉ **Âge.** Bien que les elfes atteignent la maturité physique à un âge comparable à celui des humains, cette étape ne constitue pas le passage à l'âge adulte selon la perception elfique. Selon les cultures et sous-espèces, les conditions de la majorité varient. Il est fréquent que la période de 16 à 100 ans (sur une espérance de vie de 750 ans) constitue une longue période « d'adolescence » aux yeux des elfes. Cette phase d'existence est consacrée au développement de l'être et de ses potentialités. À son terme, l'individu pourra rejoindre les aînés et s'investir dans la communauté.

☉ **Alignement.** Les elfes de la surface tendent en général vers la Neutralité ou le Bien, tandis que les drows, dans les profondeurs de la terre, oscillent entre la Neutralité et le Mal. Les elenions, organisés en sociétés complexes, ont tendance à pencher vers la Loi ; en revanche les clans aldarons et drows ont le plus souvent des comportements inspirés par le Chaos. Ces différences dans la représentation du monde expliquent les tensions qui peuvent exister entre les sous-espèces elfiques.

☉ **Taille.** Les elfes mesurent généralement entre 1,50 m et 1,80 m, et sont souvent très sveltes. Vous êtes de taille M.

☉ **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

☉ **Vision dans le noir.** Guetteur nocturne, habitué à la lutte contre les ténèbres, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.



☉ **Sens aiguisés.** Vous bénéficiez de la maîtrise de la compétence Perception.

☉ **Héritage féerique.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable charmé, et aucune magie ne peut vous endormir.

☉ **Transe.** Les elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils entrent dans une profonde méditation qui leur permet de conserver un semblant de conscience de l'environnement, à raison de 4 heures par jour. On parle alors de « transe ». Cette méditation peut s'accompagner de l'équivalent de songes produits par des exercices mentaux maîtrisés au fil d'années de pratique. Ce type de repos vous confère les mêmes bénéfices qu'un sommeil de 8 heures pour un humain.

☉ **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez l'elfique. Cette langue, douce et élégante, faite d'intonations très subtiles, est régie par une grammaire particulièrement complexe. La littérature elfique est appréciée dans la noblesse et chez les érudits, au point que cette langue constitue parfois une koinè, c'est-à-dire une langue d'échange dans les cours et les académies de nombreux royaumes. Les elfes de la surface parlent, lisent et écrivent le commun, tandis que les drows pratiquent son équivalent des profondeurs.



L'inconvénient de la transe par rapport au sommeil est d'être un phénomène volontaire qui requiert du calme. Là où le sommeil peut être sans trop de difficulté séquencé durant la journée (sieste durant une pause, somnolence sur un cheval au pas...), la transe doit être accomplie d'une traite pour être pleinement efficiente. Entrer en transe dans un environnement hostile et stressant (à bord d'un navire agité, se reposer malgré une poursuite ou un harcèlement incessant...) requiert un test de Sagesse (Transe). Par ailleurs, contrairement au sommeil qui peut être léger ou profond, la transe est toujours profonde ; elle nécessite une grande concentration. La transe est donc une capacité à double tranchant, tantôt très avantageuse, tantôt très handicapante.