

# Les Elfes de la Laurélorn

## Aide de jeu pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Tim Eccles, Alfred Nuñez Jr. et Martin Oliver  
Background supplémentaire par Ryan Wileman  
Traduit par 'Captain Bug'

### Contexte

Avec le retour de la licence **WJRF** à *Games Workshop*, les chances que le très attendu supplément sur les Elfes de **WJRF** puisse se frayer un chemin jusqu'à l'impression ont été réduites à néant. Il semblait que la créativité de Martin Oliver était destinée à restée isolée sur son ordinateur.

Le même destin affligeait d'autres œuvres créées par Tim Eccles pour les Elfes de la Laurélorn au cours des années anarchiste de sa jeunesse depuis longtemps disparue. Certains de ces informations se frayèrent un chemin jusqu'aux vénérables Archives **WJRF** en tant que liste d'armée, avant l'édition du livre d'armée des elfes des bois pour **WB5**.

Ce projet est une tentative pour associer ensemble les éléments des deux auteurs, avec du matériel supplémentaire pour fournir aux **PJ** et **MJ** de personnages elfes le background nécessaire pour donner vie à cette partie de l'Empire mal comprise et décrite. Il faut aussi noter ici que le travail de Martin Oliver s'est concentré sur les elfes des bois de la forêt de Loren. Des parties de son travail ont été adaptées pour la population elfe des bois du coin nord-ouest de l'Empire.

### Déclaration légale relative au Copyright :

Cette aide de jeu '**Les elfes de la Laurélorn**' est conçue pour être un supplément totalement non-officiel de Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique, appartenant à Games Workshop (GW). Tous les *trademarks* et *copyright* sont utilisés sans autorisation, et ne vise aucunement à contester la propriété de GW sur ces éléments. L'aide de jeu '**Les elfes de la Laurélorn**' reconnaît totalement la propriété de ces *copyrights* et *trademarks* à GW. Quand cela a été possible, cette aide de jeu s'est conformée à la nature 'officielle' du Monde de Warhammer, et l'a fait en parfaite reconnaissance de la propriété intellectuelle et légale de ce matériel.

**SOMMAIRE**

<b>PREAMBULE .....</b>	<b>3</b>
<i>Introduction :.....</i>	3
<b>HISTOIRE.....</b>	<b>3</b>
<i>Le début des elfes des bois :.....</i>	3
<i>Les Laurëlorناليم :.....</i>	3
<b>LA LAURËLORN.....</b>	<b>4</b>
<i>Les communautés Laurëlorناليم :.....</i>	4
<b>LA SOCIETE DE LA LAURËLORN.....</b>	<b>6</b>
<b>ORGANISATION SOCIALE.....</b>	<b>6</b>
<i>Gouvernement et familles :.....</i>	6
<i>Tradition des familles :.....</i>	6
<i>Naissance, mariage et mort :.....</i>	7
<i>Travail et commerce :.....</i>	8
<i>Crime :.....</i>	8
<i>Les elfes de Laurëlorنال et le monde extérieur :.....</i>	8
<i>Les Laurëlorناليم en guerre :.....</i>	9
<b>CARACTERISTIQUES ELFIQUES.....</b>	<b>9</b>
<i>Physiologie :.....</i>	9
<i>Noms :.....</i>	9
<i>Mode :.....</i>	9
<i>Sens elfiques :.....</i>	10
<i>Fan-Eltharin :.....</i>	10
<i>L'attitude des elfes des bois vis-à-vis de la nature :.....</i>	11
<b>PARTICULARISMES.....</b>	<b>11</b>
<i>Danseurs de guerre :.....</i>	11
<i>Apprivoiseurs :.....</i>	12
<i>Le clergé :.....</i>	13
<b>RELIGION ET MAGIE DE LA LAURËLORN .....</b>	<b>14</b>
<b>RELIGION DES LAURËLORNALIM.....</b>	<b>14</b>
<i>Les dieux des Laurëlorناليم :.....</i>	14
<i>Sorts divins (Prières) :.....</i>	20
<b>MAGIE DES LAURËLORNALIM.....</b>	<b>22</b>
<b>PERSONNAGES ELFES DE LA LAURËLORN .....</b>	<b>24</b>
<b>LES CARRIERES ELFES DES BOIS.....</b>	<b>24</b>
<i>Carrières de base :.....</i>	25
<i>Carrières avancées :.....</i>	27
<i>Nouvelles compétences :.....</i>	29
<b>ETRE ELFIQUE.....</b>	<b>32</b>
<i>La triade :.....</i>	32
<i>L'art de l'imprécision :.....</i>	32
<i>Mémoire :.....</i>	33
<b>ATTITUDE VIS-A-VIS DES AUTRES RACES.....</b>	<b>33</b>

---

## Préambule

---

### *Introduction :*

Comparé à leurs cousins de la forêt enchantée de Loren, au sud-ouest de la Bretagne, les elfes des bois de la forêt de Laurëlorne sont peu connus. Cela est surprenant, étant donné que les elfes Laurëlorne ne sont pas aussi secrets que leurs cousins plus nombreux.

En fait, l'impression que la plupart des étrangers a des elfes Laurëlorne – qui se nomment eux-mêmes les Laurëlornalim – provient des interactions limitées des elfes qui décident d'imprimer leur marque sur le monde extérieur. Toute supposition basée sur ces rencontres aléatoires est susceptible d'accroître encore plus les malentendus entre les deux races. Après tout les individus qui quittent le sanctuaire de la forêt de Laurëlorne pour les dangers du monde extérieur ne sont pas très représentatifs de leur ancienne communauté. Leurs visions des choses, aussi variées soient-elles, sont considérées par leurs cousins forestiers comme « pas vraiment juste dans la tête et dans le cœur. »

## *Histoire.*

---

### *Le début des elfes des bois :*

Une décision, un choix, a déterminé l'histoire des elfes des bois. Quand le Roi Phénix Caradryel a donné l'ordre que les belles et fières cités du Vieux Monde soient abandonnées, il a perdu la fidélité de milliers de colons. Il y en avait beaucoup qui n'avaient jamais vu Ulthuan, qui étaient nés et qui avaient grandi dans les colonies. Sans avertissement, quand la menace vis-à-vis de leur sécurité et de tranquillité était à son apogée, ces habitants ont reçu un ultimatum : abandonnez vos maisons et fuyez à Ulthuan, ou restez, au péril de vos vies.

Le choc et la sensation de trahison furent incroyables. Des fiers princes hurlaient dans les rues comme des fous, s'insurgeant contre la honte d'abandonner leurs terres. Le peuple ordinaire pleurait, emplit d'effroi et de chagrin à l'idée de quitter tout ce qu'ils connaissaient, ne prenant que ce qu'ils pouvaient transporter, et faisant la queue comme du bétail pour embarquer sur des navires quittant les ports qu'ils avaient contribué à bâtir. Tous connaissaient les risques qu'il y avait à rester, mais la vie de réfugié, l'abandon de la culture qu'ils avaient contribué à bâtir n'étaient-elles pas pire ?

Quand le dernier navire leva l'ancre, beaucoup furent abandonnés pour errer dans les rues désertes de Tol Alessi, de Sith Rionnasc'namishathir, et d'une douzaine d'autres colonies autrefois fières. Tandis que leurs cousins faisaient voile vers Ulthuan, beaucoup de colons rassemblèrent ce qu'ils pouvaient, et se retirèrent dans les parties les plus reculées du Vieux Monde. Ils transportaient tout ce qu'ils pouvaient, mais leur plus grand poids était cette sensation de trahison qu'ils portaient dans le cœur. Ils n'auraient plus rien à voir avec le Roi Phénix. Rien de plus à voir avec Ulthuan. Alors qu'ils quittaient leurs demeures confortables pour vivre dans la rigueur et la souffrance, ils firent vœu de ne plus jamais se fier à qui que ce soit à nouveau.

Des rares qui restèrent dans leurs cités, aucun ne survécut. Des cibles aussi riches furent rapidement pillées et mises à sac par les Orcs, démolies par les nains, ou humiliées par le vandalisme des elfes noirs. Les centaines d'elfes qui avaient abandonné tout espoir et motivation, qui avaient perdu la volonté d'avancer et qui étaient restés dans leurs demeures, abandonnèrent aussi leurs vies. Il n'en restait pas un en vie à la nouvelle lune suivante.

### *Les Laurëlornalim :*

A la différence des hauts elfes, les elfes des bois n'attachent pas une grande importance aux dates et à la chronologie. Leur histoire leur est transmise par des chansons, des récits, et des danses, se transmettant par une tradition orale mettant plus en valeur les motivations et les conséquences que les faits et les personnages. Il n'y a pas d'historien elfe des bois ; ceux qui s'en rapprochent le plus chez eux sont les ménestrels et les conteurs, qui racontent les anciens récits constituant leur culture.

Ce point de vue est encore mieux illustré par le fait que peu de gens connaissent la façon dont les Laurëlornalim sont venus dans la forêt de Laurëlorne. Les érudits bien renseignés sur l'histoire des elfes des bois de Loren supposent que les elfes Laurëlorne sont les descendants de la Tribu Perdue, qui a quitté ses frères à la recherche des arbres Wythel adorés et maintenant disparus. Certains spéculent que les Laurëlornalim sont une tribu totalement différente des elfes des bois, étant donné certaines de leurs différences d'avec les elfes de Loren.

La première mention qu'il est fait des Laurëlornalim provient des mythes oraux des Teutogènes, ainsi que de communautés isolées de fidèles de la Foi Antique que l'on peut trouver près de Schadensumpf, sur la frontière entre le Middenland et le Nordland. D'anciennes représentations picturales cavernicoles dans la région représentent de grands et fins personnages humanoïdes, et le consensus général s'oriente vers le fait qu'il s'agit des premières représentations des elfes des bois de la région.

Bien que belliqueuse, la tribu Teutogène avait tendance à rester à l'écart du royaume boisé et hanté des Laurëlornalim. C'est seulement lors de l'invasion de la Norsca au VIII<sup>ème</sup> siècle que les elfes des bois et les humains s'affrontèrent pour les terres boisées. Les conflits entre les deux races étaient intermittents et ne s'étendaient que rarement au-delà de raids et d'escarmouches.

Les véritables tensions arrivèrent au XII<sup>ème</sup> siècle, quand les pillards norskans menés par Harald le Rugissant profitèrent des terres affaiblies et ravagées par la maladie et envahirent la partie nord-ouest de l'Empire. Ce groupe d'envahisseur était plus ambitieux et déterminé que les migrations précédentes. Les immigrants norskans précédents furent écrasés rapidement, et leurs chefs tués. Désireux d'avoir plus de terres, Harald conduisit ses hommes au plus profond des forêts, afin d'étendre les limites des terres qu'il revendiquait. Pendant des générations, les norskans affrontèrent les elfes des bois sans résultats. Les Laurëornalim n'avaient aucune intention d'autoriser d'autres empiètements sur leur territoire, et luttèrent pour sa défense. Avec le temps, l'énergie martiale des norskans fini par s'épuiser, et ils battirent en retraite épuisés par leur tentative infructueuse.

Les communautés périphériques des Laurëornalim furent autorisées à retourner à leur état naturel, tandis que les elfes des bois se retiraient plus profondément dans leur forêt. La zone tampon agrandie entre les elfes et les humains devint le terrain sur lequel les Veilleurs des Chemins et les Gardiens des Clairières patrouillent constamment pour effrayer – ou tuer si nécessaire – tous ceux qui violent la paix de la Laurëorn.

La Grande Guerre contre le Chaos obligea les Laurëornalim à modifier leurs tendances isolationnistes. La menace de l'incursion du Chaos depuis la Mer des Griffes, ainsi que l'accroissement de l'activité des Hommes-Bêtes venant de la Drak Wald suffit à obliger les elfes à établir des patrouilles communes avec les humains pour protéger les frontières du Nordland.

Ce niveau de coopération ne devait pas durer. Malgré la réaffirmation par Magnus le Pieux de l'antique traité auquel Sigmar avait donné son accord, les ambitieux Barons du Nordland convoitaient la riche forêt de Laurëorn. La méfiance croissante vis-à-vis des motivations de l'humanité a poussé les Laurëornalim à se retirer dans la forêt. Mais quelques voyageurs prudents continuent à s'aventurer dans les terres humaines, afin de commercer.

## *La Laurëorn.*

---

Cette magnifique forêt est la demeure des Laurëornalim. Elle est frontalière avec les Collines Enchantées au nord, et s'étend jusqu'au Collines Brumeuses au sud. A l'ouest de la grande forêt s'étendent les Wasteland, et à l'est la province impériale du Nordland. Le Baron de cette province revendique stupidement la Laurëorn comme une partie de son domaine, et ne fait pas grand secret de son intention de la conquérir un jour, dans un futur proche.

Par opposition avec la sombre forêt de la Drak Wald voisine, la Laurëorn est lumineuse et animée. On trouve beaucoup de prairies à l'intérieur, et la forêt profonde n'est pas aussi enchevêtrée de broussaille. La vie végétale et animale dans la forêt est très saine, et beaucoup des diverses espèces qui vivent dans la Laurëorn sont plus grandes que leurs cousins vivant ailleurs.

Les majestueux arbres Lornalims se trouvent au plus profond de la forêt. La majorité des habitations des elfes des bois se trouvent dans les branches de ces arbres, bien au-dessus du sol de la forêt.

On raconte que la Laurëorn héberge des créatures mythiques ; comme des fées, des hiboux géants, des licornes et des zoats ; ainsi que des créatures plus triviales que l'on trouve habituellement dans les bois. Il y a aussi des rumeurs faisant état de dryades et d'hommes-arbres vivant parmi les Laurëornalim, comme amis et alliés.

Il n'est jamais fait mention de créatures du Chaos résidant dans les limites du royaume des elfes des bois, bien que certaines puissent se trouver sur les marges à la limite des terres humaines. D'autres créatures néfastes sont aussi maintenues à l'écart par le pouvoir de la forêt, ainsi que par les elfes. Les enchantements de la Laurëorn créent des illusions magiques comme défense contre les intrus, et peuvent être appelé par un rituel que peut pratiquer tout prêtre ou mage elfe. Ces illusions sont composées de tout un assortiment de sorts d'illusionnisme de niveau de maîtrise croissant à mesure que l'on s'enfonce dans la forêt.

Certaines zones de la forêt, les clairières sacrées par exemple, sont aussi dotées de sensation, du fait du pouvoir des divinités elfiques qui s'y trouvent, et elles attaqueront directement les intrus, en aidant activement les elfes des bois. On pense même que de petits animaux assurent des rapports constants sur tous les envahisseurs aux elfes doté de la capacité de discuter avec eux. Comme défense finale, les Laurëornalim font pousser depuis très longtemps des arbres et des buissons qu'ils taillent et mettent en forme pour qu'ensemble, ils forment un mur vivant impénétrable protégeant leurs communautés les plus vulnérables. Ces fortifications vivantes sont généralement utilisées en conjonction avec les éléments géographiques du terrain, comme les fossés, mines, ruisseaux, et ainsi de suite, qui seront parfaitement utilisés.

### *Les communautés Laurëornalim :*

La plupart des communautés des elfes des bois sont petites, comprenant entre 50 et 100 individus. A la différence des petites enclaves isolées ailleurs dans les profondeurs des forêts de l'Empire, celles de la Laurëorn sont prospères. Elles suivent les modèles établis dans les plus petites communautés et l'Athel-Loren, formant une alliance assez libre de familles liées qui ont acceptées de diriger par un unique conseil commun. Cela signifie que toutes les communautés suivent le même schéma de base : la Clairière.

Le terme 'Clairière' est en fait une mauvaise appellation. Peu de communautés sont en réalité basées dans une clairière physique ; en fait, la plupart sont basée autour d'une clairière centrale, ou autour d'un arbre qui a une signification spéciale pour la communauté. Traditionnellement, chaque communauté est constituée uniquement des membres d'une famille. Les elfes des bois parlent toujours comme si cela était vrai aujourd'hui, bien que la réalité soit que les plus petites familles puissent vivre aux côtés d'autres. Les trainards et les voyageurs peuvent aussi choisir de demeurer pendant un temps dans des familles apparentées.

Des espaces ouverts près du centre de la communauté sont installés pour les assemblées, les rassemblements, les célébrations, et ainsi de suite. Ils sont généralement constitués de guère plus que de la terre nue ; les gens apportent des couvertures s'ils souhaitent s'asseoir. Des endroits sont aussi réservés pour conserver les réserves. Celles-ci, tout comme les habitations, ont été créées par les Chanteurs d'Arbres, et sont aussi souvent souterraines qu'elles sont dans les arbres. De cette manière, les réserves sont maintenues au frais, ce qui les rend moins susceptibles de se gâter.

Plus loin se trouvent les habitations de la famille. Celles-ci sont éparpillées, sans que leur disposition ne laisse apparaître de raison particulière. Dans la plupart des communautés, ces habitations ont été créées dans les branches des arbres par les Chanteurs d'Arbres, des mages entraînés à mettre en forme la nature afin qu'elle réponde aux besoins de la communauté. Ces individus commencent par escalader un arbre adapté, étirant parfois des branches pour les utiliser comme échelle, tout en montant, puis ils courbent, mettent en forme, et unifient des branches, afin de former la structure de l'habitation. Sur une période de quelques jours, les Chanteurs d'Arbre utilisent leur magie nourrissante pour faire pousser et tisser les branches afin de former le sol, le plafond, et les murs.

Pour la plupart, ces habitations sont constituées d'une pièce où les gens se rassemblent, mangent, cuisinent, chantent, et ainsi de suite, et de petites chambres ou alcôves, qui sont utilisées pour dormir, ou pour entreposer les affaires personnelles. Les invités dorment toujours dans la salle commune, ainsi que beaucoup d'enfant elfes des bois. Les pièces ont un simple rideau en guise de porte. Pour se garder du vent, ils sont cloués aux murs, et la même chose est faite pour les fenêtres. Naturellement, de telles maisons sont mal adaptées pour les feux. En hiver, de petits feux de bois ou de charbon sont allumés dans de grands bols de métal, et des plantes ou de la résine sont souvent ajoutées pour remplir la maison d'arômes agréables. Ceux-ci sont placés au-dessus de lourds morceaux de bois mort pour protéger l'habitation vivante. Les risques d'incendie sont faibles, car le matériau de l'habitation est plein de sève, ce qui rend négligeable les chances que le feu s'étende.

Ces feux n'aident pas beaucoup à repousser la fraîcheur du milieu de l'hiver. Quand le temps se refroidit, des fourrures et des draps de laine sont sortis des réserves et partagés. Quand les maisons commencent à devenir trop froides, deux familles ou plus peuvent aménager ensemble. Cela peut rendre les lieux un peu exigus, mais c'est un moyen important pour garder assez de chaleur dans la maison pour que les elfes y survivent. Si le temps d'hiver devient particulièrement rude, les réserves souterraines seront nettoyées (à ce stade, le temps glacial conservera parfaitement bien les réserves), et les vieux, les jeunes et les malades y seront descendus. Bien qu'ils considèrent la perspective de vivre sous terre avec dégoût, ces pièces s'avèrent considérablement plus facile à chauffer.

Les maisons des elfes ont besoin d'une attention constante si on veut les conserver habitables. Celles qui sont abandonnées pendant l'hiver nécessitent souvent l'attention d'un Chanteur d'Arbre au printemps. Pour la plupart, cependant, ces maisons sont considérées comme des structures temporaires, et il est courant pour des familles de changer chaque année. Certaines famille vivent même sans maisons, passant leurs étés à vivre une vie quasiment nomade sur les terres entourant la Clairière, et partagent une maison avec d'autres en hiver.

---

## *La société de la Laurëlor*

---

La meilleure description de la société Laurëloralim est celle d'une anarchie organisée, quand laquelle les droits de l'individu sont prépondérants. La société est, cependant, très structurée, et composée de nombreux niveaux. Aux yeux d'un humain, c'est d'une incroyable complexité, étant donné qu'elle a évolué au fil des millénaires depuis bien avant l'existence des humains. Comparée avec celle des hauts elfes, cependant, la structure est très primitive et simple.

L'indépendance des individus est fondamentale, et le statut social est basé sur l'intelligence, l'intuition, la compétence, les prouesses, etc. L'âge et l'expérience accumulée ne sont pas des garanties de respect, mais sont susceptibles d'être alliées à des attributs et des compétences estimés. La société Laurëloralim est basée sur un puissant code moral / d'éthique qui est inhérent à tous les elfes, et à un engagement et une ouverture totale vis-à-vis de la communauté, probablement en raison de leur incapacité à ressentir de la jalousie du fait de leur culture non matérialiste.

En effet, le principe de la société elfique dans la Laurëlor est que l'on doit parfaitement comprendre la signification de toutes les règles et obligations, afin de ne pas les ignorer. Toutes les actions seront alors laissées au libre choix de l'individu, mais les conséquences seront alors appliquées, et acceptées.

La longévité des elfes, et leur rythme de vie tranquille leur permet d'atteindre les consensus qu'un tel système sociale requiert. Comme les elfes aiment plus la discussion que son résultat, tous les problèmes peuvent être résolus par l'interaction. A la guerre, ce pendant, ce luxe n'est pas accessible.

---

### *Organisation sociale.*

---

#### *Gouvernement et familles :*

Bien que ce soit à un degré moindre que les habitants de la Forêt de Loren, les Laurëloralim sont un peuple insulaire et méfiant. Leurs récits de l'ancien décret du Roi Phénix Caradryel leur rappellent constamment l'échec des Princes et des Rois qui ont perdu le contact avec les souffrances de leur peuple. Par conséquent, les communautés des elfes des bois n'ont pas de gouvernement ou de monarchie, car leurs esprits indépendants rejettent l'idée d'individus anonymes contrôlant leurs vies. A la place, ils fonctionnent plus selon le principe d'une famille étendue. En fait, la traduction humaine du nom que les elfes donnent à leurs communautés est 'famille'.

Quand un problème survient, et qu'il est au-delà des capacités d'un individu unique, il est porté devant une assemblée familiale et discuté. Parfois, des responsables sont nommés pour se concentrer sur le sujet ou coordonner toutes les actions à entreprendre. Plus souvent, des individus endossent la responsabilité d'une partie de la tâche, négociant du soutien supplémentaires ou des conseils si nécessaire.

Il y a des exceptions à cela, dont la plupart nécessitent des actions concertées par tous les membres de la communauté Laurëloralim. Quand la totalité de la Laurëlor est menacée par un ennemi extérieur, la nécessité d'un effort coordonné est vitale. Des représentants de chaque assemblée familiale (Clairière) sont envoyés pour représenter leur communauté au Conseil, présidé par les Grandes Prêtresses d'Isha et de Liadriel. Le Conseil se réunit à la base du plus grand arbre Loralim, au cœur de la forêt.

#### *Tradition des familles :*

Les traditions de chaque communauté sont uniques, ayant été formées par la zone environnante. Les elfes de la Clairière des Loralim sont les plus reconnaissables des êtres pensants de la forêt – hommes-arbres, dryades, et zoats – et comprennent les Chanteurs d'Arbres les plus talentueux de la Laurëlor dans leur famille. Ceux des Chutes de la Blanche Ecume, qui vivent le long de la rivière Eige et de ses affluents dans les Collines Enchantées, sont particulièrement compétents sur tout ce qui touche à la connaissance des rivières, ainsi que d'excellents grimpeurs de falaises.

Bien qu'elles soient taillées par la nécessité, ces traditions changent avec le temps, à la différence des traditions stagnantes des nains. Le tempérament des elfes étant ce qu'il est, un certain nombre de Laurëloralim finit par se laisser des traditions dans lesquels ils ont grandi. Quand un elfe montre des signes d'envie de voyage, il est encouragé à partir de son côté pour trouver une communauté qui corresponde mieux à son état d'esprit actuel. Un tel voyage peut impliquer de se risquer sur les terres humaines dans sa recherche d'autres communautés. Un petit nombre d'elfes peut même trouver qu'ils préfèrent être en compagnie des humains, partant à l'aventure et explorant, assouvissant leurs désirs d'expériences nouvelles, parfois s'abaissant même à suivre des carrières humaines. Quand ils sont finalement assez mature (ou qu'ils reviennent à la raison) pour retourner vers la civilisation, ces folies sont généralement laissées loin derrière.

Ces excursions hors de leurs clairières sont utiles sur bien des aspects. Elles permettent de transmettre les nouvelles, même si c'est lent, et de faire des échanges – autant de bien matériels que de culturels – entre les différentes populations d'elfes des bois. Plus important encore, ces jeunes vagabonds entretiennent souvent des relations romantiques pendant leurs voyages exotiques. Sans cela, les petites communautés se seraient flétries depuis longtemps, affectées par la consanguinité.

### *Naissance, mariage et mort :*

Comme les autres elfes des bois, les vies des Laurélorimalim sont gouvernées par le passage des saisons et le cycle de la naissance, de la mort, et de la renaissance, qui est intégré dans leur vision du monde. Ils croient fermement que les âmes des morts se reposent dans le monde des esprits jusqu'à ce qu'elles aient rassemblé assez de force et ne décident ce qu'elles veulent accomplir dans leur prochaine vie. A ce moment, elles renaissent au monde.

Comme dans la plupart des cultures, les naissances sont l'occasion de grandes célébrations parmi les elfes des bois. Des fêtes sont organisées et des offrandes faites. Les enfants souffreteux reçoivent souvent des soins par les prêtres de Sarriel, qui aident à faire sortir la conscience du bébé du royaume de la mort, et les prêtres d'Isha, qui s'occupent aussi de la mère.

Bien que les elfes des bois se marient, leurs coutumes sont très différentes de celles des humains, ou même des hauts elfes. Ils considèrent le mariage comme une nouvelle vie, et par conséquent comme étant sujet aux mêmes cycles que toute autre vie. Les mariages parmi les elfes des bois sont simples, car le couple déclare simplement leur amour et leur intention de vivre comme mari et femme. De telles déclarations peuvent avoir lieu quand et où le couple le trouve approprié. Les cérémonies de mariage en Laurélororn ont généralement lieu pendant les célébrations se tenant le premier jour du printemps, quand les créatures vivantes se débarrassent enfin du sommeil de l'hiver.

Si des membres de la famille considèrent le mariage comme particulièrement malavisé, le sujet est alors soumis à l'assemblée. Si besoin est, un parent proche de l'un des membres du couple est choisi pour parler avec eux des problèmes soulevés par l'assemblée. Si le problème ne peut pas être résolu, le couple peut choisir soit de se séparer, soit de quitter ensemble la communauté.

Il y a certaines restrictions sur qui peut, ou pas, se marier, bien qu'elles soient beaucoup moins rigides que celles que l'on trouve dans la plupart des sociétés. Aucun elfe n'est autorisé à se marier jusqu'à ce qu'il ait atteint la maturité physique (autour de 12 ans pour les femmes, et 14 pour les hommes). Aucun elfe ne peut avoir plus d'une épouse en même temps ; ainsi, tout couple qui ne renouvelle pas ses vœux et considéré comme à nouveau éligible pour le mariage. Les mariages unisexes sont autorisés, mais ceux qui sont impliqués discutent généralement avec un ancien sur le fait évident que le mariage sera bien entendu stérile. Inutile de dire que le point de vue des elfes des bois considérant le mariage comme une adhésion à l'amour et l'acceptation de la monogamie en découlant provoque encore plus de perplexité et de dégoût chez les nains, qui considèrent le clan comme un fondement immuable et permanent de la société. Les humains ont des points de vue partagés sur tout cela ; beaucoup le considèrent comme inapproprié et dégénéré, bien que les plus libéraux (et dépravés) le voient comme un autre signe de la sagesse et l'instruction elfique.

Les soins et la socialisation des enfants sont devenus une responsabilité communautaire. Comme la société attend que les pères et mères travaillent aux côtés des autres adultes afin d'assurer que personne ne meure de faim, les enfants sont laissés avec ceux qui sont incapables de travailler. Les blessés ou les elfes vénérables s'occupent des enfants et les éduquent jusqu'à ce que la nouvelle génération soit assez âgée pour assumer ses responsabilités sociales.

Du fait de cette éducation communautaire et des liens maritaux relâchés des elfes des bois, leur concept de la famille est assez étrange. Une 'famille' est seulement composée de la mère elfe des bois, et de tous les frères et sœurs (y compris ceux provenant de pères différents). Même si la mère demeure mariée à leur père, il ne sera toujours pas considéré comme un membre de leur famille. Un concept plus large est celui de 'parents'. A strictement parler, il est composé d'une famille elfe, des familles des sœurs de la mère, et de tous les fils et filles de tous les maris de la mère. En pratique, les relations tortueuses des elfes impliquent que tous les membres d'une communauté sont considérés comme étant de la même 'parenté'. Les choses sont encore complexifiées par les elfes itinérants qui sont admis dans la communauté. Ils sont généralement hébergés avec une famille, et s'ils restent assez longtemps, sont susceptibles d'être 'adoptés' comme membre de la famille, ce qui fait d'eux un membre de la communauté.

Cette organisation inhabituelle a renforcé considérablement les communautés elfes des bois. Comme presque tout le monde est considéré comme un parent par un mariage ou un autre, il y a un sens mutuel du respect et de l'obligation. Les gens n'hésitent pas à partager et à se soutenir les uns les autres, et n'hésitent pas à faire des efforts pour aider les autres, sachant qu'ils peuvent compter sur une assistance similaire quand ils en ont besoin.

Les pratiques mortuaires des elfes des bois sont aussi uniques. De fait de leur croyance en la réincarnation, la mort n'est pas considérée avec la même horreur que chez les humains. Le trépas d'un ami ou d'un être aimé est toujours un événement triste, mais la tristesse est tempérée par la croyance que les amis peuvent être réunis dans une vie future.

Comme l'âme survit au corps, les elfes des bois considèrent leur enveloppe matérielle comme étant empruntée à la nature. Chaque individu choisit son propre mode d'inhumation avant que son heure arrive, ce qui assure que ses amis les plus proches et sa famille soit au courant de son souhait. Les elfes des bois considèrent qu'il est malheureux pour une âme que son corps ne soit pas disposé selon ses souhaits. Si un elfe meure sans que sa préférence pour l'inhumation soit connue, sa famille et ses amis peuvent passer de longues heures, en général en compagnie d'un prêtre de Sarriel, à discuter de la façon dont ses restes doivent être disposés. Dans la Laurélororn, la crémation est la forme habituelle d'inhumation. Les cendres du défunt sont éparpillées dans la Clairière par le prêtre de Sarriel, qui est suivi par les membres de la famille endeuillée.

En plus de la cérémonie d'inhumation, beaucoup d'elfes accomplissent un rituel supplémentaire. Beaucoup de communauté auront un arbre du souvenir, sur lequel un morceau de tissu provenant d'un vêtement du décédé est généralement attaché. Certains elfes en deuil viennent pour pleurer ou dormir sous ces arbres. On raconte que les plus troublés peuvent, parfois, recevoir une vision ou un rêve de l'âme décédée.

### *Travail et commerce :*

Toutes les familles Laurëlorimalim travaillent pour le bénéfice de leur petite communauté. Ils partagent le travail, prennent soin des malade et des mourants, amoindrissent l'impact des malheurs individuels, et distribuent le fruit de leur travail. Les elfes ne pratiquent pas les activités à tour de rôle, car les compétences et les préférences individuelles sont reconnues, permettant à chacun de se spécialiser. Certains préfèrent la chasse, d'autre le tissage, alors que pour d'autres ce sera le chant. Chaque individu donne ce qu'il peut à la communauté, et prend ce dont il a besoin en retour.

Entre les familles, cependant, des commerçants font du troc et échangent des biens. Cela permet à certaines familles de se spécialiser, formant ce que les humains appelleraient des industries artisanales. N'ayant pas de système monétaire, les elfes des bois n'ont pas de mesure précise de la valeur. Un manteau de fourrure pourrait être échangé pour bien plus en hiver qu'en été, par exemple. Le fait que les elfes recherchent activement à acheter aux commerçants, même s'ils peuvent obtenir le même objet pour moins auprès de la personne qui le fabrique est peut-être encore moins facile à comprendre par les humains. Les commerçants forment un lien vital entre les communautés, et signifient qu'un désastre frappant une famille peut être soulagé par la bonne fortune d'une autre. Il est important pour ces communautés que ces gens soient soutenus. De la même façon, les commerçants peuvent donner des marchandises s'ils trouvent une communauté incapable d'échanger, pas parce qu'ils vont préserver leur marché, mais parce que la redistribution des biens est le véritable rôle de leur profession.

Quand il s'agit d'échanger avec le monde extérieur, cela se fera sous la forme de troc. La monnaie est regardée avec un amusement dédaigneux, et considéré comme un gaspillage inutile de bon métal. La tendance à la thésaurisation des nains et de nombre d'humains est quelque chose que les elfes des bois ne seront tout simplement jamais capable de comprendre.

### *Crime :*

Comme les communautés d'elfes des bois sont constituées de petits groupes de parents, dont chacun donnera volontiers tout ce qu'il a pour soutenir un voisin en difficulté, il n'y a que peu ou pas de crime à proprement parler.

### *Les elfes de Laurëlorim et le monde extérieur :*

Les relations entre les Laurëlorimalim et les royaumes humains environnant peuvent être au mieux décrites comme glaciales. Le désir principal des habitants de la forêt est simplement d'être laissé tranquille ; toute intrusion, même amicale, interfère avec ce désir. Les elfes, sans exception, tenteront de guider ou d'effrayer les intrus pour qu'ils sortent de leurs terres sans les avoir rencontrés. Si ces tentatives sont ignorées, ou si la main est levée contre un habitant des bois, les elfes n'auront aucun scrupule à tuer l'intrus sur place.

L'Empire a fait de nombreuses avances vis-à-vis des communautés elfiques dans la Laurëlorim. Des courriers de la cour impériale ont fait la route vers la ville nordlandaise de Grafenrich pour rencontrer les représentants du Conseil. Bien qu'il n'existe aucun lien officiel entre les communautés Laurëlorimalim et l'Empire, les elfes sont allés au combat aux côtés de leurs voisins humains quand la situation était désespérée. En échange, et parce que les humains n'ont aucun désir de provoquer des problèmes, les lois impériales punissent de pendaison l'entrée dans un bois elfique sans la permission expresse de ses habitants. En pratique, cette loi n'est presque jamais appliquée car le Baron de Nordland ne reconnaît aucun traité qu'il n'a pas personnellement signé. Cela semble peu probable étant donné ses ambitions revendiquées sur la Laurëlorim. Dans tous les cas, les elfes des bois s'assurent que les intrus habituels disparaissent à jamais.

La méfiance autour des frontières de la Laurëlorim est un trait partagé par les humains et les elfes. Les elfes observent prudemment les barbares humains sauvages, parfois amusés, parfois dégoutés par leurs singeries. Par opposition, les humains essaient d'éviter d'observer les elfes, de peur que cela leur apporte le mauvais sort. Beaucoup de paysans des frontières de la Laurëlorim laissent des offrandes de lait, fromage, ou bière, dans l'espoir que cela leur apportera les faveurs du 'peuple fée', et tourne leur attention capricieuse ailleurs. Selon le même processus de superstition, le lait qui a tourné, les mauvaises récoltes, les fausses-couches, et tous les types d'événements malheureux sont imputés aux esprits malicieux des bois.

Très rarement, un humain courtois, qui fait preuve de suffisamment de respect pour la forêt, peut être approché par les elfes, et devenir leur ami.

Beaucoup de villages humains ont des histoires sur les individus infortunés qui sont tombés amoureux d'une fée. Il est arrivé qu'une jeune fille particulièrement attrayante ait attiré le regard d'un elfe menant ses affaires sur la terre des hommes, ou qu'un jeune garçon aventureux soit tombé sur une jeune fille elfe se baignant dans une mare de la forêt, les cheveux ornés de fleurs, et que le couple soit, pendant un moment, parti vivre au-delà des champs que nous connaissons. De telles histoires sont inévitablement des tragédies, et sont considérées avec désapprobation par les gens les plus sages des deux races, mais cela n'aide pas à dissuader les couples. Le temps passant, la confrontation des cultures fera qu'aucun des deux ne pourra comprendre l'autre, ou la nature stérile de la relation (car de tels couples n'ont jamais de progéniture) entrainera l'amertume et le ressentiment, ou plus simplement, l'humain vieillira et s'affaiblira, alors que l'elfe non. D'une façon ou d'une autre, l'humain finira par trouver nécessaire d'abandonner son amant de monde vert, et tentera de retourner dans le monde de l'humanité.

Si les relations avec les humains sont glaciales, et celles avec les nains laconiques, l'attitude des elfes des bois vis-à-vis des hauts elfes est carrément hostile. Ils n'ont pas oublié l'amertume de la grande trahison, et ne souhaite absolument pas recommencer maintenant à faire confiance à Ulthuan. La notion qu'ils tombent toujours sous la juridiction du Roi Phénix est considérée avec colère et mépris, et la position de l'Exarque à Marienburg est considérée avec mépris et dérision. Bien qu'ils n'aient aucune envie d'entamer un conflit avec leurs cousins, individuellement les elfes des bois seront prompts à s'énerver s'ils croient percevoir des railleries, rebuffades et ignorances.

Les elfes de la Laurélorn ont rarement rencontré des elfes noirs, dont les activités sont généralement confinées aux régions côtières de la Mer des Griffes, où les habitants humains servent à la fois de tampon et de système d'alarme (les bâtiments qui brûlent ont cet effet). Quand ils se rencontrent, cependant, le bain de sang est inévitable. Les elfes des bois considèrent les Druchii comme des abominations, exactement comme le font les elfes d'Ulthuan.

### *Les Laurélornalim en guerre :*

Quand la guerre menace, chaque elfe abandonne volontairement son droit à l'autodétermination pour le bien commun. Même avec un tel sacrifice, les elfes s'attendent à un traitement raisonnable et à une certaine ouverture dans le processus décisionnel vis-à-vis des personnes compétentes en fonction des actions à mener. Après tout, les Laurélornalim sont peu susceptibles de suivre quelqu'un qui cherche sa propre gloire au dépend de ses camarades.

Les chefs de guerre sont choisis parmi ceux qui ont fait leur preuve par leurs actes, leurs compétences, leur intelligence, et leurs prouesses martiales/magiques. Par conséquent, ces chefs ont tendance à être ceux qui sont des 'conseillers' respectés dans l'anarchie organisée qu'est la vie elfique. Ensemble, ils forment le Conseil de l'Arbre, appelé le Laurélornim. Le Conseil Intérieur est composé des personnes clés pour les décisions d'urgence, comme les grands prêtres de Liadriel et Isha, bien que leurs conseillers forment le Conseil Extérieur.

Les chevaux sont beaucoup utilisés parmi les Laurélornalim. Les montures des elfes des bois ont tendance à être plus petites, plus agiles, et plus intelligentes que leurs équivalents humains. Celles utilisées par les chefs de guerre sont généralement de couleur blanche, bien que d'autres coloris allant jusqu'à un brun rougeâtre existent. Malgré le fait que des étriers soient utilisés en combat, en particulier par les unités de cavalerie, beaucoup de cavaliers elfes dirigent leurs montures par la volonté et le langage corporel. Cavalier et cheval sont aussi proches qu'un tandem puisse l'être sans que le cavalier ne soit un apprivoiseur.

## *Caractéristiques elfiques.*

---

### *Physiologie :*

Comme les autres elfes, les Laurélornalim sont connus par les ignorants comme le 'peuple clair' – ils ont la peau claire, avec des traits élégants et des cheveux fins comme du lin. Ils sont aussi plus grands que les autres races, et d'une carrure plus fine. Beaucoup d'elfes se considèrent comme supérieurs aux autres races sur presque tous les points. Ils sont plus agiles, plus rapides, plus intelligents, et vivent plus longtemps que les humains ou les Halflings, sans parler du fait qu'ils sont plus compétents dans tous les domaines importants pour la survie, comme le travail du bois ou la chasse. Ils sont aussi moins sujets à la maladie et aux affections, et ont généralement une espérance de vie de 220 ans, bien que certains puissent être encore plus âgés.

Le seul domaine dans lequel les elfes semblent être limités concerne la résistance physique, pour laquelle les humains ont un léger avantage. Certains elfes dénieient ce point en expliquant que ce n'est rien d'autre que leurs sens plus développés qui leur permet de ressentir la douleur et la souffrance de façon bien plus aigüe que les autres races, moins sensibles. Ce même point de vue elfique s'étend aux domaines où les nains excellent et pas eux – comme l'endurance et l'obstination. Les elfes perçoivent simplement cela comme un exemple de la nature bestiale des nains, étant donné que ces qualités ne font pas parties de celles auxquelles tout elfe civilisé aspirerait.

Le résultat de leur biais racial est que les elfes se sentent une certaine obligation d'aider les races moins capables. Après tout, ce n'est pas leur faute s'ils n'ont pas les ressources physiques et intellectuelles qui pourraient leur permettre de réussir dans le monde. Telle est donc la responsabilité de l'élite dans l'ordre naturel des choses.

### *Noms :*

Les vies familiales tortueuses des elfes des bois rendent difficile de suivre leur généalogie, bien que les Laurélornalim ne se soucient pas vraiment de tels sujets. Il n'y a pas de nobles, ou personne d'importance équivalente, parmi eux. Comme ceux de Loren, les Laurélornalim portent deux noms : celui qui leur a été donné, et celui d'usage.

Quand un elfe né, les parents (ou les parents les plus proches, si les parents ne sont pas disponibles) donneront à l'enfant un nom qu'il portera toute sa vie. En plus, l'elfe peut choisir un nom pour lui-même. Cela peut-être le nom donné de quelqu'un que l'elfe admire, ou un mot décrivant un trait ou une activité qui est importante pour lui. Il n'est pas rare pour un couple marié que chacun prenne le nom donné de l'autre comme nom d'usage. Les noms d'usage changent au fur et à mesure que l'elfe grandit, se modifiant pour refléter le développement de sa personnalité. Cela, bien entendu, en rajoute au point de vue humain largement répandu que les elfes ne sont qu'une bande de toqués.

### *Mode :*

Étant donné leur style de vie, les elfes des bois n'ont que peu, voir aucun, concept de mode. Leurs vêtements sont avant tout pratiques, puis confortables ; c'est seulement quand ces deux conditions sont remplies que l'apparence sera prise en compte. Dans ce but, les elfes des bois brodent souvent des motifs stylisés pour embellir leurs vêtements favoris. Ces dessins comprennent souvent des cercles, représentant le cycle de la vie, des symboles d'équilibres, et des images de nature. Pendant les jours doux de l'été, les elfes ont souvent assez chaud pour rendre les vêtements superflus. Bien que certains choisissent de porter des choses améliorant leur apparence, il n'est pas rare pour d'autre de ne rien porter. Beaucoup de garçons humains ont survécu plein de regrets à une promenade dans une forêt après avoir aperçu une vierge elfe se promenant nue.

Tout comme les dessins sont utilisés pour embellir les vêtements, il est courant pour les elfes des bois d'arborer des tatouages ou, plus souvent encore, des décorations temporaires faites de peintures et de colorants. Elles peuvent être aussi subtiles que l'usage de pigment pour améliorer l'apparence des yeux et des lèvres, ou élaborées pour transformer l'ensemble du corps en une toile pour une grande œuvre d'art. Les deux sexes utilisent toute la gamme des décorations disponibles. En fait, il n'est pas du tout inhabituel pour un homme d'arborer un subtil maquillage pour les lèvres ou les yeux, ou pour une femme d'avoir de très grands tatouages.

Dans les très rares occasions où les non-elfes visitent une communauté isolée Laurëloralim, les elfes amadoueront les conventions sociales plus prudes de leurs invités en s'assurant que tous les habitants portent des vêtements, afin de ne pas choquer leurs hôtes.

### *Sens elfiques :*

Les elfes des bois tirent un grand plaisir de la stimulation de leurs sens. Comme les autres races, les elfes aiment regarder ce qui est beau sous toutes ses formes : la lumière jouant sur la surface d'un ruisseau, une gemme joliment polie, le sourire d'un ami, et d'autres activités similaires. La musique et le chant qui excitent l'ouïe sont aussi appréciés sous toutes leurs dimensions. Qui plus est, les elfes des bois trouvent un grand plaisir à manger de la bonne nourriture et boire du bon vin, ainsi qu'à découvrir le monde par le toucher.

Le sens que les elfes valorisent plus que toutes les autres races est l'odorat. Le sens de l'odorat des elfes est bien plus développé que celui des humains, et ils prennent un grand plaisir à sentir les délicates fragrances des fleurs, les odeurs entêtantes de l'été, les senteurs musquées de l'automne. Leur étude des plantes leur a donné une grande connaissance de l'usage de chacune d'elle, et de la façon de moule les feuilles, écraser les pétales, cuire les graines, distiller les huiles, et d'innombrables autres sources et manipulations utiles pour améliorer l'odeur d'un endroit ou d'une personne.

Les elfes se baignent fréquemment, profitant des sensations que cela apporte tout autant que de la propreté qui en résulte. Par opposition, les humains se lavent rarement, et les nains encore plus rarement. A moins qu'ils n'y soient forcés par des conditions défavorables – comme voyager à travers le pays ou passer des heures dans une diligence exigüe, chaude et moite – les elfes des bois feront ce qu'ils pourront pour rester dans le sens du vent quand ils traitent avec les autres races. Les odeurs corporelles de ces races agressent leur sens de l'odorat développé, et n'aide pas à faire cohabiter paisiblement les différentes races.

Les fleurs sont particulièrement estimées par les Laurëloralim comme décoration, car elles combinent l'odeur et l'apparence. Beaucoup d'elfes font pousser des fleurs dans leurs maisons, et certains portent des fleurs fraîchement cueillies comme les humains portent des bijoux. Ce n'est cependant pas quelque chose qui se pratique couramment, car cueillir des fleurs est considéré comme un dommage infligé à la nature ; c'est seulement les plus courantes des fleurs qui sont cueillies simplement pour être utilisées de façon aussi vaine.

### *Fan-Eltharin :*

Autant qu'elle façonne leur culture, l'attitude inhabituelle des elfes des bois vis-à-vis de leur passé influence leur langage. Le mode de vie difficile qui a marqué le début des premiers réfugiés fuyant leurs cités a fait de la survie leur souci principal. Cela a conduit à un sentiment de vivre pour l'instant, à se concentrer sur l'aspect pratique du présent. Cet aspect de leurs origines se reflète dans l'importance du temps présent dans leur langue natale, le Fan-Eltharin, ainsi que dans leur dialecte de l'Occidental. Qui plus est, le passé est rarement utilisé. Quand c'est le cas, ce temps porte en lui des connotations de mysticisme, de légende, et de signification obscures.

La relation étroite qu'entretiennent les elfes des bois avec la nature a aussi influencé leur utilisation du langage. Ils ont développé des milliers d'adjectifs relatifs au monde qui les entoure, et étendus leur terminologie pour expliquer et décrire les plantes, les animaux, et les phénomènes naturels que les hauts elfes n'ont jamais expérimentés. Cependant, ils ont aussi perdu beaucoup de termes hauts elfes, en particulier ceux décrivant le travail du fer, les rapports hiérarchiques, et (dans une moindre mesure) l'érudition. De telles idées n'ont que peu ou pas de place dans la mentalité des elfes des bois.

Les elfes des bois ont aussi négligé les nombres. Ils ont conservé les aptitudes de base au calcul, mais n'ont que peu d'intérêt pour les mathématiques, ou les mesures précises. A la place, ils comptent sur les estimations et les comparaisons, et font un grand usage des métaphores. Demandez à un elfe combien de maïs il lui faut pour nourrir sa famille, et il répondra « assez ». Leur seule mesure est 'la quantité nécessaire pour nourrir une famille' ; les boisseaux ou les poids leur semble être une abstraction bizarre et inutile. Demandez à un éclaireur elfe combien de soldats il y a dans le camp ennemi, et il répondra, « *autant que d'étoiles dans le ciel* », ou « *autant que des feuilles sur un arbre* ». L'éclaireur pourrait être capable de suggérer si oui ou non l'ennemi est capable de submerger vos défenses, mais il ne pensera même pas à essayer de les compter. Un tel travail serait chronophage et absurde.

Peut-être plus important encore, la forte tradition orale et la mémoire parfaite des elfes des bois signifient que l'écriture n'est que rarement utilisée. Il n'existe pas de forme écrite du Fan-Eltharin ; les elfes des bois disposant de la compétence *Alphabétisation* auront appris à lire et à écrire le Tar-Eltharin, ou un autre langage adapté à leur profession. Il n'est cependant pas exact de dire que les elfes des bois n'ont pas de langage écrit : certaines carrières ont leurs propres symboles, qui sont utilisés pour transmettre des informations secrètement. Le plus répandu est l'utilisation de symboles génériques, dont chacun a une signification suggestive. Images de la nature, symbole d'équilibre, images des éléments ou de la guerre, peuvent tous être utilisés comme ornements pour embellir un objet, une construction, ou même une personne. Bien que n'ayant pas de signification précise, tout elfe des bois les voyant (et toute autre personne réussissant un test d'*Int*) sera capable de comprendre le sens général de leur message.

Sous bien des aspects, le Fan-Eltharin ressemble au Tar-Eltharin, et ceux qui parlent l'une des langues seront compris par les autres, si l'auditeur réussit un test d'Int.

### *L'attitude des elfes des bois vis-à-vis de la nature :*

Les épreuves endurées par les premiers colons des forêts ont imprimé chez eux que chaque ressource devait être utilisée avec parcimonie, soin, et respect. Les abus entraînaient sa propre défaite. Même en prenant de tels soins, certaines familles sont mortes du fait du tarissement des ressources vitales. Quand les arbres Wythel de Loren se sont fanés et sont morts, toute une famille est partie à travers les Montagnes Grises, et n'a plus jamais été vue en Loren ; même si normalement la communauté a simplement dépérié lentement, les jeunes partants, et aucuns nouveaux venus ne restant. Finalement, seuls les anciens mourants sont restés, entretenant l'étincelle de leur tradition jusqu'à ce qu'ils quittent le monde à jamais.

Ces rudes nécessités ont conduit les elfes des bois à se considérer dans une relation presque symbiotique avec la nature. Ils s'occupent d'elle, et elle subvient à leurs besoins. Le point de vue des nains considérant la nature comme une ressource, qui est là pour être utilisée, est tout simplement un anathème pour eux.

Au cours des dernières décennies, un nombre important d'évènements ont menacé d'apporter un changement dans cette attitude. Traditionnellement, les elfes chassent et cueillent, vivant de ce que la nature leur fournit. Les rudes hivers rendent le stockage essentiel. Malheureusement, l'augmentation du gel et les activités de pillage des orcs et d'autres créatures abjectes ont drastiquement réduit ce qui peut être rassemblé et entreposé. Qui plus est, les empiètements humains le long des frontières ont mis la pression sur les ressources de la forêt. Lors de certains des pires moments dans les communautés, les familles ont du regarder des gens mourir de faim.

En réponse à ces pressions, certains elfes rebelles ont commencé à pratiquer l'agriculture. Les avis sur ces activités controversées sont très variés. Beaucoup de traditionalistes la considère comme une exploitation et un asservissement de la nature, un affront à Isha, et une activité abominable (et anthropomorphique) qui doit être arrêtée à tout prix. Ils sont même allés jusqu'à briser l'équipement agricole et attaquer les fermiers. Un certain nombre des elfes les plus vieux, plus expérimentés, et plus libéraux ont condamné ces attaques malavisées. Ils prétendent que, quand elle est pratiquée correctement, l'exploitation agricole respecte la nature, répondant aux époques et aux saisons, s'occupant et préservant plutôt qu'exploitant et détruisant. Ces elfes considèrent l'agriculture comme un développement positif quand elle est faite correctement, et ceux qui s'y opposent sont malavisés, comme les hauts elfes dans leur lutte pour figer le présent. Les tensions entre les deux factions continuent à monter.

## *Particularismes.*

---

### *Danseurs de guerre :*

Tous les elfes ne vivent pas dans des familles. Ceux qui se consacrent à Adamnan-na-Brionha choisissent de s'exclure et vivent dans des communautés distinctes. Elles sont en générales signalées par un palissade en bois afin d'empêcher les accidents (parfois fatals) provoqués par des gens se promenant dans une communauté de danseurs de guerre sans le réaliser.

A l'intérieur de ces communautés, la culture et les conventions des elfes des bois sont abandonnées. Tout comme les elfes voient le monde d'une façon bien plus éclatante que n'importe quel humain ne pourra jamais espérer l'apprécier, les fidèles d'Adamnan expérimentent une réalité qui se trouve au-delà de la compréhension des autres elfes ; le résultat ne ressemble à rien d'autre qu'à un asile humain. Ce n'est pas pour rien qu'Adamnan est connu comme le dieu de la folie.

Illitharion s'approcha prudemment de la palissade. Il n'y avait pas de porte, pas de guetteur ; la limite était assez claire, et toute personne entrant le faisait à ses risques et périls.

Il aurait eu le choix, il aurait été trop heureux de faire demi-tour et de partir sans plus tarder ; cependant des éclaireurs orcs avaient été repérés, et il était impératif que les danseurs de guerre soient là quand le combat commencerait.

Prudemment, il entra, et se fraya un chemin vers la clairière centrale, essayant désespérément d'effacer les scènes qu'il voyait autour de lui. D'un côté, deux hommes se mordaient et se frappaient l'un l'autre, tandis qu'un troisième peignait une scène dans le sang qui giclait. Presque devant lui, une silhouette nue récitait un poème dont les paroles ne signifiaient rien. Ses yeux étaient fermés, ses yeux étaient fermés et son visage portait une expression de plaisir presque malsain. Il passa en-dessous d'un couple faisant l'amour dans un arbre, un jeune aux yeux vitreux et en sueur à cause des visions procurées par les feuilles de Lotus Noir qu'il mâchait, et une jeune fille jouant un accord composé de deux notes sur une petite flûte en os.

Enfin, il finit par atteindre la clairière, où un vieil homme était assis, entouré de jouets d'enfants. Sans lever les yeux de ses jeux, il dit simplement :

*« Tu es venu pour demander l'aide d'Adamnan pour la bataille à venir, n'est-ce pas ? Nous serons là. Maintenant, je te conseil de partir en toute hâte, parce que nous avons un rituel à accomplir, et je ne pourrais pas garantir ta sécurité quand il aura commencé. »*

Malgré les risques pour la santé physique et mentale, beaucoup d'artistes en herbe choisissent de passer du temps dans ces communautés, pour apprendre auprès des clercs d'Adamnan, et en arriver à voir le monde d'une façon nouvelle et visionnaire. Les elfes des bois croient que la folie et le génie sont très proches, un principe illustré par la double facette d'Adamnan-na-Brionha. De façon prévisible, les habitations 'chantées' par les Chanteurs d'Arbres de ces communautés sont véritablement des habitations étranges.

Peu de travailleurs manuels ou de chasseurs choisissent de vivre parmi ces gens. Ils sont trop sains, trop fermement ancrés dans le monde réel qui les entoure. Heureusement pour les fidèles d'Adamnan, le mélange de respect réticent, de pitié et de peur avec lequel les autres elfes les considère signifie qu'ils ne manquent jamais des éléments de base nécessaires pour vivre. De tels actes de charité sont considérés de façon quasi-superstitieuse par de nombreux elfes des bois, qui les traitent comme des offrandes à Adamnan, afin qu'eux et leurs parents ne soient jamais touchés par l'étrange folie qui caractérise ses fidèles.

Les danseurs de guerre forment la majeure partie de ces communautés. Ce sont des guerriers qui aspirent à gagner une partie de la compétence et de la ruse d'Adamnan. Bien qu'il n'y ait pas de modèle bien déterminé ou de routine dans leurs vies, les rituels ponctuent la journée. Un prêtre d'Adamnan peut tout à coup décider de réciter l'un des poèmes épiques sur les exploits de leur dieu. Un groupe de guerrier se disputant peut tout à coup réaliser que leur dispute reflète un mythe en particulier, et basculer de façon continue dans une redite de cette histoire. Les variations sont infinies ; ce qui compte est simplement que leurs saintes histoires deviennent des parties intégrantes de leur vie quotidienne. Chaque danseur de guerre est entraîné pour prendre part à ces remises en vigueur sous une forme ou une autre, que ce soit en jouant, en parlant, ou par tout autre moyen d'expression.

La forme de récit la plus respectée parmi ces gens, cependant, est la danse. L'un des nombreux titres d'Adamnan est celui de Seigneur de la Danse ; ses fidèles cherchent tous à maîtriser les danses de guerre très expressives et particulièrement exigeantes. Ces danses rituelles sont si importantes dans leur société qu'ils ont même pris leur nom pour eux.

Du fait de leur importance sociale et rituelle, tous les danseurs de guerre potentiels doivent comprendre et effectuer tous ensemble les diverses danses de guerre clés avant que qui que ce soit ne leur enseigne une autre compétence. De la même façon, personne ne peut devenir un initié d'Adamnan tant qu'il n'a pas appris les danses, et comme les danseurs de guerre refusent d'enseigner les pas à qui que ce soit d'autre qu'entre eux, cela signifie que tous les prêtres d'Adamnan auront été auparavant des danseurs de guerre.

Bien que leur société se concentre sur Adamnan, les autres divinités elfiques n'ont pas été oubliées, et la plupart des danseurs de guerre vénèrent les autres dieux de leur panthéon de temps à autre. Seuls les prêtres d'Adamnan abandonnent les autres dieux en suivant la voie de l'obsession.

### *Apprivoiseurs :*

Alors que les humains et les nains domestiquent les animaux, en les extirpant de la nature et en les dressant, ce n'est pas le cas des elfes. Pour un elfe, 'mater' une créature est barbare, un signe d'une tentative de la race de maîtriser la nature, plutôt que de travailler à ses côtés. Ils préfèrent obtenir la coopération volontaire de l'animal.

De ce rapport à la nature est née la carrière exclusivement elfique des Apprivoiseurs (*Caraidh*). Les apprivoiseurs développent leur affinité naturelle pour des espèces d'animaux particulières jusqu'à un degré extraordinaire. Un elfe ne peut pas être un apprivoiseur pour plus d'une espèce à la fois ; leur affinité vis-à-vis des espèces se développe pour ressembler à quelque chose de proche de l'obsession des prêtres, plutôt qu'au tempérament large et équilibré de la plupart des elfes. Pour cette raison, ils sont généralement traités avec prudence par leurs compagnons.

On peut parfois trouver des apprivoiseurs vivant dans les communautés elfiques, mais pour la majeure partie, ils vivent dans la nature, loin des autres elfes, et proche des animaux qu'ils aiment. Quand un elfe devient un apprivoiseur, le choix de son animal favoris devrait être évident en fonction de son tempérament. A ce stade, il doit trouver un apprivoiseur du type approprié, et le persuader de le former. Si le choix de l'espèce n'est pas clair, le MJ devra soit choisir un animal pour l'elfe, ou refuser de laisser l'individu entrer dans la carrière, sur la base du fait qu'il ne démontre clairement pas le genre de tempérament nécessaire pour un apprivoiseur.

Les apprivoiseurs d'animaux autres que ceux décrits ci-dessous existent, mais sont tellement rares qu'ils sont presque légendaires. Les histoires parlent des *Beith-Caradan* ('Cavaliers Dragons'), par exemple, les descendants des Princes Dragon qui sont restés dans les colonies quand leurs frères sont retournés en Ulthuan. Les légendes disent qu'ils attendent, dormant avec leurs montures d'un sommeil enchanté et éternel, mais qu'ils se relèveront quand la race elfique sera face à la destruction.

Une autre catégorie légendaire d'apprivoiseur est le *Caraidh Palurin* ('Apprivoiseur du tigre des forêts'). On raconte que ces elfes se sont liés d'amitié avec les grands félins à dents de sabre qu'on trouvait autrefois dans les forêts du nord de l'Empire. Beaucoup d'érudits croient que ces grands prédateurs se sont éteints avant même l'époque de Sigmar. Dans tous les cas, personne n'a vu récemment de bêtes de ce type.

***Beith-Caradan ('Frère Dragon') :***

La plupart des érudits humains qui ont étudiés les Laurélornalim disent que les Beith-Caradan elfiques ne sont qu'une légende. Autrefois, disent-ils, ils étaient nombreux, et ils volaient sur le grand océan occidental entre les terres des elfes d'Ulthuan et le Vieux Monde. De nos jours, personne ne sait où ils sont, ou même s'ils existent.

D'anciennes balades racontent qu'ils combattaient les orcs et leurs semblables à l'aube de l'histoire humaine, et certaines chroniques prétendent qu'une poignée de cavaliers-dragon elfiques a combattu les hordes du Chaos il y a deux siècles, mais on ne les a pas vus depuis. Certains doutent même qu'ils aient été plus que le produit de l'imagination d'un ménestrel, mais selon les légendes elfiques, le dernier Maître Dragon dort au plus profond de la forêt, attendant le moment où on aura besoin de lui pour sauver le monde une fois de plus.

Et comme cela est prédit dans les légendes elfiques, un Beith-Caradan apparaîtra des histoires des ménestrels pour apporter la destruction aux ennemis des elfes des bois de la Laurélorn. Le *Caidillean-coilltean* ('dormeur dans la forêt') est un grand dragon des forêts cracheur de feu et utilisateur de magie, monté par un ancien guerrier elfe dont l'origine est un mystère pour tous sauf les plus savants des chefs elfes.

***Le clergé :***

Les elfes des bois vénèrent typiquement les dieux de leur panthéon quand ils entreprennent une tâche tombant sous la juridiction particulière d'un dieu. Ainsi, un elfe à la chasse offrira une prière à Karnos pour la générosité de la forêt, et bénira l'esprit de la créature dont la vie a été donnée pour nourrir sa famille. Une fois l'acte accompli, le même elfe peut psalmodier une chanson pour remercier Isha pour les baies qu'il ramasse sur le chemin du retour dans la forêt. Si un elfe remarque les nuages qui s'accumulent au-dessus de lui, un plaidoyer peut-être offert à Torothal pour qu'il retienne la pluie jusqu'à ce que le chasseur/ cueilleur puisse rentrer en toute sécurité auprès de sa famille.

Par contracte, les prêtres elfiques se concentrent fortement sur le service d'une divinité. Ceux qui répondent à cet appel abandonnent leur famille et leur liens familiaux pour se joindre à d'autre dans la même passion au sein de communautés appelées '*Lothinieal Lavintein*' (traduit approximativement par 'famille divine' en Occidental). Ces prêtres se concentrent exclusivement sur le service de leur divinité, au point même de demander à leur dieu d'intervenir pour eux auprès des autres divinités. Par exemple, un prêtre inquiet d'Isha pourrait faire appel à sa divinité pour qu'elle demande à Torothal de diminuer les pluies torrentielles afin d'aider un village voisin menacé par les crues.

Les prêtres elfiques adhèrent formellement aux commandements de leur culte, et toutes leurs activités sont entreprises en l'honneur de leur divinité. Dans ce but, les rituels du clergé sont des événements très élaborés qui peuvent durer des heures. Par opposition, les rituels utilisés par les elfes normaux pour changer leur état d'esprit de celui du chasseur (comme dans l'exemple précédent) à celui du guerrier se débarrassant d'envahisseurs gobelins sont simples, rapides, et très individualistes.

---

## Religion et Magie de la Laurëlorne

---

### *Religion des Laurëlorne.*

---

A la différence des autres races, les elfes des bois sont aussi sensibles à leurs dieux qu'ils le sont vis-à-vis de la nature. En fait, les elfes considèrent les mondes naturels et divins comme des aspects inséparables de leur vie et de leur identité. Ils n'ont pas vraiment de concept de 'religieux' et 'séculaire', même s'ils sont bien conscients de ce que les termes signifient pour les autres races, en particulier l'humanité.

De ce point de vue, les elfes sont véritablement polythéistes dans leur attitude. Seuls les prêtres et certains ordres de guerriers 'religieux' sont dédiés à une divinité elfique avant toutes les autres.

Les elfes des bois honorent leurs dieux par le biais de rituels permettant d'atteindre le bon état d'esprit. Par exemple, un elfe préparant une chasse accomplira un rituel à Karnos pour atteindre l'état d'esprit adapté à l'atteinte de son objectif. Se préparer à la guerre nécessite un rituel différent à Khaela Mensha Khaine, afin que l'elfe puisse endosser le manteau du guerrier. Les rituels sont personnalisés par chaque elfe, et typiquement il y en a un différent pour chaque divinité de leur panthéon. La manifestation du rituel peut aller d'une simple méditation à une danse complexe, en passant par une série complexe de chants et une cérémonie structurée.

#### *Les dieux des Laurëlorne :*

Les elfes des bois de la Laurëlorne partagent de nombreux traits, comportements, et attitudes avec leurs cousins de la forêt de Loren. Ils partagent aussi les mêmes divinités, bien qu'il n'y ait pas de prêtres ou d'observance pour les cultes de Khaela Mensha Khaine et Morai-Heg. Les raisons n'en sont pas claires, et les Laurëlorne ne proposent pas d'explications. Certains théologiens supposent que la vénération de Khaela Mensha Khaine a disparu en partie à cause du lien évident de la divinité avec le culte humain interdit de Khaine.

Les cultes de la Laurëlorne partagent un certain nombre de traits. Tous nécessitent que les elfes mènent une vie que beaucoup d'érudits humains qualifieraient de 'bonne' ou 'neutre' (cette appellation est, bien entendu, plutôt le signe d'un manque de compréhension des elfes de la part de ces érudits).

Il n'y a pas non plus de lieux de culte bâtis pour que les croyants se réunissent. Les elfes n'ont pas besoin d'un lieu particulier pour vénérer, à la différence des humains. Il y a des moments, cependant, où les elfes des bois se réunissent dans un endroit qui semble adapté pour célébrer les dons et la magnificence de la divinité adaptée. De tels endroits peuvent être une source d'eau fraîche, un bosquet de gros arbres, une colline élevée, ou une chute d'eau. Les mégalithes et les cercles de pierres sont considérés comme des lieux de puissance.

Les cultes des Laurëlorne ont tendance à avoir un profond respect pour la Foi Antique, qui partage beaucoup de valeurs avec la religion des elfes des bois. Les érudits qui sont inconscients des différences prétendent que la Foi Antique dérive sur bien des aspects des croyances des elfes des bois. Les elfes des bois raillent ce type de 'bizarreries' quand ils les apprennent. Les cultes des elfes des bois sont aussi bien disposés vis-à-vis des fidèles de Taal et Rhya. Les Laurëlorne sont indifférent vis-à-vis des cultes des autres divinités humaines, bien qu'ils soient très méfiants envers ceux d'Ulric et de Sigmar. Les aspirations politiques des représentants de ces deux cultes provoquent beaucoup de soucis et menace pour la Laurëlorne.

Leur attitude vis-à-vis du panthéon nain varie du mépris à un amusement condescendant. A l'opposé, les cultes du Chaos et les divinités orcs et gobelines sont considérées avec les plus profonds dédain et hostilité. Tous ceux qui vénèrent ces êtres doivent être exterminés.

#### Adamnan-Na-Brionha :

**Description :** Selon les chansons elfiques, Adamnan-na-Brionha est né dans les limbes avant l'aube des temps, et il est l'incarnation de l'union entre les forces du Son et du Mouvement. Les danseurs de guerre le considèrent comme le Premier Etre, dont la danse a structuré l'univers. On appelle aussi Adamnan 'Le Premier', ou 'Le Seigneur de la Danse'. La divinité des danseurs de guerre deux aspects apparemment contradictoire de la vie – la joie de la danse et la fureur d'un crime vertueux. Il apparaît comme un elfe puissant, dont le côté gauche est fin et gracieux, et le droit présente les muscles saillant d'un puissant guerrier. Son visage est aussi partagé entre une expression félicité transcendante et une fureur aveugle.

Les danseurs de guerre croient que c'est leur fusion de la guerre et de la danse qui apporte l'interprétation terrestre de la manifestation cosmique de leur saint patron.

**Symboles :** Adamnan est symbolisé par une flute tenue dans un poing serré. Les fidèles du Seigneur de la Danse adoptent généralement l'un des styles de coiffure flamboyant des danseurs de guerre, et en plus doivent porter le symbole de la divinité soit comme pendentif, soit en boucle d'oreille. Dans ce dernier cas, ils portent une petite flute, souvent faite en argent, sur leur oreille gauche, alors que la droite accueille le poing serré, en général fait en or. Dans certains cas, il peut y avoir des danseurs de guerre portant des masques colorés fait en bois et symbolisant un aspect ou une expression de visage d'Adamnan.

**Jours saints :** Il n'y a pas de jour saint spécifique, car cela n'a pas vraiment de signification pour les fidèles. Les événements et les actions sont bien plus importants. La danse, le meurtre légitime, l'entraînement, et les tests et l'initiation de nouveaux danseurs de guerre sont tous considérés comme des événements sacrés quand ils sont pratiqués avec l'état d'esprit et l'attitude adaptés. Pour ceux qui sont versés dans les plus grands mystères d'Adamnan, chaque action, aussi triviale soit-elle, fait partie de la Danse de la Vie, et chaque expérience nouvelle doit être savourée avec la même signification.

**Conditions pour rejoindre le culte** : Le culte est ouvert à tout elfe. Un elfe doit se consacrer à la Voie du Danseur de Guerre et accomplir les formations nécessaires (carrières) avant de devenir un initié d'Adamnan.

**Ordres religieux** : Les danseurs de guerre sont ce qui se rapproche le plus d'un ordre religieux pour ce culte.

**Commandements** : Les quelques commandements formels que les fidèles doivent suivre sont les suivants :

- Se maintenir en forme et souple en permanence.
- Ne jamais agir de manière à menacer le bien de la race elfique.

Cependant, Adamnan est attentif à la manière dont un fidèle aborde sa tâche. Par exemple, entrer dans un combat avec joie et une colère vertueuse et combattre avec une élégance athlétique lui plaisent. A l'opposé, tuer avec un mauvais esprit, de façon lâche ou sans élégance attire son déplaisir.

Tous ceux qui choisissent d'incarner le Seigneur de la Danse, les danseurs de guerre, sont supposés apprendre à maîtriser leurs corps et leurs émotions pour être capables de les libérer avec une passion régulière, qu'ils soient engagés dans la célébration d'Adamnan ou dans une extase tourbillonnante de combat en son honneur.

**Utilisation de sorts** : Les prêtres d'Adamnan peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1	[Bataille] Animosité, Aura de Résistance, Débilité, Déprime, Détection de la Magie, Flétrissement de l'arme, Immunité au Poison, Pied Léger, Soins des Blessures légères, Sol glissant, Vol ; [Elémentaire] Nuage de fumée ; [Illusionniste] Désorientation de l'ennemi.
Niveau 2	[Bataille] Arme brisée, Aura de Protection, Brouillard mystique, Duel mental, Fuite, Jambe brisée, Panique, Puissance magique, Vol de pouvoir ; [Divine] Consacrer un symbole divin (rituel)* ; [Elémentaire] Résistance au feu.
Niveau 3	[Bataille] Affaiblissement, Corruption de l'arme, Débandade, Dissipation de la Magie, Instabilité, Invulnérabilité aux Projectiles, Peur, Pont magique, Tempête de flèche, Transfert d'Aura ; [Elémentaire] Tempête de poussière.
Niveau 4	[Bataille] Aura d'Invulnérabilité, Bénédiction (enchantement) d'arme, Drain de Magie, Enchevêtrement, Force de l'esprit, Renvoi de sort, Résistance, Soins des Blessures Graves.

\* voir *Sort Divin* (Prières) plus bas pour la description.

**Compétences** : Les initiés et les prêtres d'Adamnan peuvent gagner l'une des compétences suivantes à chaque niveau : *Bagarre, Chant, Danse, Lutte, et Musique*. Si la compétence choisie a déjà été prise avec la carrière de danseur de guerre, alors l'elfe double le bonus de compétence. Le personnage elfe doit payer pour ces compétences le coût normal en point d'expérience.

**Epreuves** : Une épreuve typique d'Adamnan implique de s'occuper de créatures qui ont fait preuve de manque de respect vis à vis de la race elfique – par exemple des gobelins empiétant sur une forêt des elfes des bois, ou des bucherons humains et des charbonniers osant envahir les profondeurs de la forêt pour abattre des lornalims ou d'autres arbres sacrés. Le style et l'esprit dans lequel l'épreuve est entreprise est au moins aussi important que son issue.

**Bénédictions** : Une bénédiction d'Adamnan prend généralement la forme d'une utilisation unique d'un sort approprié, un bonus à l'une des compétences listées au-dessus, ou le succès automatique à l'un des tests suivants : *Chute, Bond, Saut*, ou tout test de **CC** ou d'**I**.

Isha :

**Description** : Isha est la femme de Karnos, la mère de Liadriel, Mathlann et Torothal. Isha représente la fertilité et les fruits de la terre, et elle est la mère de la race elfique. Les érudits humains et les druides pensent qu'Isha est le nom elfique de Rhya et, en tant que tel, un aspect de la Terre Mère. A partir de ce point de vue, tous se trompent en croyant que les elfes des bois sont des fidèles de la Foi Antique et que leur panthéon n'est en fait qu'un assortiment de cultes de héros sans rapport.

Les elfes des bois sont indifférents à la perception des humains de leurs divinités ou de leur croyance. Ils savent qu'Isha est la mère de la terre et de la flore qui y pousse. Pour les elfes, la Laurélorn est l'incarnation d'Isha. Les esprits des arbres, plantes, collines, rochers et ruisseaux sont imprégnés de son esprit. En fait, les elfes considèrent que les hommes-arbres et les dryades, sont la progéniture d'Isha, tout comme eux.

**Symboles** : Le symbole d'Isha est la feuille de lornalim ou un grand chêne, une pomme de pin, ou un arbre blanc recouvert de feuilles d'argent. Ses initiés et ses prêtres portent de simples robes de laine, avec un ou plusieurs de ces symboles cousus dans les ourlets, gravés dans leurs bâtons, ou sur la bandoulière de leur musette contenant les plantes médicinales.

**Jours saints** : Les principaux jours de fête d'Isha sont l'équinoxe de printemps et le solstice d'été, car ils sont associés à l'éveil des plantes de leur torpeur hivernale, et à la plénitude de la vie forestière.

**Conditions pour rejoindre le culte** : Tout elfe des bois peut vénérer Isha, en particulier quand il est engagé dans des activités comme la récolte de fruits et de baies, le nettoyage du sol de la forêt de ses débris, et la plantation de semis.

**Ordres religieux** : Les Templiers des Arbres d'Isha sont des chevaliers dédiés à Isha, et qui considèrent que toute la forêt est son temple. Par conséquent, ils considèrent toute intrusion comme une profanation, et font régulièrement des incursions dans les bordures extérieures de la forêt pour décourager toute intrusion. Ce sont des troupes de cavalerie d'élite, et ils sont sous le commandement de Tuisich-Novasmair al Isha.

**Commandements** : Les initiés et les prêtres d'Isha doivent respecter les commandements suivants :

- Respecter profondément les fruits de la terre, le miracle de la vie.
- Respecter et honorer sa famille et ses frères.
- Défendre le royaume forestier de tous ceux qui veulent le détruire, le profaner, et le corrompre.
- Aider tout frère moins chanceux, en particulier les anciens.
- Prendre du royaume forestier ce qui est nécessaire, mais ne pas piller.

**Utilisation de sorts** : Les prêtres d'Isha n'ont pas le droit d'utiliser des sorts offensifs ou provoquant des dommages. Ils peuvent seulement utiliser des sorts protectifs ou défensifs par nature, comme les suivants :

Niveau 1	[Bataille] Aura de Résistance, Détection de la Magie, Flétrissement de l'arme, Immunité au Poison, Pied Léger, Soins des Blessures Légères, Vol ; [Elémentaire] Nuage de fumée, Création de source, Lumière magique, Protection contre les projectiles.
Niveau 2	[Bataille] Arme brisée, Aura de Protection, Brouillard mystique ; [Divine] Consacrer un symbole divin (rituel)*, Protection de la végétation* ; [Elémentaire] Déplacement d'objet, Extinction du feu, Résistance au feu, Soins de la végétation.
Niveau 3	[Bataille] Affaiblissement, Corruption de l'arme, Dissipation de la Magie, Invulnérabilité aux Projectiles, Pont magique, Transfert d'Aura ; [Divine] Parler avec les Dryades* ; [Elémentaire] Bannissement d'un élémentaire, Devenir Ethéré.
Niveau 4	[Bataille] Aura d'Invulnérabilité, Drain de Magie, Enchevêtrement, Soins des Blessures Graves ; [Divine] Appeler une créature divine (rituel)*, Appeler une Dryade (rituel)*, Parler avec un homme-arbre* ; [Elémentaire] Changer le temps (rituel), Création de végétation, Dissipation d'élémentaire, Invocation d'élémentaire.

\* voir *Sort Divin* (Prières) plus bas pour la description.

**Compétences** : En plus des compétences qui leur sont normalement disponibles, les prêtres d'Isha peuvent choisir une compétence supplémentaire à chaque niveau, au sein de la liste suivante : *Augure, Connaissance des Plantes, Divination, Fabrication de Drogues* (végétales seulement), *Identification des Plantes, Immunité aux Maladies, Pathologie, Soins des Animaux, et Traumatologie*. Comme toujours, les compétences obtenues doivent être achetées au coût normal de 100 PEX.

**Epreuves** : Les épreuves mises en place par Isha impliquent typiquement de prendre soin de parties de la forêt ravagée par ceux qui ont souillée sa beauté, et travailler à restaurer les zones défigurées par la maladie, qu'elle soit naturelle (invasion de criquets) ou autre (sorcellerie maléfique).

**Bénédictions** : Les compétences favorisées par Isha incluent toutes les compétences de soins (comme *Pathologie, Traumatologie, ou Connaissance des Plantes*) et quelques médicinales (*Fabrication de Drogue, à base végétale*). Les tests favorisés sont principalement ceux d'**Int**, **Cl**, et **Soc**, dans des situations où la connaissance et l'empathie pour la forêt et ses habitants enchantés sont nécessaires.

### Karnos :

**Description** : Les théologiens humains considèrent que Karnos est un aspect de Taal, le dieu de la nature et des lieux sauvages. En retour, les elfes considèrent que Taal n'est rien de plus qu'une construction humaine artificielle créée pour simplifier la complexité de la nature, afin de la rendre plus compréhensible.

Karnos est une des divinités majeures du panthéon elfique. Il est à la fois le Seigneur des animaux de la forêt et le Maître de la Chasse. Karnos est aussi le protecteur des Apprivoiseurs elfiques, et il est vénéré par les éclaireurs et les chasseurs elfes. Tous ceux qui s'aventurent dans son royaume sont supposés faire preuve du respect adéquat à la divinité elfique. Ne pas s'y soumettre implique d'encourir le déplaisir de Karnos. Si l'un des animaux de la forêt est tué ou mutilé par caprice, le coupable risque d'endurer son courroux.

Karnos est normalement représenté comme un elfe mesure plus de 3 mètres de haut, avec la tête et la queue d'un cerf. On raconte qu'il peut prendre la forme de n'importe quelle créature à volonté.

**Symboles** : Comme Taal, Karnos est représenté par une tête de cerf avec une grande ramure imposante. Les initiés et les prêtres de Karnos s'habillent de la même manière que les autres elfes. Ils brodent les symboles de leur dieu sur les ourlets de leurs vêtements. Ces symboles comprennent le crane d'un cerf, une tête d'elfe stylisée avec des bois, ou la tête d'une licorne.

**Jours saints** : Karnos a deux principaux jours importants : le milieu du printemps, quand la nourriture devient abondante et que les jeunes animaux de la forêt sont nés, et le milieu de l'automne, quand toutes les créatures se préparent pour l'arrivée de l'hiver. Les prêtres de Karnos ne fixent pas les dates de ces festivals à une date particulière du calendrier. Les dates sont en fait déterminées en fonction des divers signes naturels qui sont interprétés par le clergé. Ainsi, les dates peuvent changer d'une année sur l'autre.

**Conditions pour rejoindre le culte** : Tout elfe des bois peut vénérer Karnos, en particulier quand il est engagé dans des activités au sein des royaumes forestiers.

**Ordres religieux** : Les *Caraidh Karnos* – ('Apprivoiseurs de Karnos'). Cet ordre de prêtres et d'initiés de Karnos sont des changeformes, ayant reçu la faveur d'un esprit animal envoyé par leur seigneur. Ils peuvent prendre la forme d'un cheval, loup, ours, chat, ou sanglier. De plus, ils ont reçu de saintes capacités magiques comme des sorts.

**Commandements** : Tous les initiés et les prêtres de Karnos doivent respecter les commandements suivants :

- Ne jamais blesser un animal, sauf pour se défendre, se nourrir, ou dans le besoin.
- Ne jamais laisser un animal être blessé, sauf pour les raisons citées plus haut.
- Remercier l'esprit de l'animal tué pour se nourrir ou par nécessité d'avoir donné sa vie pour le bénéfice des elfes.
- Toujours respecter les animaux sauvages, qu'ils soient des proies ou des prédateurs.
- Faire tout ce qui est en son pouvoir pour repousser les gobelins, orcs, hommes-bêtes, skaven, et autres serviteurs du Chaos, hors des forêts.

**Utilisation de sorts** : Les prêtres de Karnos peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure, Elémentaire, et Druidique, à part '*Exploiter le pouvoir de la terre*' et '*Créer un bosquet spécial*' :

Niveau 1	[Bataille] Détection de la Magie, Soins des Blessures légères ; [Druidique] Guérison des animaux, Maîtrise des Animaux, Soins du poison ; [Elémentaire] Assaut de pierre, Eclair aveuglant, Nuage de fumée, Lumière magique, Protection contre les projectiles.
Niveau 2	[Bataille] Arme brisée, Panique ; [Divine] Consacrer un symbole divin (rituel)* ; [Druidique] Changement de forme, Enchevêtrement d'épines, Maîtrise des animaux géants ; [Elémentaire] Contrôle d'Eclair, Coup de tonnerre, Déplacement d'objet, Extinction du feu, Résistance au feu.
Niveau 3	[Bataille] Corruption de l'arme, Dissipation de la Magie, Instabilité, Stupidité ; [Druidique] Animation d'arbre ; [Elémentaire] Attirer les éclairs, Bannissement d'un élémentaire, Devenir Ethéré, Effondrement de la pierre, Tempête de poussière.
Niveau 4	[Bataille] Bénédiction (enchantement) d'arme, Drain de Magie, Enchevêtrement, Soins des Blessures Graves ; [Divine] Invoquer la Chasse Sauvage* ; [Elémentaire] Changer le temps (rituel), Dissipation d'élémentaire, Haie d'épines, Invocation d'élémentaire (de terre), Invocation de nuée.

\* voir *Sort Divin* (Prières) plus bas pour la description.

**Compétences** : Les Initiés de Karnos reçoivent la compétence *Empathie avec les Animaux* à la place de *Langage Secret Classique*. Ils peuvent faire un tirage sur la *table de compétence des forestiers* (WJRF p.17) à chaque niveau, relancez si nécessaire jusqu'à ce qu'ils reçoivent une compétence qu'ils ne possèdent pas déjà. C'est en plus des compétences indiquées pour chaque niveau dans le livre de base de WJRF, p. 151, et elles coûtent le tarif normal de 100 PEX.

Les prêtres de Karnos peuvent gagner la compétence *Appel d'Animaux* à chaque niveau au-dessus de celui d'initié, en prenant une espèce différente à chaque fois. Sinon, les initiés et les prêtres de Karnos peuvent choisir, à chaque changement de niveau, la compétence *Divination*, en la payant 100 PEX.

**Epreuves** : Les épreuves mises en place par Karnos impliquent toujours la protection de la forêt et de ses animaux. Cela peut être de repousser ceux qui menacent ses habitants, que ce soit un trappeur humain solitaire, ou une bande guerrière de gobelins ou d'hommes-bêtes. En de rares circonstances, une épreuve peut être de soulager les souffrances d'animaux, comme les libérer des humains qui les capturent pour le plaisir (comme pour des combats d'arènes) ou comme appâts. Ce dernier type d'épreuve conduit à un certain nombre de conflits avec les humains qui aiment ce type de distraction barbare et cruel...

**Bénédictions** : Les compétences favorisées par Karnos sont toutes celles qui sont en rapport avec les animaux : *Acrobatie Equestre*, *Dressage*, *Empathie avec les Animaux*, *Equitation*, *Reconnaissance des Pièges*, et *Soins des Animaux*. D'autres compétences peuvent être favorisées dans certaines circonstances. Les tests favorisés sont principalement ceux de **CI** et **Soc** fait dans des situations où les animaux sont très impliqués. En de rares occasions, une utilisation unique d'*Appel des Animaux* peut être octroyée. Les punitions prendront généralement la forme inverse des bénédictions. Karnos peut aussi décider d'infliger à un personnage le défaut magique d'*Aversion Animale* (WJRF p. 138).

### Liadriel :

**Description** : Comme la plupart des elfes rencontrés par les humains sont des ménestrels, il y a une croyance erronée sur le fait que Liadriel est la divinité majeure des elfes des bois. Liadriel reste bien une divinité très importante, en particulier pour les elfes de la Laurélorn. La protectrice de la musique, la poésie, la danse et le vin est androgyne, combinant à la fois des traits masculins et féminins, et apparaissant comme un elfe d'une beauté incroyable avec un léger sourire. Liadriel porte toujours un luth et une outre de vin.

**Symboles** : Liadriel est représentée par les symboles suivants : luth et outre de vin, verre, et feuilles de vigne avec des raisins. Les initiés et les prêtres portent des robes encapuchonnées vertes, qui sont richement brodées de fils d'or. Les broderies représentent tout un assortiment de symboles comprenant des feuilles de vigne, des instruments de musique, des fruits, et ainsi de suite.

**Jours saints** : Les jours saints, comme les humains les comprennent, n'ont pas de sens pour le culte de Liadriel. La divinité est vénérée dès que les elfes des bois chantent ou boivent, ce qui est assez fréquent. De grandes fêtes et célébrations se tiennent le soir à chaque nouvelle lune en l'honneur de Liadriel (les principales se déroulant à hexenstag et geheimnistag). Le fait que cela constitue quelque chose de plus important qu'une fête où Liadriel est honorée peut être soumis à discussion.

**Conditions pour rejoindre le culte** : Ce culte est ouvert à tous les elfes des bois adultes.

**Ordres religieux** : Il y en a trois consacrés à Liadriel :

Les **Chevalier de l'Ordre de l'Outre en Jade** sont des templiers de Liadriel qui ont juré leur amour à la divinité et consacrent leur vie à soutenir sa foi. Normalement, c'est une vie assez facile de fêtes et de banquets, bien que les chevaliers doivent entreprendre un entraînement rigoureux et aient une indépendance limitée. L'Ordre est très impliqué dans la défense de la Laurélorn, et toute invasion sera déclarée comme une Guerre Sainte par leur chef, le Grand Maître Cwr-Calambas Nar Liadriel, car la forêt est sacrée pour Liadriel, et c'est un acte de profanation que de l'envahir. Heureusement, leurs lieux saints et bosquets religieux sont cachés au plus profond de la forêt, et protégés par de puissantes magies, mais l'Ordre réalise que toute incursion doit de toute façon être arrêtée avant de les atteindre. Dans ce but, l'Ordre préfère généralement affronter ses ennemis dans une bataille ouverte et rester indépendant des forces elfiques principales, même s'ils reconnaissent le besoin d'unité, et tant que cela sert leur propre but.

Les **Liadrielinim** ('Les Seigneurs du Chant et du Vin') sont des prêtres de Liadriel. Ils ne sont pas les mieux adaptés pour la guerre, mais serviront comme ils peuvent sous la direction de leur chef sacré, le Seigneur des Fêtes Mellas Kir Alyar u Liadriel.

Les Liadrielinim soutiennent les esprits en organisant des fêtes de bataille et des banquets de victoire dédiés à Liadriel, et ils apparaîtront sur le champ de bataille si nécessaire.

Les **Ménéstrels de l'Ordre du Luth Vert** sont des champions ayant prouvé leur loyauté à Liadriel de nombreuses façons, et ils sont respectés dans toute la forêt. Ce groupe ne se réunit qu'à la levée de leur amulette standard, en cas d'urgence pour la forêt, ce qui est généralement déclaré au déclenchement de toute attaque organisée par leur chef, le Grand Balladin, Nalfin-Lambaras ou Liadriel.

**Commandements** : Les seuls commandements du culte sont :

- Toujours s'opposer à la destruction ou la désacralisation du royaume forestier.
- S'opposer aux actes qui nuisent à la race elfique.

**Utilisation de sorts** : Les prêtres de Liadriel peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1	[Bataille] Aura de résistance, Débilité, Déprime, Détection de la Magie, Flétrissement de l'arme, Soins des Blessures légères ; [Illusionnisme] Activité dissimulée, Apparence illusoire, Camouflage illusoire, Désorientation de l'ennemi, Glamour, Traits illusoire, Tromperie simple, Zone de camouflage.
Niveau 2	[Bataille] Arme brisée, Aura de protection, Brouillard mystique, Duel mental, Panique ; [Divine] Consacrer un symbole divin (rituel)* ; [Illusionnisme] Bannissement d'illusion, Bois illusoire, Confondre l'ennemi, Eidolon mineur, Hallucination, Projection de la voix.
Niveau 3	[Bataille] Fuite, Corruption de l'arme, Dissipation de la Magie, Peur, Stupidité, Transfert d'aura ; [Illusionnisme] Disparition, Ennemi illusoire, Illusion d'apparence puissante, Illusion universelle.
Niveau 4	[Bataille] Aura d'invulnérabilité, Bénédiction (enchantement) d'arme, Drain de Magie, Soins des Blessures Graves ; [Divine] Pacification* ; [Illusionnisme] Armée illusoire, Destruction d'illusion, Illusion complète, Téléportation, Ténèbres illusoire.

\* voir *Sort Divin* (Prières) plus bas pour la description.

**Compétences** : Les prêtres de Liadriel peuvent gagner l'une des compétences suivantes à chaque niveau : *Chant, Charisme, Danse, Divination, Endurance à l'Alcool, Hypnose, Musique, Séduction, Viticulture*. Les compétences doivent être achetées avec les PEx comme d'habitude.

**Epreuves** : Liadriel ne fait normalement pas subir d'épreuve à ses fidèles au sens propre. Il y a des occasions, cependant, où Liadriel considère que le prêtre postulant n'a pas accompli sa tâche d'une manière cohérente avec ses principes. Dans de tels cas, le prêtre doit entamer une période où Liadriel observe scrupuleusement ses performances.

**Bénédictions** : Les compétences favorisées par Liadriel sont *Chant, Charisme, Danse, Divination, Endurance à l'Alcool, Hypnose, Musique, Séduction*, et *Viticulture*. Il n'y a pas de test favorisé, bien que Liadriel puisse conférer une bénédiction sous la forme d'une augmentation temporaire de **Soc**.

Sarriel :

**Description** : Sarriel est le Dieu du Rêve, ainsi que le patron des arts du soin et le protecteur des esprits elfiques errants. Sarriel est décrit par ses fidèles comme un elfe particulièrement grand, à l'allure royale, et aux cheveux sombres. On raconte que des éclats de lumière brillent sur ses tresses sombres, comme les étoiles luisant sur le ciel nocturne.

**Symboles** : Les initiés et les prêtres de Sarriel s'identifient avec le symbole du loup blanc, un esprit animal sacré qui est supposé protéger les esprits des elfes décédés des bêtes épouvantables qui arpentent le Royaume des Esprits. Les initiés et les prêtres portent des robes simples bleues nuit, avec des symboles d'étoiles et de planètes brodées sur les ourlets.

**Jours saints** : Il n'y a pas de jour saint particulier dédié à Sarriel, bien que la nuit soit considérée comme sa période de prédilection. Sarriel est généralement invoqué dans la maladie pour aider le malade, et lors de la mort, pour aider le départ de l'individu de son enveloppe charnelle.

**Conditions pour rejoindre le culte** : Ce culte est ouvert à tous les elfes des bois qui s'aventurent dans les mystères de Sarriel.

**Ordres religieux** : Les **Tisseurs d'Ombres** (ou les **Faiseurs de Rêves de Sarriel**) sont des sorciers elfes des bois qui sont fidèles du Dieu des Rêves, du fait de son lien avec l'illusionnisme, et qui ont créé leur propre société secrète (pour autant qu'un elfe puisse avoir des secrets) sous la tutelle du Grand Tricheur, le Rusé des Rêves Laquenyar Ral Silmar. Chaque membre de la société peut servir comme sorcier dans l'armée.

**Commandements** : Tous les fidèles de Sarriel doivent se plier aux commandements suivants :

- Toujours s'opposer aux serviteurs des elfes noirs, en particulier les agents de leurs sorciers.
- Toujours s'opposer aux nécromants et à tous les morts-vivants où et quand soient-ils rencontrés.
- Toujours s'opposer à ceux qui cherchent à détruire ou profaner la terre des elfes des bois.
- Ne jamais refuser de s'occuper ou de prendre soin d'un malade, en particulier un enfant.
- Ne jamais refuser d'écouter les rêves des autres.
- Ne jamais refuser de mener un service funéraire si cela est demandé.
- Ne jamais entrer ou déranger un lieu d'inhumation correctement consacré à la protection de Sarriel.

**Utilisation de sorts** : Les prêtres de Sarriel peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1	[Bataille] Aura de résistance, Débilité, Déprime, Détection de la Magie, Flétrissement de l'arme, Immunité au poison, Soins des Blessures légères ; [Divine] Soins du poison, Rite funéraire (Rituel)** ; [Illusionnisme] Camouflage illusoire, Désorientation de l'ennemi, Glamour, Zone de camouflage ; [Nécromantique] Destruction de morts-vivants.
----------	--

Niveau 2	[Bataille] Arme brisée, Aura de protection, Brouillard mystique, Duel mental, Panique, Puissance Magique, Vol de puissance magique ; [Divine] Consacrer un symbole divin (rituel)*, Invisibilité vis-à-vis des morts-vivants**, Soins de la maladie ; [Illusionnisme] Bannissement d'illusion, Bois illusoire, Confondre l'ennemi, Eidolon mineur.
Niveau 3	[Bataille] Fuite, Dissipation de Magie, Instabilité, Invulnérabilité au projectile, Peur, Stupidité, Transfert d'aura ; [Divine] Courroux de Sarriel (Mórr)**, Rite de purification (Rituel)**, Soins des blessures ; [Nécromantique] Annihilation de mort-vivant ; [Illusionnisme] Disparition, Illusion universelle.
Niveau 4	[Bataille] Aura d'invulnérabilité, Bénédiction (enchantement) d'arme, Drain de Magie, Force de l'esprit, Renvoi de sort, Résistance, Soins des Blessures Graves ; [Divine] Ouverture des portes de Sarriel (Mórr)** ; [Illusionnisme] Destruction d'illusion, Illusion complète, Téléportation.

\* voir *Sort Divin* (Prières) plus bas pour la description.

\*\* décrit dans **Apocrypha 2 : Charts of Darkness**, page 26-28.

**Compétences** : Les initiés des Sarriel doivent obtenir la compétence *Interprétation des Rêves* en dépensant les points d'expérience habituels en plus des compétences normalement accessibles aux initiés. Les prêtres de Sarriel peuvent obtenir l'une des compétences suivantes pour chaque niveau atteint : *Astrologie, Astronomie, Divination, Identification des Morts-Vivants, Langue Hermétique – Nécromantique, Connaissance des Morts-Vivants, et Résistance à la Magie Illusoire* (voir ci-dessous).

**Résistance à la Magie Illusoire** : Cette compétence permet aux prêtres de Mórr d'ajouter un bonus de 10% à tous leurs tests de contre-magie pour résister à la magie illusoire uniquement.

**Epreuves** : Les épreuves mises en place par Sarriel impliquent généralement la punition de ceux qui dérangent des lieux d'inhumation et profanent les morts. Dans certains cas, les épreuves peuvent être de nature plus bénigne, comme aller dans un endroit où une épidémie a dépassé les habitants d'une communauté, même humaine, et faire ce qu'on peut pour s'occuper des malades.

**Bénédictions** : Les compétences favorisées par Sarriel comprennent *Astrologie, Astronomie, Connaissance des Morts-Vivants, Conscience de la Magie, Divination, Identification des Morts-Vivants, Interprétation des Rêves, Pathologie, Résistance à la Magie Illusoire, et Traumatologie*. Les tests favorisés comprennent ceux de *Peur* et de *Terreur*, tous ceux contre le poison, la maladie, et tous les autres tests servants à lutter contre les attaques spéciales des créatures morts-vivantes. Sarriel peut aussi octroyer une augmentation temporaire sur les attributs **Int**, **Ci** et **FM**. Fréquemment, Sarriel peut bénir un personnage en envoyant un rêve pour transmettre un conseil ou une information.

### Torothal :

**Description** : Torothal est la Déesse de la Pluie et des Rivières, et elle est presque autant vénérée qu'Isha pour la santé du royaume forestier. Torothal est généralement décrite comme une grande femme elfe avec de longs cheveux bleus flottant et vivant dans les rivières de tous les royaumes elfiques. Bien qu'elle soit habituellement aimable, la colère de Torothal se manifeste généralement par les tempêtes qui frappent parfois la terre. Beaucoup d'elfes croient que la colère de Torothal a tendance à être dirigée contre les humains qui empiètent idiotement sur leurs terres.

**Symboles** : Les symboles représentant Torothal comprennent les gouttes d'eau, les arcs-en-ciel, et les éclairs. Les initiés et les prêtres de Torothal portent les vêtements typiques des elfes des bois, avec l'addition d'une bordure bleue sur les ourlets. Des médaillons arborant l'un des symboles de Torothal sont portés discrètement.

**Jours saints** : Torothal n'a pas de jour saint en tant que tel, bien que nombre de personnes l'honorent quand la pluie tombe sur la Laurélorn. Certains de ceux observant la chute de l'eau nourricière depuis le ciel entreprennent un danse pour célébrer l'événement béni, en particulier après une période inhabituellement sèche.

**Conditions pour rejoindre le culte** : Tout elfe des bois peut vénérer Torothal où l'eau coule, que ce soit du ciel ou dans les diverses rivières, torrents et chutes.

**Ordres religieux** : Le culte possède aussi deux ordres :

Le **Troupeau de Torothal** est constitué de prêtres qui forment un assemblage désorganisé d'individus sous la direction du Seigneur Forêt Eledhir Eidyn u Torothal. Du fait de leur relation avec la déesse, chacun a le pouvoir, en plus de ses capacités, d'invoquer une nuée des créatures forestières aimées de Torothal (du genre qui vit soit dans l'eau, soit vole dans les airs) afin de défendre son domaine forestier. Les types de nuées pouvant être appelées comprennent les oiseaux, loutres, et grenouilles. La **Pluie de la Mort de Torothal** est une bande de templiers éclaireurs consacrés à la protection des rivières forestières qui sont tellement appréciées par leur déesse, et qui forment les artères de la forêt. Le commandant, Kinthane Lorfin Alfheim, est un initié de Torothal, et l'unité est semi-religieuse, sous les ordres des prêtres de Torothal

**Commandements** : Les initiés et les prêtres de Torothal doivent se plier aux commandements suivant :

- Ne jamais entraver ou barrer le cours d'une rivière ou d'un cours d'eau.
- Ne pas laisser faire la profanation des rivières et autres cours d'eau.
- Ne pas laisser un camarade avoir soif.
- Ne pas abuser des animaux aquatiques ou aériens.
- Ne pas tolérer que les ennemis de la race elfique blessent un être vivant dans le royaume forestier.

**Utilisation de sorts** : Les prêtres de Torothal peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1	[Bataille] Aura de résistance, Déprime, Détection de la Magie, Rafale de vent, Soins des Blessures légères, Sol glissant, Vol ; [Elémentaire] Création de source, Eclair aveuglant, Lumière magique, Marcher sur l'eau, Nuage de fumée ;
----------	---

- Niveau 2 [Bataille] Aura de protection, Brouillard mystique, Eclair, Panique, Vol de puissance magique ;  
[Divine] Consacrer un symbole divin (rituel)\* ;  
[Elémentaire] Contrôle d'Eclair, Coup de Tonnerre, Déplacement d'objet, Extinction de feu, Pluie, Résistance au feu, Sol gelé.
- Niveau 3 [Bataille] Affaiblissement, Fuite, Dissipation de Magie, Invulnérabilité au projectile, Peur, Stupidité, Transfert d'aura ;  
[Divine] Lever le Brouillard\* ;  
[Elémentaire] Attirer un Eclair, Bannissement d'élémentaire, Devenir éthérée.
- Niveau 4 [Bataille] Aura d'invulnérabilité, Bénédiction (enchantement) d'arme, Drain de Magie, Renvoi de sort, Résistance, Soins des Blessures Graves ;  
[Elémentaire] Changer le temps (Rituel), Dissipation d'élémentaire, Gonfler la rivière, Invocation d'élémentaire (eau ou air), Invocation de nuée.
- \* voir *Sort Divin* (Prières) plus bas pour la description.

**Compétences** : Les prêtres de Torothal peuvent obtenir l'une des compétences suivantes à chaque niveau : *Canotage, Construction Navale, Divination, Escalade, Manœuvres Nautiques, Natation, Navigation (fluviale), Orientation, Potamologie, et Radiesthésie*. Les compétences doivent être acquises en dépensant le nombre habituel de points d'expérience.

**Epreuves** : Les épreuves mises en place par Torothal impliquent généralement de protéger les rivières, chutes et autres cours d'eau de ceux qui cherchent à souiller leur beauté et nier leur usage pour les autres habitants des forêts. Dans certains cas, elles peuvent aussi impliquer la protection de la forêt où les elfes des bois vivent.

**Bénédictions** : Les compétences favorisées par Torothal sont *Canotage, Divination, Manœuvre Nautique, Natation, Navigation (fluviale), Orientation, Potamologie, et Radiesthésie*.

### Le Culte de Kern :

Les elfes sylvaains de la forêt de Laurëlorrn croient que leurs dieux prennent parfois une apparence physique pour marcher et vivre parmi eux. Occasionnellement, ces visites peuvent entraîner la naissance d'un demi-dieu qui devient un héros dans le folklore des Laurëlorrnalim, et inspire certaines personnes à consacrer leur vie à suivre leur exemple.

L'un des plus connus de ces êtres semi-divin est Kern, le fils de la Déesse Fluviale Torothal. On raconte qu'il est celui qui a scellé les frontières de la forêt de Laurëlorrn aux nains, qui sont rapidement retournés dans les montagnes après avoir mis à sac la colonie haut elfe de Sith Riommasc'namishathir à la fin de la Guerre de la Barbe. L'une des légendes raconte que Kern a aussi érigé les mégalithes qui marquent les limites de la Laurëlorrn afin d'offrir une protection contre les ennemis elfiques, ainsi que pour entretenir l'enchantement mystique de la forêt elle-même.

L'un des groupes les plus connus vénérant Kern est la troupe connue sous le nom des Archers de Skarloc. Le chef mystérieux de cette bande est aussi appelé « l'encapuchonné ». Beaucoup de jeunes elfes idéalistes se rassemblent sous la bannière de Skarloc. Parmi eux se trouve Glam, le Guerrier Rieur, connu comme l'un des plus grands danseurs de guerre elfiques. On murmure que seul Skarloc peut contrôler son tempérament instable. Un autre membre de bande est Kaia Sorcière des Tempêtes, la sorcière éclaireur et porteuse d'étendard. L'étendard qu'elle porte est une sainte relique contenant les cendres du cœur de Kern. Enfin, il y a Araflane Bardeguerre, dont le grand cor de guerre soufflant le destin provoque la peur dans le cœur des ennemis des Archers.

### *Sorts divins (Prières) :*

Ci-dessous se trouvent les nouveaux sorts de magie divine :

#### *Consacrer un symbole divin (Rituel)*

Niveau de Magie	2	Durée	Permanent
Points de magie	8	Ingrédient	Symbole de la divinité appropriée
Portée	Toucher		

Ce rituel est similaire à celui décrit pour le 'personnel dédié' du culte de Mórr (**Apocrypha 2 : Chart of Darkness**, page 26-27). Comme ceux du culte humain, les sorciers et prêtres elfe des bois auront du mal à lancer des sorts qui utilisent des composants de nature offensante pour la sensibilité des elfes des bois, comme des morceaux de corps d'une créature forestière. Etant des être magiques supérieurs, les elfes sylvaains ont développé un rituel faisant appel à la puissance de leurs dieux pour leur permettre d'obtenir une bénédiction permanente sur un symbole saint du prêtre ou du sorcier, afin qu'il serve de focus pour leur sorts.

Le rituel implique un prêtre de niveau 2 et son initié une fois que ce dernier a appris les mystères de son culte, et est sur le point de devenir prêtre. Le mentor devra d'abord demander à l'initié de fabriquer son symbole saint à la main et de le graver de mots de puissance qui lui seront propres, et qu'il utilisera pour invoquer le potentiel magique de son esprit intérieur. Le mentor place ensuite le symbole de l'initié sous le sien, et entonne le chant du culte afin de le charger de puissance. Un sacrifice est alors demandé, dont la nature varie selon le culte. Le culte d'Adamnan pourrait utiliser des gouttes du sang de l'initié, alors qu'Isha pourrait demander le jus de la rare baie de *Rhathina*.

Le même rituel est utilisé par l'ordre de sorcellerie, le *Dreinarthia Corlinalith*, (les Veilleurs Etranges – voir plus bas), et d'autres sorciers elfes des bois de la Laurëlorrn.

*Protection de la Végétation*

Niveau de Magie	2	Durée	1d3 jours
Points de magie	5 par tranche de 125 m <sup>3</sup>	Ingrédient	Aucun
Portée	Toucher		
<p>Le prêtre se voit octroyer le pouvoir de protéger une grande zone de végétation (et le sol dans lequel elle prend racine) de la souillure et autres infestation. En plus, ce sort peut ralentir tout suintement de la contamination provenant de substances chaotiques, comme la pierre distordante ou sa poussière.</p> <p>Le volume à protéger doit être marqué par des symboles saints inscrits sur l'écorce des arbres et les tiges des plantes plus petites. Une fois invoqué, les symboles inscrits disparaissent à la vue normale, et ne peuvent être perçus que par ceux qui possèdent la compétence <i>Sens de la Magie</i>.</p>			

*Lever le Brouillard*

Niveau de Magie	3	Durée	1 heure
Points de magie	8	Ingrédient	Une touffe de mousse mélangée à une pincée d'algue.
Portée	48 m		
<p>Ce sort est similaire au sort de magie de bataille niveau 2 Brouillard Mystique (WJRF, page 157) bien qu'il concerne une zone d'effet bien plus grande de 20 mètres de rayon.</p>			

*Parler avec les Dryades*

Niveau de Magie	3	Durée	1 heure
Points de magie	5	Ingrédient	Une brindille provenant d'un arbre habité par une dryade.
Portée	Toucher		
<p>Ce sort permet à son lanceur d'être en mesure de discuter avec une dryade, même quand la dryade réside dans un arbre. La conversation peut aller d'une simple discussion sur des créatures passant dans le coin à un avertissement sur une force destructrice approchant.</p>			

*Appeler une Créature Divine (Rituel)*

Niveau de Magie	4	Durée	4 heures
Points de magie	12	Ingrédient	Une corne d'argent.
Portée	100 m		
<p>Ce sort permet au prêtre d'appeler une créature qui est considérée comme sacrée pour le culte. Dans le cas d'Isha, de telles créatures incluent les pégases, de grands cerfs blancs, et les licornes. Les incantations du rituel comprennent la requête que le prêtre officiant souhaite faire à la créature qui répondra à l'appel, quelle qu'elle soit. Quand la créature apparaît, le prêtre doit plaider sa cause afin d'obtenir la coopération de la créature. Le prêtre gagne un bonus de +20 en <b>Soc</b> (en plus des modificateurs appropriés).</p>			

*Appeler une Dryade (Rituel)*

Niveau de Magie	4	Durée	4 heures
Points de magie	14	Ingrédient	Une feuille d'un arbre Lornalim.
Portée	100 m		
<p>Ce sort permet au prêtre d'appeler une dryade. Les incantations du rituel comprennent la requête que le prêtre officiant souhaite faire à la dryade répondant à l'appel. Quand la créature apparaît, le prêtre doit plaider sa cause afin d'obtenir sa coopération. Le prêtre gagne un bonus de +20 en <b>Soc</b> (en plus des autres modificateurs appropriés).</p>			

*Pacification*

Niveau de Magie	4	Durée	Jusqu'au prochain lever du soleil.
Points de magie	12	Zone d'effet	1m/PM de rayon centré sur le prêtre.
Portée	Personnel	Résistance	Aucune
<p>Ce sort octroie au prêtre qui le lance la capacité de calmer toutes les créatures se trouvant dans l'aire d'effet et qui sont hostiles envers lui ou ses compagnons. Ces créatures auparavant hostiles déposent leurs armes et s'assoient en trouvant une satisfaction dans la chanson ou la musique qui doit accompagner cette prière. Qui plus est, si le prêtre officiant réussit un test de <b>Soc</b> (avec les modificateurs appropriés), il sera possible de solliciter ces créatures pour un service, comme protéger le prêtre et ses compagnons, ou les laisser tranquille. Naturellement, toute requête visant de toute évidence à faire du mal aux créatures pacifiées (« <i>pourriez-vous regarder de l'autre côté pendant que je glisse cette épée entre vos côtes ?</i> ») mettra automatiquement fin aux effets du sort. Si le prêtre survit par chance à cet épisode, il devra encore affronter Liadriel (après tout, cette action serait clairement une violation flagrante des principes de Liadriel).</p> <p>Ce sort fournit aussi au prêtre et à ses compagnons un bonus de +20 à tous les tests de <i>Peur</i> et +10 à tous les tests de <i>Terreur</i> provoqués par des créatures hostiles se trouvant dans l'aire d'effet.</p>			

*Parler avec un Homme-Arbre*

Niveau de Magie	4	Durée	1 heure
Points de magie	8	Ingrédient	Une feuille d'un homme-arbre.
Portée	Toucher		
<p>Ce sort permet à son lanceur d'être capable de discuter avec un homme-arbre. La conversation peut aller d'une simple discussion sur les créatures passant dans le coin à un avertissement sur une force destructrice approchant.</p>			

*Invoquer la Chasse Sauvage*

Niveau de Magie	4	Durée	Jusqu'à ce que la chasse soit terminée ou que l'aube se lève.
Points de magie	30	Ingrédient	Une corne de chasseur.
Portée	10 m		

L'un des sorts les plus puissants à la disposition des prêtres, ce sort doit être utilisé seulement dans les situations les plus désespérées (c'est-à-dire quand une puissance troupe du Chaos d'au moins 30 individus dirigée par un Héro du Chaos est sur le point d'attaquer une jeune dame noble escortée par trois hommes en arme). Le sort octroie au prêtre le pouvoir d'invoquer la Chasse Sauvage dans le monde réel. Le Chasseur et ses chiens apparaissent en direction de leur proie, mais attendent l'ordre du prêtre avant de sonner le cor (signalant que la chasse a commencé). Le Chasseur, un grand homme avec des bois de cerf et des sabots, court avec ses chiens aboyant à la poursuite de leurs proies. Il est armé d'une lance, d'une épée, et d'un arc, et peut utiliser des sorts comme s'il était un prêtre niveau 4 de Karnos. Si la proie est particulièrement puissante, le Chasseur peut utiliser les points de magie de ses chiens. Par conséquent, seul les adversaires les plus forts ont une chance – aussi faible soit-elle – de survivre à la chasse.

**Chasseur :**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
9	85	55	9	9	22	85	6	75	85	85	85	85	85

Points de magie : 40

**6 chiens de la Chasse Sauvage :**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
9	45	0	5	5	11	55	3	0	40	35	60	40	25

Point de magie : 10

Si le prêtre invoque la Chasse Sauvage pour une affaire triviale (par exemple tuer une bande de 10 chevaucheurs de loups gobelins parce que le prêtre et ses 4 potes ne veulent pas prendre de risques), le Chasseur apparaîtra sans ses chiens. Il fera face au prêtre ayant commis l'offense, et annoncera que le prêtre a provoqué la colère de Karnos, et qu'une punition lui sera prochainement infligée. Il y a 10% de chances que la punition soit que le prêtre offensé devienne l'objet de la chasse (auquel cas le Chasseur lui donnera 15 minutes d'avance). Autrement, le Chasseur disparaîtra simplement et le prêtre devra attendre la décision de Karnos.

***Magie des Laurëloralim.***

Tous les sorciers elfes des bois de la Laurëlorne ne sont pas assez qualifiés pour utiliser les Chants des Arbres. Certains de ceux qui possèdent des aptitudes magiques possèdent aussi un côté plus dur qui viendrait de leur croyance que la forêt enchantée est entourée de forces hostiles cherchant à la détruire. Ces elfes sont les *Dreinarthia Corlinalith*, (les Veilleurs Etranges), un ordre de sorcier dont le but est la protection de la Laurëlorne à tout prix.

Les origines de cet ordre sont nimbées de mystère. Les Laurëloralim n'en parlent pas car l'ordre est secret, même pour son propre peuple. Certains croient qu'ils sont affiliés au culte d'Isha, d'autre de Sarriel. Quelle que soit la divinité à laquelle ils sont affiliés, les Veilleurs Etranges manipulent un grand pouvoir, et ne sont pas limité dans leur magie comme les sorciers humains. Les Veilleurs Etranges sont capable de mélanger les sorts de bataille, élémentalisme et illusionnisme sans avoir à suivre chaque spécialisation.

Etant donnée cette capacité, ce type de sorcier est limitée uniquement aux PNJ. Si pour une quelconque raison, un MJ souhaite autoriser un joueur à suivre cette carrière, les coûts en point d'expérience sont équivalents à celui de toute carrière de sorcier spécialisée ; c'est-à-dire que tout coûte deux fois plus cher en points d'expérience que cela coûterait à un sorcier de bataille. Les descriptions de carrière sont incluses dans la partie sur les carrières des elfes des bois plus bas.

Les sorts des Veilleurs Etranges peuvent seulement être tirés de la liste suivante :

Mineure	Alarme magique, Amitié avec les petits animaux, Chute, Discrétion, Doigts de beurre, Don de langues, Feu follet, Flammerole, Guérison des petits animaux, Lumière, Pare-pluie, Poison affaibli, Réparation, Sens du danger, Sombre vue, Sommeil, Son, Trouver, Vision accrue.
Niveau 1	[Bataille] Animosité magique, Aura de résistance, Débilité, Déprime, Détection de la Magie, Flétrissement de l'arme, Fuite, Immunité au poison, Rafale de vent, Soins des Blessures légères, Sol glissant, Vol ; [Elémentaire] Assaut de pierre, Création de source, Eclair aveuglant, Lumière magique, Marcher sur l'eau, Nuage de fumée, Protection contre les projectiles ; [Illusionnisme] Camouflage illusoire, Désorientation de l'ennemi, Glamour, Zone de camouflage.
Niveau 2	[Bataille] Arme brisée, Aura de protection, Brouillard mystique, Débandade, Duel mental, Jambe brisée, Panique magique, Puissance magique, Vol de puissance magique ; [Divine] Consacrer un symbole divin (voir plus haut) ; [Elémentaire] Contrôle d'Eclair, Coup de Tonnerre, Déplacement d'objet, Extinction de feu, Pluie magique, Résistance au feu, Soins de la végétation, Sol gelé ; [Illusionnisme] Bannissement d'illusion, Confondre l'ennemi, Eidolon mineur, Forêt illusoire.

- Niveau 3 [Bataille] Affaiblissement, Corruption de l'arme, Fuite magique, Dissipation de Magie, Instabilité magique, Invulnérabilité aux projectiles, Peur magique, Pont magique, Stupidité magique, Tempête de flèche, Transfert d'aura ;  
 [Elémentaire] Attirer un Eclair, Bannissement d'élémentaire, Devenir éthérée, Effriter la pierre, Tempête de poussière ;  
 [Illusionnisme] Disparition, Illusion universelle.
- Niveau 4 [Bataille] Aura d'invulnérabilité, Enchantement d'arme, Enchevêtrement, Drain de Magie, Force de l'esprit, Renvoi de sort, Résistance, Soins des Blessures Graves ;  
 [Elémentaire] Changer le temps (Rituel), Création de végétation, Dissipation d'élémentaire, Gonfler la rivière, Haie d'épines, Invocation d'élémentaire, Invocation de nuée ;  
 [Illusionnisme] Destruction d'illusion, Illusion complète, Téléportation.

Il y a un autre ordre de sorciers elfes des bois, il s'agit des **Tisseurs d'Ombres** (ou les **Faiseurs de Rêves de Sarriel**), qui est un ordre dédié à Sarriel (voir plus haut). Ils se spécialisent dans la magie illusionniste, et suivent les carrières d'Illusionniste du livre de base. Les sorciers de la Laurélorn qui quittent leur terre natale boisée pour vivre parmi les humains proviennent généralement de cet ordre. Dans de nombreux cas, ces elfes conservent leurs capacités secrètes pour mieux espionner les humains, en particulier ceux qui travaillent pour le Baron du Nordland.

## Personnages elfes de la Laurëlorne

### Les carrières elfes des bois.

Au lieu de jeter les dés sur les tables de carrières du livre de base (p. 18), les personnages doivent utiliser les tables ci-dessous. Cependant, pour tous les autres aspects la procédure pour générer des personnages reste la même. Notez qu'il y a peu de possibilité d'entreprendre des carrières militaires dans la société des elfes des bois ; la vaste majorité des habitants de la Laurëlorne suivent principalement ce qu'on peut qualifier de carrières de forestiers, mais sont astreints de défendre leur terre si nécessaire.

Beaucoup de ces carrières sont décrites dans le livre de base de Warhammer. Il n'y a pas de différence entre les versions humaines et elfiques de ces carrières, à part le fait que les elfes utiliseront leur propre pictographie et langage, qui peut ne pas avoir grand-chose à voir – si ce n'est rien – avec ceux des humains. Si un personnage d'une race essaye de comprendre un pictogramme ou le langage de l'autre race (par exemple un guide-convoyeur elfique essayant de comprendre un humain parlant dans le jargon des forestiers), il devra réussir un test d'**Int**. Un succès indique qu'il est capable de comprendre l'essentiel du message ; un succès de plus de 30 de marge signifie qu'il a parfaitement compris. Un échec de plus de 30 doit avoir des conséquences catastrophiques.

Comme de nouvelles carrières ont été ajoutées, les débouchés indiqués dans le livre de base de Warhammer ne sont pas forcément les mêmes pour les elfes que pour les humains. Les carrières données dans ce chapitre possèdent toutes des listes de filières, ainsi que des débouchés. Si une carrière est listée comme étant une filière, par exemple Initié (Karnos) comme filière pour Apprivoiseur, alors un elfe suivant cette carrière peut poursuivre dans la nouvelle profession (dans ce cas, l'initié peut devenir un Apprivoiseur).

Certaines carrières ne sont pas disponibles pour les elfes des bois. C'est généralement parce que l'occasion de les pratiquer n'existe tout simplement pas dans la société elfique. Ces carrières sont :

**Carrières de base** Apprenti Alchimiste, Cocher, Collecteur d'Impôts, Combattant Embarqué, Combattant des Tunnels, Courrier, Domestique, Ecuyer, Engingneur, Etudiant, Geôlier, Gladiateur, Guide Racoleur, Matelot, Mendiant, Muletier, Noble, Patrouilleur Rural, Péager, Pilleur de Tombes, Pilote, Pourfendeur de Troll, Prédicateur, Prospecteur, Ratier, Scribe, Soldat, Spadassin, et Trafiquant de Cadavres

**Carrières avancées** Alchimiste, certains types d'Artisan (y compris les imprimeurs, constructeurs naval, et maçons), Assassin, Avoué, Bandit de Grands Chemins, Bourreau, Capitaine de Navire, Champion de Justice, Chef Balistaire, Chef Canonier, Chef Sapeur, Chevalier Errant, Druide, Erudit, Faussaire, Marchand d'Esclave, Massacreur de Géant, Navigateur, Racketteur.

En plus, d'autres carrières (y compris celles de ce chapitre) peuvent ne pas être disponibles pour les joueurs d'un personnage elfe (au choix du MJ). Si un elfe quitte sa communauté et vit parmi les humains, les filières et débouchés classiques données dans le livre de base de Warhammer devraient être utilisées, en même temps que la tables des carrières de base elfiques (WJRF p. 18).

CARRIÈRES DE BASE DES GUERRIERS	
D100	Carrières
01-10	Garde du corps
11-55	Garde de la Clairière*
-	Manouvrier
-	Combattant embarqué
56-65	Mercenaire
65-80	Milicien
-	Noble
81-85	Hors-la-loi
-	Gladiateur
-	Spadassin
-	Matelot
-	Domestique
-	Soldat
-	Ecuyer
-	Pourfendeur de Troll
-	Combattant des tunnels
86-00	Garde

\* Annonce une nouvelle carrière (voir plus bas)

\*\* Décrite dans **Nain : Pierre et Acier**, p. 82

CARRIÈRES DE BASE DES FORESTIERS	
D100	Carrières
01-10	Batelier
11-55	Chasseur de prime
-	Cocher
16-20	Fermier**
21-30	Pêcheur
31-40	Garde-chasse
41-50	Cavalier de Clairière*
51-55	Pâtre
56-65	Chasseur
-	Mineur**
-	Muletier
66-70	Guide-convoyeur
-	Pilote
-	Prospecteur
-	Ratier
-	Patrouilleur rural
-	Courrier
-	Péager
71-80	Trappeur
81-90	Eclaireur elfe des bois*
91-00	Bûcheron

CARRIÈRES DE BASE DES FILOUS	
D100	Carrières
01-05	Agitateur
-	Guide racoleur
-	Mendiant
06-20	Bateleur
21-25	Brigand
26-35	Joueur professionnel
-	Trafiquant de cadavres
-	Geôlier
36-50	Ménestrel
51-60	Colporteur
61-70	Raconteur
71-75	Voleur de bétail
76-85	Contrebandier
86-00	Voleur
-	Pilleur de tombes

CARRIÈRES DE BASE DES LETTRES	
D100	Carrières
-	Apprenti alchimiste
01-05	Apprenti artisan
-	Prédicateur
-	Engingneur
-	Collecteur d'impôts
06-15	Gardien de la forêt*
16-30	Herboriste
31-35	Magnétiseur
36-40	Initié
41-45	Apothicaire
46-50	Etudiant en médecine
-	Scribe
51-60	Ovate
-	Etudiant
61-70	Eclairé*
71-85	Commerçant
86-00	Apprenti sorcier

\* Annonce une nouvelle carrière (voir plus bas)

### Variations par rapport aux carrières humaines :

Comme dans les autres communautés elfiques plus importantes, il y a des chasseurs de prime en Laurélorn. Ces individus sont soutenus par la communauté, en échange de quoi on attend d'eux qu'ils exercent la justice vis-à-vis des intrus (invariablement des non-elfes), et ramènent devant la cour de justice ceux qui fuient plutôt que d'affronter la honte publique d'un procès. De la même façon, les gardes-chasse Laurélornalim ne patrouillent pas sur des propriétés privées, mais cherchent plutôt à défendre le territoire contre les braconniers, voleurs, et pillards.

Pour les carrières de ce type, utilisez le profil et les compétences données dans le livre de base, mais utilisez votre bon sens pour déterminer s'ils correspondent bien à la société elfique.

### Carrières de base :

#### Gardien de la forêt :

L'interdépendance des elfes vis-à-vis de leurs demeures forestières les place dans une position délicate : quand une épidémie ou un désastre frappe la zone, toutes les familles sont mises en danger. Pour cette raison, il y aura toujours des elfes dans chaque communauté qui s'occupent et prennent soin de leur habitat. Ils arpentent les bois autour de leurs maisons, à la recherche de signes de maladie, et vérifiant les dommages anormaux. Leur travail les amène souvent sur des champs de bataille, où les forêts ont été transformées en une parodie carbonisée, couverte de sang et de rouille de leur gloire jadis verdoyante. Quand un travail d'envergure de ce type est nécessaire, les gardiens de la forêt des familles proches sont généralement appelés à venir en renfort pour mener leur propre combat afin d'aider la végétation à repousser et la terre à redevenir fertile.

Bien que les elfes ne rencontrent que rarement les légendaires dryades et hommes-arbres, ces créatures reconnaissent toujours les gardiens de la forêt comme des soigneurs et des serviteurs de la forêt, et ils les traitent avec respect.

#### Profil avancé :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10		+10		+10			

Compétences : Connaissance des plantes ; Identification des plantes ; Orientation ; Radiesthésie ; Soins des plantes.

Dotations : Bâton de sourcier, faucille, besace.

Filières : Herboriste, Etudiant en médecine.

Débouchés : Initié (Isha), Médecin, Ovate, Eclairé.

#### Garde de la Clairière :

Il n'est guère surprenant qu'une race qui place autant d'importance dans la défense de ses frontières ait un garde permanent dédié à cette tâche. Ce qui est surprenant chez les elfes des bois, c'est la proportion de leur population qui s'y consacre. Presque tous les elfes des bois serviront comme Garde de la Clairière à un moment de leur vie, formant une ligne de front contre les attaques et, quand c'est nécessaire, assurant le maintien de l'ordre de la famille. Le résultat est que la nation des elfes des bois peut, quand elle y est contrainte, se mobiliser presque dans sa totalité.

Quand le nombre de garde de la clairière diminue, les membres de la communauté se portent volontaire pour prendre leur tour, passant à peu près une année à se maintenir prêt pour un conflit, apprenant les compétences et les disciplines qui ont valu aux troupes elfiques une telle réputation parmi les nations moins civilisées. C'est une vie sérieuse, peu adaptée à l'impulsivité et à la liberté des elfes des bois ; ceux qui ont fait leur service en sont souvent ressortis plus réfléchis, plus prévenants, et beaucoup d'amitié à vie se sont formées par le sens de la camaraderie que le travail procure.

Tout membre établi de la famille sera le bienvenu chez les gardes. En terme de jeu, cela signifie que la carrière doit toujours être considérée comme un débouché pour les elfes des bois vivant dans une famille.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+4	+10	+1		+10				

*Compétences :* Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive.

*Dotations :* Chemise de maille à manches longues, épée ou hache, 50% bouclier, 50% lance.

*Filières :* Mercenaire, Milicien, Garde, Bûcheron.

*Débouchés :* Capitaine Mercenaire, Templier.

### Cavalier de Clairière :

On peut trouver des Cavaliers de Clairière dans nombre des principales communautés d'elfes des bois, patrouillant dans les landes, broussailles et valons qui forment les frontières de l'enclave. En Loren, la famille d'Equos a cette responsabilité, car cela leur donne une excuse parfaite pour élever et s'occuper des troupeaux de destriers elfiques descendant de la poignée que les premiers réfugiés avaient réussi à escamoter avec eux dans les forêts. Dans ces landes, entre les bosquets d'arbres et de buissons, leurs précieux chevaux peuvent brouter librement.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10		+10			+10		

*Compétences :* 50% Arme de Spécialisation : Lance de cavalerie ; Acrobatie Equestre ; Emprise sur les Animaux (chevaux) ; Equitation ; Orientation ; Pistage ; Soins des Animaux.

*Dotations :* Destrier elfique, selle et harnais. Veste en cuir, épée ou hache, bouclier, lance.

*Filières :* Fermier, Garde-chasse, Pâtre, Guide convoyeur.

*Débouchés :* Chevaucheur lointain, Eclaireur elfe des bois.

### Eclairé :

Quand une famille se rassemble pour discuter des affaires importantes de la communauté, les sujets sont évalués selon leur valeur, et sur les arguments des protagonistes. De telles discussions peuvent s'échauffer, et sur certains des points les plus délicats, il peut être nécessaire de consulter des experts. Les Eclairés sont des individus qui consacrent leur vie à soutenir les procédures de gouvernement de la famille. Lors des réunions de clan, ils racontent les histoires adaptées, clarifient des points, et parfois président les débats. Ils ce que les elfes ont de plus proche d'un avoué, mais peuvent aussi être considérés comme des historiens sociaux.

En dehors des réunions, les Eclairés servent généralement à arbitrer les disputes, d'émissaire, ou attendent simplement la prochaine fois où leurs compétences seront nécessaires en racontant des histoires aux enfants ou en aidant à trouver de la nourriture. Du fait de leur rôle social, les Eclairés sont généralement respectés ; et dans le même esprit, un Eclairé corrompu ou égoïste est considéré avec un profond mépris.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1				+10	+10	+10		+10

*Compétences :* Charisme ; Eloquence ; Etiquette ; Histoire ; Législation (elfe des bois seulement) ; Narration.

*Filières :* Agitateur, Garde de la forêt, Ménestrel, Raconteur, Commerçant.

*Débouchés :* Démagogue, Initié, Marchand, Apprenti Sorcier.

### Eclaireur elfe des bois :

Surveiller n'importe quelle communauté d'elfes des bois nécessite une vigilance permanente. Dans un royaume de la taille d'Athel Loren, cela nécessite une troupe permanente d'elfes qui se consacre aux patrouilles, à la surveillance, et à la reconnaissance. De plus, quand des rumeurs inexplicables sont rapportées par des voyageurs d'un autre clan, les éclaireurs sont en général les premiers à être envoyés pour en apprendre plus.

En Athel Loren, les éclaireurs forment une famille, dont la tradition remonte directement aux premiers elfes à être entrés en Loren, avant même la venue des réfugiés.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+1	+10		+10			+20		

*Compétences :* Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Escalade ; Orientation ; Pictographie ; Veilleurs des Chemins ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

*Dotations :* Arc elfique et flèches, gilet de cuir.

*Filières :* Chasseur de prime, Cavalier de Clairière, Chasseur, Trappeur.

*Débouchés :* Mercenaire, Templier, Danseur de guerre, Veilleur des Chemins.

**Carrières avancées :****Apprivoiseur :**

La variété des animaux apprivoisés par ces elfes est un reflet de la diversité entre eux. Les différents profils de carrière et compétences associés aux principaux types d'animaux sont donnés ci-dessous. Cependant, tous les apprivoiseurs ont accès au socle de compétences communes suivant :

*Appel d'Animal* (nouvelle compétence, voir plus bas) ; *Dressage* ; *Emprise sur les Animaux\** ; *Orientation* ; *Pistage\** ; *Sixième Sens* ; *Soins des Animaux*.

\* Ces compétences sont acquises automatiquement quand l'apprivoiseur entre dans la carrière, mais fonctionnent uniquement par rapport à leur espèce amie spécifique. Pour gagner un usage complet de ces compétences, ils peuvent les acheter normalement en utilisant des points d'expérience.

**Caraidh Bruinn (Apprivoiseur de l'ours)**

Les rois de la forêt sont aussi aimés des elfes, et ils ont un gardien animal consacré à les honorer et les protéger.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+10		+2	+2	+2						+10		

*Compétences :* Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Coups Puissants.

**Caraidh Much (Apprivoiseur du sanglier)**

Ces célèbres gardiens animaux elfiques vivent avec leurs hardes, qu'ils se consacrent à protéger, et avec laquelle ils ont formé un lien mental. Ils vivent dans un groupe familial de sanglier à l'extérieur des communautés elfiques classiques, mais demeurent intégré à leur société.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+10		+1	+1	+2	+10					+10	+10	

*Compétences :* Bagarre ; Coups Précis ; Violence Forcenée.

**Caraidh Iolair (Apprivoiseur du faucon)**

Grande Griffes et les aigles de la Forêt de l'Ouest sont des créatures nobles et très indépendantes, mais elles entretiennent de bonnes relations avec les elfes, et les aident dans leur lutte, car elles n'ont aucun désir de fuir leurs nids. Ce sont, en fait, les derniers restes de la grande espèce de jadis des aigles de forêt.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
+1	+10	+10			+1	+20			+10	+10			

*Compétences :* Coups Précis ; Esquive ; Fuite !

**Caraidh Aech (Apprivoiseur du cheval)**

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
+1			+1	+2	+2					+10	+10		

*Compétences :* Acuité Auditive ; Equitation (cheval) ; Fuite !

**Caraidh Cu (Apprivoiseur du chien)**

Ce groupe de gardiens animal arpente la forêt en meute et est responsable du maintien du nombre de vermine à un niveau acceptable, ainsi que de chasser les intrus plus grands. Les elfes ont adopté nombre des manies de leurs compagnons, et leur aboient des ordres si nécessaire.

Les chiens sont des descendants de la race des chiens de chasse que les hauts elfes avaient amenée d'Ulthuan il y a plus de 5 millénaires. Les chiens de Laurélorne sont une version sauvage de cette race ancienne.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
+1	+10				+2	+10			+10	+10	+10		

*Compétences :* Acuité Auditive ; Bagarre ; Violence Forcenée.

**Caraidh Cadhmorr (Apprivoiseur du chat)**

Un groupe très distant, ces elfes et leurs compagnons vivent de façon nomade en voyageant de communauté en communauté, où ils sont reçus avec honneur pendant leurs fréquents, mais courts, arrêts.

*Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
+1	+10		+1		+1	+20				+10		+10	

*Compétences :* Arme de Spécialisation : poing ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural.

*Dotations :* Il n'y a pas de dotation particulière associée à la carrière d'Apprivoiseur, bien que beaucoup choisissent de s'armer et de se vêtir dans un style rappelant leur espèce de prédilection. Ainsi, les *Caraidh Much* préfèrent les dagues recourbées, ressemblant à des défenses, alors que les *Caraidh Bruinn* et les *Caraidh Cadhmorr* utilisent des coups de poing griffus.

*Filières* : Garde chasse, Pâtre, Initié (Karnos), Bûcheron.  
*Débouchés* : Prêtre (Karnos), Veilleur des Chemins.

### Veilleurs Etranges :

Ces sorciers Laurélornalim suivent le même profil avancé que les sorciers normaux (**WJRF** p. 142). La différence se trouve dans les compétences qu'ils peuvent apprendre à chaque niveau. Ce qui suit représente les compétences disponibles, et toutes doivent être prises, ainsi que les améliorations du profil, avant que le personnage ne puisse passer au niveau suivant.

#### *Compétences :*

Niveau 1 Connaissance des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Equitation ; Incantation : bataille 1, élémentaire 1, illusionniste 1 ; Langues Hermétiques : Elémentaire, Illusionniste ; Méditation ; Sens de la Magie.  
 Niveau 2 Astronomie ; Connaissance : Plantes, Runes ; Divination ; Evaluation ; Identification des plantes ; Incantation : bataille 2, élémentaire 2, Illusion 2 ; Traumatologie.  
 Niveau 3 Connaissance des Démons ; Emprise sur les Animaux ; Identification : morts-vivants, objets magiques ; Incantation : bataille 3, élémentaire 3, illusionniste 3 ; Langue Hermétique : elfe ancien ; Pathologie.  
 Niveau 4 Fabrication : parchemins, potions ; Hypnotisme ; Incantation : bataille 4, élémentaire 4, illusion 4 ; Langues Hermétiques : druidique, nanique, runique\* ; Préparation de poisons.

\* comme décrit dans **Nains : Pierre et Acier**, p. 101.

*Filières* : Apprenti sorcier.

*Débouchés* : Sorcier niveau suivant, Initié (Sarriel).

### Chevaucheur Lointain :

Les meilleurs Cavaliers de Clairière sont parfois amenés à entreprendre des tâches particulières, étudier des positions ennemies, transporter des messages et des approvisionnements à des communautés éloignées, ou mener leurs camarades au combat. Leurs voyages les amènent souvent profondément dans les terres barbares de l'Empire ou de la Bretagne, où seul leur ruse, leur astuce, et leur familiarité avec les langages gutturaux parlés par les humains les empêchent d'être pourchassés et assassinés comme espions. Ces individus doués sont appelés les Chevaucheurs Lointains.

#### *Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+10	+2	+1	+4	+20	+2	+20	+20	+10	+20	+20	+10

*Compétences* : Arme de Spécialisation : lance de cavalerie, deux mains ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Esquive ; Filature ; Langage Secret : Jargon des Forestiers ; Langue Etrangère : occidental (en général les dialectes bretonnien ou reikspiel) ; Pictographie : Veilleurs des Chemins.

*Dotations* : Destrier elfique, avec selle et harnais, arc elfique et flèches, chemise de maille à manches longues, épée ou hache, bouclier, lance.

*Filières* : Cavalier de Clairière, Eclaireur elfe des bois.

*Débouchés* : Espion, Danseur de guerre, Veilleur des Chemins.

### Danseur de Guerre :

Parmi les elfes des bois du Vieux Monde, les guerriers les plus craints et respectés sont les danseurs de guerre. Ils vivent pour la gloire de la bataille, et se consacrent à atteindre des sommets dans les prouesses guerrières. Ce sont aussi des maîtres de la courtoisie et de la danse, accomplissant leurs manœuvres complexes avec une aisance et une grâce consommée. Les danseurs de guerre se distinguent par leur fierté gracieuse, leur amour du combat, et leur penchant pour les colorations capillaires spectaculaires, souvent renforcées par de la résine d'arbre.

On peut trouver des danseurs de guerre dans nombre des principales communautés d'elfes des bois. Ils préfèrent la compagnie des leurs, mais vivent souvent un peu à l'écart des habitations principales, s'entraînant à leurs chants de guerre et à leurs prouesses armées tout en attendant l'action.

#### *Profil avancé :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+40		+1	+1	+6	+30	+2	+10	+10		+20	+10	

*Compétences* : Acrobatie ; Adresse au Tir (arme de jet seulement) ; Arme de Spécialisation : deux armes, deux mains ; Chant ; Chant de guerre\* ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Danse ; Danse de guerre\* ; Désarmement ; Esquive ; Pitrerie ; Pétrification\*.

\* nouvelles compétences, voir plus bas.

*Dotations* : Arme simple, bouclier, arme supplémentaire (qui peut être une arme simple, une lance, une épée à deux mains, ou une hache à deux mains).

*Filières* : Chasseur de prime, Chevaucheur lointain, Capitaine mercenaire, Hors la loi, Veilleur des chemins, Eclaireur elfe des bois.

*Débouchés* : Initié (Adamnan-na-Brionha), Capitaine mercenaire, Chef rebelle.

Cavalier Faucon :

Quelques rares individus talentueux provenant de la zone autour des Collines Enchantées et Brumeuses ont réussi à développer leur compréhension des majestueux rapaces géants pour en faire quelque chose de bien plus profond, bien plus confiant. Une telle relation demande des années pour se construire, nécessitant que l'elfe soigne et nourrisse un oisillon orphelin ou abandonné jusqu'à ce qu'il soit adulte. Seuls les plus doués et impliqués des elfes parviennent un jour à ce degré d'empathie avec les faucons (ou occasionnellement les aigles géants). Ces rares qui parviennent à se lier avec ces magnifiques créatures peuvent voler sur leur dos. Les cavaliers faucons patrouillent dans le ciel au-dessus des communautés, repérant les menaces potentielles, et observant le terrain accidenté qui sépare des parties de la Laurélorn des habitations humaines. Dans les occasions où la vitesse est primordiale, on leur confie des messages ou des paquets colis.

Certains cavaliers entraînent leur rapace pour qu'il puisse combattre. Cependant, la mort du rapace est un sujet sérieux. Les cavaliers en arrivent à considérer leurs faucons comme un ami proche, ou même un frère. Il n'est pas rare qu'un cavalier abandonne sa propre vie si son rapace est tué lors d'un combat qu'ils ont choisi de rejoindre.

Profil avancé :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+10	+10	+2	+2	+5	+20	+2	+10	+20	+10	+20	+10	

*Compétences :* Arme de Spécialisation : lance de cavalerie ; Chasse ; Dressage ; Emprise sur les Animaux ; Equitation (faucon) ; Orientation ; Soins des Animaux.

*Dotations :* Faucon de guerre, avec selle et harnais, arc elfique et flèches, chemise de maille à manches longues, épée ou hache, bouclier, lance.

*Filières :* Garde chasse, Chasseur, Trappeur.

*Débouchés :* aucun.

Veilleur des Chemins :

Etant donné la petite taille de chaque communauté elfique, une attaque surprise serait désastreuse. Les veilleurs des chemins sont spécialement sélectionnés parmi les meilleurs éclaireurs elfes des bois, et reçoivent la tâche de surveiller les routes conduisant aux habitations. De part leur connaissance du terrain, leurs pièges et leur discrétion, ils peuvent souvent dissuader des troupes de plusieurs fois leur propre nombre d'envahir les clairières qu'ils défendent.

Les veilleurs des chemins ont élevé la maîtrise de la furtivité au rang d'art inégalé dans le Vieux Monde, en s'habillant de manteaux verts et bruns, et attachant des feuilles et des feuillages dans leurs manteaux et vêtements. Quand ils sont déguisés de la sorte, ils peuvent se cacher dans les branches ou les buissons à quelques pouces de leurs ennemis. Cette maîtrise leur permet d'obtenir deux fois les compétences *Camouflage Rural* et *Déplacement Silencieux Rural*. Cela double le bonus aux tests associé aux *Déplacement Silencieux Rural*. Quand les veilleurs des chemins utilisent des teintures et des peintures, et entrelacent des feuillages et des feuilles dans leurs vêtements, la seconde acquisition de *Camouflage Rural* augmente le bonus du test de dissimulation de +20% à +40% (ou de +5% à +10% s'il bouge prudemment).

Profil avancé :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+3	+30	+1	+20	+10	+10	+30	+10	

*Compétences :* Adresse au Tir ; Arme de Spécialisation : filet ; Camouflage Rural ; Connaissance des Plantes ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation (cheval) ; Orientation ; Pictographie ; Veilleurs des Chemins ; Piégeage ; Pistage ; Préparation de Poisons ; Reconnaissance des Pièges.

*Dotations :* Arc elfique et flèches, veste en cuir, épée ou hache, corde (20m), manteau et vêtements camouflés.

*Filières :* Apprivoiseur, Mercenaire, Eclaireur elfe des bois.

*Débouchés :* Capitaine mercenaire, Espion, Danseur de guerre, Templier.

***Nouvelles compétences :***Appel d'Animal :

Cette compétence est seulement connue des Apprivoiseurs elfiques. Ils refusent de l'enseigner à qui que ce soit d'autre, de crainte que sa puissance ne soit mal utilisée. Quand un apprivoiseur est dans une région (en général une forêt) où l'espèce avec laquelle il est ami vit, il peut appeler dans la langue de cette espèce, afin d'essayer d'attirer l'attention d'alliés. L'apprivoiseur fait un test de **Cd**, et s'il réussit, les animaux apparaissent dans les 2d10 minutes, dans la quantité suivante :

Créature	Nombre
Ours	1
Sanglier	1d3
Faucon	1
Cheval	1
Chien	1d3
Chat sauvage	1d3

Les animaux doivent être considérés comme des PNJ, et contrôlés par le MJ. Les apprivoiseurs appellent généralement des animaux quand ils ont besoin d'aide. Que cette aide soit accordée ou pas dépend des risques qu'elle implique pour l'animal, la mesure dans laquelle les plans de l'apprivoiseur correspondent aux besoins de l'animal, et ainsi de suite. Des demandes pour

être conduit à de la nourriture ou un abri reçoivent presque toujours une réponse positive ; des appels au combat peuvent parfaitement être refusés, à moins que l'adversaire ne menace la forêt ou des parents de l'animal impliqué. Les apprivoiseurs qui abusent de cette compétence afin de gagner des troupes sacrificiables pourraient bien finir par être évité par les animaux et maudit par Karnos.

#### Pétrification :

Cette compétence est seulement connue des Danseurs de Guerre, et ils ne se l'enseigneront qu'entre eux. Elle leur permet de désorienter les adversaires par une rapide succession de feintes et de d'agitation. Le danseur de guerre doit réussir un test d'I pour utiliser cette compétence. Son adversaire doit passer un test de **FM** – s'il échoue, le danseur de guerre gagne un bonus de +10 en **CC** contre lui, et la victime *pétrifiée* subit une pénalité de -10 en **CC** contre le danseur de guerre.

Un danseur de guerre affrontant plus d'un adversaire doit seulement faire un seul test d'I, mais chaque adversaire devra faire un test de **FM**, et tous ceux qui échouent sont affectés normalement. Ces modificateurs continuent, sans que d'autres tests soient nécessaires, jusqu'à ce que l'adversaire *pétrifié* touche le danseur de guerre (bien que le coup n'ait pas besoin de provoquer des dommages). Le danseur de guerre ne peut pas *pétrifier* des adversaires ayant 6 ou moins en **Int**, ou des adversaires immunisés à la psychologie (comme les morts-vivants).

#### Chant de Guerre :

Cette compétence est seulement connue des Danseurs de Guerre, et ils ne se l'enseigneront qu'entre eux. Les danseurs de guerre peuvent chanter un *chant de guerre* quand ils chargent un adversaire. Ils doivent réussir un test d'**Int** pour trouver un *chant* enthousiasmant, et les effets sont les suivants :

- (1) Le danseur de guerre chantant peut choisir d'entrer en *Frénésie* ;
- (2) Tous les personnages alliés gagnent un bonus de +10 contre les tests de *Peur* et de *Terreur* tant qu'il chante ;
- (3) Tous les personnages et créatures hostiles subissent une pénalité de -10 aux tests de *Peur* et de *Terreur* tant qu'il chante.

Le *chant de guerre* dure jusqu'à ce que le danseur de guerre soit blessé, ou jusqu'à ce qu'il passe tout un round hors de combat (c'est-à-dire un round où il n'est ni attaqué, ni il essaye de porter un coup).

#### Danse de Guerre :

On attend des danseurs de guerre elfiques qu'ils maîtrisent un certain nombre de prouesses impliquant une grande dextérité, que même les meilleurs acrobates ne peuvent atteindre. En tant que tel, la compétence ne peut pas être apprise par les personnages tant qu'ils n'ont pas acquis à la fois *Acrobatie* et *Danse*.

Chaque danse a une signification spéciale pour les danseurs de guerre, représentant l'une des légendes d'Adamnan-na-Brionha, et formant une partie de leurs célébrations et récits rituels. Du fait de l'importance de ces cérémonies, on attend de tous les danseurs de guerre qu'ils apprennent ces danses dès que possible, et les individus prenant sous leur tutelle des danseurs de guerre novices pourraient bien refuser d'enseigner d'autres compétences jusqu'à ce que celles-ci soient maîtrisées. Chaque danse doit être achetée séparément, pour 100 points d'expérience.

En plus de leur importance dans les rituels, les danseurs de guerre peuvent utiliser ces danses en bataille, imitant les prouesses héroïques de leur dieu afin de surpasser leurs adversaires. Une brève description des danses principales, associées à leurs effets dans le jeu, sont données ci-dessous. Notez qu'une seule danse peut être pratiquée à la fois, bien que les pas utilisés puissent varier d'un round sur l'autre.

**Bond de Karnos :** Karnos en eut assez des duperies d'Adamnan-na-Brionha, et la fois suivante où Adamnan-na-Brionha accompli une de ses stupides bouffonneries, Karnos l'épingla à un arbre avec sa lance magique, et l'y laissa pendant trois jours et trois nuits pour qu'il contemple sa folie. Quand il fut libéré, Adamnan-na-Brionha admit qu'il avait retenu la leçon ; ce que Karnos ne compris pas, c'est qu'il ne s'agissait pas de la leçon qu'il souhaitait. Dès que ce dernier eu le dos tourné, Adamnan-na-Brionha vola la lance à l'endroit secret où elle était cachée, afin qu'à l'avenir, il puisse continuer ses jeux amusants sans craindre les conséquences. Il avait retenu la leçon : affaiblir son adversaire avant de le combattre ! Cependant, Karnos ne fut pas amusé, et lâcha sa chasse pour traquer Adamnan-na-Brionha et la lance. Adamnan-na-Brionha fuit au sommet d'une haute falaise et brisa la terre autour de lui, en espérant que cela arrêterait la colère de Karnos. Mais sa fureur était telle qu'il sauta jusqu'à l'endroit où Adamnan-na-Brionha se cachait. Il récupéra la lance, et laissa Adamnan-na-Brionha en haut de la montagne froide et nue, dans boisson ni nourriture, coupé de tout par les grands gouffres qu'il avait lui-même créés, pendant toute une année, en punition.

C'est l'une des rares légendes dans laquelle Adamnan-na-Brionha est surpassé. Elle est chérie par les danseurs de guerre, qui y voient une leçon sur le fait que parfois, malgré votre esprit et vos compétences, la blague se fera à vos dépens. Dans les rituels des danseurs de guerre, celui qui joue le rôle de Karnos accompli la danse. En combat, cette danse peut-être utilisée pour permettre au danseur de bondir sur un point avantageux, comme une crête ou même une branche, ou pour sauter par-dessus la tête de ses adversaires, atterrissant dans leur dos. Les danseurs de guerre utilisant cette danse peuvent *bondir* (WJRF p. 75) comme si leur caractéristique de mouvement était doublée. Sinon, ils peuvent bondir en avant, sautant un nombre de mètre équivalent à leur caractéristique de **M**.

**Tempête de Lames :** Khaela Mensha Khaine n'était pas un dieu connu pour son humour, et à nouveau, l'esprit d'Adamnan-na-Brionha lui attira des ennuis. Khaine cherchait à exiler Adamnan dans les limbes, où sa folie et ses bêtises ne pourraient faire de mal à personne. Naturellement, Adamnan n'était pas emballé par cette idée, et dit à Khaine ce qu'il en pensait dans des termes colorés. Les autres dieux, qui commençaient à se lasser d'Adamnan, décidèrent que l'affaire devait être décidée par un combat, dont le destin d'Adamnan serait déterminé par l'issue.

Adamnan savait qu'il n'était pas à la hauteur de Khaine, et il décida donc d'être plus malin que lui pour compenser. Il protesta amèrement, et insista pour avoir une chance de gagner contre le dieu de la guerre, et dit qu'il devait lui être donné plus d'une chance de vaincre Khaine. Khaine, qui savait qu'il pouvait facilement vaincre Adamnan, lui dit qu'il serait heureux de l'affronter une centaine de fois, et qu'une seule victoire permettrait à Adamnan de rester. Ce dernier sourit, et accepta les termes. Dès que le premier combat commença, Adamnan se sépara en une centaine de morceaux, et tous se jetèrent violemment sur Khaine dans un déchainement fou, bien que brillant, de mouvements. Après tout, personne n'avait dit qu'il ne pouvait pas avoir tous ses combats en une fois ! Même Khaine ne pouvait pas espérer gagner contre les incessantes lacerations d'une centaine d'Adamnans, et concéda le combat, furieux.

Quand ils combattent, les danseurs de guerre peuvent utiliser ces pas pour concentrer les attaques de plusieurs personnes sur un unique adversaire. Sautant, courant et bondissant, ils peuvent passer autour, ou même au milieu, du combat, frappant un adversaire qui est entouré, ou acculé contre un mur, ou dans une position équivalente qui le placerait hors d'atteinte dans un combat normal.

**Le Fantôme Silencieux** : L'un des exploits les plus célèbres d'Adamnan-na-Brionha implique une beuverie de laquelle il fallut presque une année entière au dieu pour se remettre. Afin de fêter le succès de l'un de ses nombreux plans, Adamnan décida de voler le meilleur vin de baie de Liadriel, un cru tellement capiteux que même les dieux devaient en boire avec modération. Cependant, voler un dieu n'est pas une simple affaire, et Adamnan décida donc qu'il devait d'abord apprendre les compétences de furtivité des fantômes qui vivaient dans le royaume de Sarriel. Et c'est ce qu'il fit, et avec ses nouvelles capacités, il parvint à emporter deux tonneaux pleins du vin de Liadriel.

Cette danse implique des pas rapides et légers, et permet aux danseurs de guerre de se faufiler et esquiver les gens et les obstacles. Cela signifie qu'ils peuvent se déplacer comme s'ils avaient la compétence *Déplacement Silencieux Rural*. Ils peuvent aussi se faufiler à travers une foule sans ralentir, même s'ils courent. Cela ne les empêche pas d'être frappés en combat.

**L'Anneau d'Ombres** : L'un des problèmes les plus complexes d'Adamnan-na-Brionha fut quand, pendant un mois entier, il dut subir une malédiction qu'Isha avait placée sur lui, dans une tentative désespérée pour lui faire arrêter ses imbécilités. Cette malédiction était telle que s'il en arrivait à, ne serait-ce que toucher un autre dieu, ou même quelque chose lui appartenant, il serait banni et ne reviendrait plus jamais. Quand Khaela Mensha Khaine entendit cela, il se mit en route immédiatement pour trouver Adamnan. Sa défaite lui était toujours cuisante, lors de ce qui aurait dû être un combat individuel, et il y vit une occasion de surpasser son adversaire. Tout ce qu'il avait à faire était de le toucher une fois, et Adamnan ne l'embêterait plus jamais.

Adamnan fit de son mieux pour se cacher et fuir, mais Khaine était remarquablement persévérant, et le trouva finalement. Khaine essaya de l'affronter, mais Adamnan savait que si l'épée de Khaine en arrivait à seulement l'effleurer, il serait banni. Désespéré, il se concentra sur les esquives, bonds, pas de côté, et échappée à chaque coup de Khaine. Cependant Khaine n'abandonnait pas, et continuait ses attaques. Le duo continua ainsi pendant deux semaines entières, jusqu'à ce que la pleine lune ne signale la fin de la malédiction d'Adamnan. Dès qu'il vit cela, il fit prestement un croche-pied à son adversaire, et fut dans la nuit aussi vite qu'il le pouvait, laissant le dieu de la guerre trop fatigué pour se relever de là où il était tombé.

Les danseurs de guerre qui maîtrisent les pas de l'Anneau d'Ombres peuvent choisir de les utiliser en combat pour échapper à chaque coup de leur adversaire. Cela leur donne un bonus de +10 aux tests d'*Esquive* et de *Parade*, et leur permet de tenter d'esquiver jusqu'à deux coups (qui doivent tous deux provenir du même adversaire) dans un round, au lieu d'un. Cependant, tout en dansant, le danseur de guerre doit totalement se concentrer sur les attaques de son adversaire, ce qui signifie qu'il ne peut rien faire d'autre ce round.

**Brume Tissée** : Il y a beaucoup d'entités malignes qui seraient prêtes à s'en prendre aux enfants d'Isha. A la fin de l'Age d'Or, quand le Chaos fut lâché dans toute sa fureur, des démons vinrent chasser, cherchant à dévorer et emporter les âmes de leurs victimes. Pour la première fois, les elfes se sentirent réellement coupés de leurs dieux ; les prières ne recevaient pas de réponses, car les accès de puissance qui jaillissaient des portails polaires effondrés empêchaient Isha d'intervenir dans les affaires des elfes. Il n'y eut qu'Adamnan-na-Brionha qui put totalement comprendre la folie que le Chaos représentait ; seul Adamnan parvint à aider les elfes dans ces temps les plus troublés. Tandis que les hordes fendaient les flots et jaillissaient vers les Iles Mouvantes, Adamnan parvint à se manifester comme un grand brouillard marin qui enveloppa les rives. Une fois à l'intérieur, les forces du Chaos furent troublées et traquées par de fausses visions, des rives illusives, des cauchemars tirés des esprits de la nation elfique, et tout ce qu'Adamnan put trouver à lancer contre eux. Quand ils arrivèrent finalement sur les rives et commencèrent le massacre, les elfes qu'ils combattaient furent en mesure de s'abriter dans la brume tortillante, prenant en embuscade et harcelant les envahisseurs à chaque instant. Bien qu'Adamnan ne puisse pas arrêter l'invasion, la brume aida les elfes à retenir suffisamment cette première attaque pour qu'Aenarion puisse atteindre le temple d'Asuryan, et fasse là le sacrifice qui lui permit de renverser le cours des événements.

La séquence complexe et entremêlée de sauts, zig-zag et flip qui caractérise cette danse est tellement hypnotique et déconcertante qu'en combat, les adversaires peuvent en rester pétrifiés. Toute personne affrontant le danseur de guerre doit réussir un test de **FM**, ou subir une pénalité de -10 en **CC** sur tous les coups portés ce round. La Brume Tissée ne déconcertera pas les adversaires affrontant les camarades du danseur de guerre, qui seront concentrés sur leur propre combat. Notez que cette danse n'a aucun effet sur les adversaires qui sont immunisés aux effets psychologiques, comme les morts-vivants.

**Mort Tourbillonnante** : Une partie du rôle d'Adamnan-na-Brionha en tant que dieu de la folie inclut celui de la folie furieuse. Pour les hauts elfes et les elfes des bois, Khaela Mensha Khaine est le dieu de la guerre, de la colère contenue ; une partie de la tragédie des elfes noirs est qu'ils ont perdu la retenue et le contrôle que représente Khaine, et qu'ils ont donc ressemblé à la fureur forcenée d'Adamnan. La danse de la Mort Tourbillonnante est rarement pratiquée, car elle est trop dangereuse pour être pratiquée dans le cadre d'un rituel. En combat, elle conduit le danseur de guerre dans un état quasiment impossible à arrêter. Les danseurs sont automatiquement sujets à la *Frénésie* (WJRF, p. 68) ; aucun test de **CI** n'est nécessaire. Tant que la danse dure, ils ne peuvent pas parer ou esquiver. La fureur meurtrière est tellement intense que les danses de guerre les conduisent

souvent eux-mêmes jusqu'à l'épuisement dans un effort pour détruire leurs adversaires. Tout jet de **CC** manqué peut être rejeté une fois, mais cet effort surhumain a un prix : chaque fois qu'une attaque est rejetée, réduisez le score de **B** du danseur de guerre d'un point. Les points perdus de cette façon peuvent être récupérés normalement. Les danseurs de guerre ne peuvent pas utiliser de blessure pour relancer une attaque s'ils sont gravement blessés. Si le fait de relancer le dé réduit le niveau actuel de blessure du danseur à 0, il s'effondre, épuisé, et ne reprendra pas conscience jusqu'à ce qu'il ait récupéré au moins 1 **B**. Une fois qu'elle a commencé, la danse de la Mort Tourbillonnante ne peut s'arrêter que par le massacre de tous les adversaires du danseur de guerre.

## *Etre elfique.*

---

Ce chapitre contient un certain nombre d'idées qui devraient permettre aux joueurs de développer leurs personnages elfiques à travers des occasions de rôleplay véritablement originales et intéressantes. Il est, bien entendu, parfaitement possible de jouer les elfes comme des humains avec des oreilles pointues ; faire cela peut être plus confortable, et peut-être plus satisfaisant pour les débutants dans le rôleplay, ou pour ceux qui s'intéressent plus aux histoires auxquelles leurs personnages prennent part qu'au personnage lui-même.

Cependant, pour ceux pour qui le rôleplay est une chance de voir le monde avec un regard différent, les idées présentées plus bas donnent un aperçu de ce que cela peut signifier d'être un elfe.

Naturellement, il y aura des gens qui ne seront pas d'accord avec ces suggestions, et qui sentiront qu'il ont une meilleure interprétation de la façon dont les elfes devraient être à Warhammer. Ils pourront ignorer tout cela, et utiliser leurs vision alternative – le but de tout cela est après tout plus de s'amuser que d'être dogmatique.

### *La triade :*

Les humains ont tendance à penser en termes d'opposés. Chaud/froid, riche/pauvre, vivant/mort. Il semble naturel pour les humains de diviser le monde de cette façon. Leur monde est un monde de jumelage. Il semble que les nains et les halflings fonctionnent à peu près de la même façon.

Les elfes sont différents, cependant. Peut-être est-ce parce qu'ils se sont développés isolés des autres races, qui se sont mêlées les unes aux autres au fil de leur histoire. Ou peut-être qu'ils ont hérité ce mode de pensée des Grands Anciens, qui le leur ont appris pendant l'Age d'Or. Quelle qu'en soit la raison, les elfes ont tendance à penser par trio.

Mais comment cela fonctionne-t-il ? Le principe est similaire aux idées humaines d'opposés ; cependant, là où les humains pensent aux choses et à leur opposée, les elfes pensent aux choses, à leur opposé, et à leur absence. Ainsi, ils peuvent dresser des listes comme chaud/froid/insensible, riche/pauvre/simple, vivant/mort/mort-vivant.

Mais comment le troisième terme de la liste est-il choisi ? C'est là où les choses commencent à se compliquer un peu. Les trois termes ensemble – le principe, le contraire du principe, et leur négation – décrivent ensemble un *concept*. L'essence de ce qui est décrit peut seulement être identifiée une fois que les trois termes sont connus. Sinon, si vous connaissez le concept dont il est question dans la discussion, il est normalement possible de deviner certains, ou tous les termes. Cependant, trouver les *bons* termes parmi tous ceux qui peuvent être utilisés est ce qui rend le langage elfique si difficile à apprendre pour les humains. Cela forme la base de la majeure partie de leur poésie, et c'est aussi la base de la plus grande partie de leur humour, y compris leur équivalent de l'idée humaine de jeu de mots. L'autre complication est que nombre des termes utilisés dans les triades pourraient aussi être considérés comme des concepts à part entière – mais à ce stade, les choses deviennent particulièrement désordonnées, et bien trop compliquées pour cette simple description.

Dans les exemples ci-dessus, donc, les concepts pourraient être "sensations de chaleur", "cupidité", et "être". Pour le concept humain de peur, une triade pourrait être calme, panique, et inconscience. Une autre serait courage, lâcheté, et ignorance. La subtile différence ici est que la première triade capture l'idée de ce que cela signifie de *ressentir* la peur, alors que la seconde décrit la façon de *faire face* à la peur.

En jeu, cette idée de triade peut être utilisée d'un certain nombre de façon. Les joueurs doués pourraient être capable de trouver par eux-mêmes, de réfléchir à voix haute, et peut-être même s'arrêter pour s'expliquer vis-à-vis des humains (et autres) alors qu'ils le font, espérant sensibiliser ces races étranges à la façon complète et pratique de penser de la race elfique. De manière moins exigeante, des stratégies pourraient se bâtir autour de l'idée de trio. Au lieu du groupe d'éclaireur et de la troupe principale, les elfes penseront naturellement en termes d'éclaireur, de troupe principale et de camp de base. Au lieu d'éviter discrètement le garde ou de l'attaquer, l'elfe suggèrera la furtivité, l'attaque, ou ne rien faire. Au lieu de se demander s'ils doivent interroger ou tuer le prisonnier, l'elfe se demandera s'il doit interroger, réduire au silence (tuer) ou ignorer le prisonnier, ou peut-être même le garder, le tuer, ou le libérer.

### *L'art de l'imprécision :*

Les nains sont célèbres pour leur technicité, leur précision fiable et mesurée. Ce n'est pas le cas des elfes. Il y a une bonne raison pour cela : les elfes ne pensent naturellement pas en termes de quantité. Bien qu'ils sachent compter, l'idée de compter ou de mesurer les choses, de les diviser et de les quantifier ne leur semble tout simplement pas normale.

Le résultat est que seuls les petits nombres sont utilisés de façon régulière. Les elfes aiment les nombres jusqu'à trois ; ils utilisent souvent quatre et cinq dans leur vie quotidienne. Mais pas grand-chose au-dessus de sept, et ils préfèrent plutôt recourir aux analogies à la place.

Envoyez un éclaireur pour surveiller les ennemis, et demandez-lui combien d'hommes garde la porte du donjon, et il pourrait répondre, « *plus que ce que nous pouvons affronter* », ou bien, « *autant que les étoiles dans le ciel* » - mais il ne dira pas, « *trente, à quelques-uns près* ». Ils ne s'assieront pas là pour compter ; ils jeteront un coup d'œil, estimeront, ou verront ce que l'image qu'ils ont vu leur laisse envisager, et partiront avec ça.

Il n'est par conséquent pas surprenant que les elfes ne soient jamais devenus une race industrielle. L'idée de la production de masse leur est quasiment inconcevable. Si vous ne savez pas qui brandira l'épée, comment pouvez-vous l'équilibrer correctement ? Si vous ne savez pas pour qui vous faites l'armure, comment pouvez-vous vous assurer que ses proportions sont correctes ? Comment pouvez-vous concevoir des bijoux sans connaître la couleur des yeux, le ton de la peau, la longueur, la coupe, et la teinte des cheveux de la personne qui va les porter ?

Bien entendu, toutes les marchandises elfiques ne sont pas faites avec quelqu'un de particulier à l'esprit – mais c'est le cas de beaucoup. La plupart de ce qui reste est simplement fait pour l'amour de l'art, et mis de côté jusqu'à ce qu'une personne bien adaptée aux caprices et caractéristiques de cette chose en particulier ne passe.

Une autre implication de cela est que les marchandises elfiques ne sont pas d'une qualité régulière. Là où les nains savent comment produire un résultat attendu à chaque fois, et sont fiers d'être régulièrement bons, cela ne satisfait pas le tempérament elfique. Ils préfèrent être assez bons la plupart du temps, avec des éclairs occasionnels de brio. Après tout, vous n'êtes pas *obligé* d'utiliser les morceaux de mauvaise qualité.

Le résultat de cela est que l'artisanat elfique est de grande qualité, mais il est rare. Chaque pièce est individualisée ; le résultat est qu'elle est très longue à faire, et donc a aussi beaucoup plus de valeur. Et quand tout se passe bien, elle est exemplaire – mais de la même manière, une certaine quantité d'ouvrage est prévue comme déchet. Vous ne pouvez pas créer un chef d'œuvre à chaque fois, même si vous savez pour qui vous le faites.

### *Mémoire :*

Les elfes sont affectés par une caractéristique tragique. Ils se souviennent des choses. En fait ils s'en souviennent trop bien, et ont souvent des difficultés pour garder leurs souvenirs dans l'ordre. La raison en reste mystérieuse, tout comme la raison pour laquelle ils pensent en trios. Peut-être que c'était une habitude valorisée par les Grands Anciens, et c'est ainsi quelque chose qu'ils ont 'encouragé' d'une façon ou d'une autre.

Quelle qu'en soit la cause, la conséquence en est que les souvenirs des elfes fonctionnent différemment de ceux des autres races. Ils absorbent simplement tout ce qu'ils expérimentent, comme une éponge – mémorisant les vues, les sons, les goûts qu'ils rencontrent. Quand ils sont jeunes, cela leur pose de grandes difficultés. Oublier des choses est une compétence qu'ils doivent lutter pour apprendre, et il y en a toujours quelques-uns qui n'y arrivent pas à temps. Le résultat est qu'ils souffrent de terribles dommages psychologiques, leur identité est déformée ou abîmée par le déluge écrasant de souvenirs évoqués par chaque nouvelle sensation. Cependant, de tels troubles psychologiques ne sont en fait pas si courants que le croient les érudits des autres races. Les humains, par exemple, pensent que la plupart des elfes sont légèrement fou, mais c'est en partie du au fait qu'ils ne comprennent pas vraiment leur façon de penser, et en partie simplement parce que les rares qui développent des troubles psychologiques ont aussi tendance à être ceux qui sont le plus susceptibles de quitter les terres elfiques et à s'aventurer parmi les autres races. Ils sont simplement plus susceptibles d'entrer en contact avec de tels individus atypiques, plutôt qu'avec les membres plus équilibrés qui vivent leurs vies tranquillement parmi les leurs.

Les joueurs de personnages elfiques ont besoin de penser très soigneusement à la façon dont tout cela affectera leurs actions dans le jeu. Pour commencer, ils doivent décider si leur personnage s'est retrouvé marqué par une incapacité à maîtriser ses souvenirs dans sa jeunesse. Si c'est le cas, alors les règles pour générer 1d6 folies pour les personnages elfiques proposées dans **Le Nouvel Apocryphe** (p. 55) pourraient être adoptées ; autrement, elles peuvent être ignorées.

### *Attitude vis-à-vis des autres races.*

---

Comme il est cependant peu probable que la plupart des parties de WJRF n'impliquent que des elfes des bois, il est intéressant de se pencher sur leur point de vue vis-à-vis des autres races.

#### Humains :

Les elfes des bois sont, bien entendu, bien trop familier des hommes. Les relations ont tendance à être cordiales, quand elles ne sont pas formelles ; les elfes des bois savent à quel point l'humeur des humains peut être changeante, et comment un pacte d'amitié éternelle une décennie peut être oublié face au besoin de bois pour la nouvelle flotte la suivante. Pour la plupart, ils limitent leurs interactions avec la noblesse – pas par snobisme, mais simplement parce que ce sont ceux qui ont tendance à offrir la voie la plus rapide pour leur assurer sécurité et intimité à long-terme.

Ils sont aussi familier des humains qui vivent de façon rurale, et beaucoup d'elfes des bois ont passé un peu de temps à voyager dans de telles communautés, même si c'est seulement pour passer de l'un de leurs propres royaumes à l'autre. Cependant, ils fuient les villes, car les elfes des bois ne peuvent pas vraiment comprendre comment les humains peuvent bâtir et habiter ces citées denses et sordides, où les charmes de la nature n'existent pas.

**Les Noleldar :**

Tous les membres de la race humaine ne se sentent pas menacés par les Laurélornalim. Beaucoup d'humains ont fait de la forêt leur domicile, et ont été bien traité et aidés par les elfes. En fait, beaucoup d'entre eux ont fui cruauté du Vieux Monde, et sont contents d'avoir trouvé la paix, qu'ils ne pouvaient pas trouver au sein de leur propre race, avec les elfes. Ils sont ainsi plus que prêt à offrir leur aide pour défendre la forêt.

Les elfes ont été enchantés de l'attitude de ces gens qui vénéraient la forêt, et furent heureux de leur permettre de s'installer dans la périphérie de la Laurélorn, où ils fournissent aussi un tampon utile. Les forestiers se sont fait de nombreux amis, et ont adopté nombre des coutumes elfes, et même la vénération de leurs dieux dans certains cas. Les elfes les appellent *Noleldar*, littéralement non-elfes, mais laissant supposer "demi-elfes".

La plus grande de ces communautés – nommée Phyrldalhof, le nom de son fondateur, par ses habitants – se situe près de la route d'Hargendorf, juste au nord des Collines Enchantées.

**Nains :**

L'aversion des elfes des bois vis-à-vis des nains est bien plus vive que celle des autres peuples elfiques, car les autres ne sont que rarement en contact direct avec les nains. Les elfes des bois rencontrent encore des nains par hasard de temps en temps, et ces rencontres sont rarement courtoises. Beaucoup de nains vivant dans les communautés humaines à proximité utilisent toujours du bois plutôt que du charbon pour alimenter leurs fours, et leur or incite les bûcherons humains à ne pas prêter trop attention aux importants principes elfiques d'entretien de la forêt. Les elfes, de leur côté, se tiennent à l'écart des nains – après tout, il n'y a pas grand-chose qui les intéressent sous terre, et encore moins les nains eux-mêmes – mais tombent parfois par hasard sur une enclave au sein des terres humaines. Dans les deux cas, des échanges froids voient généralement le groupe le plus faible partir sans affrontement, mais il est arrivé que la situation en vienne aux mains.

Il y a des histoires de bandes d'aventuriers où les elfes et les nains ont voyagés ensemble ; cependant, ces récits sont généralement pris avec méfiance. Si une telle chose se passait, il serait peu probable que les deux races accueillent chaleureusement les individus dévoyés qui se sont souillés par une exposition prolongée aux manières étranges de leurs rivaux ancestraux.

**Halflings :**

Les halflings sont devenus une source de grande fascination pour les elfes des bois. Les elfes des bois voient en eux une sorte d'esprit frère – ils vivent en harmonie avec le monde naturel, ils accordent de la valeur à la paix et s'enorgueillissent de leur nature généreuse, ils abordent la vie avec humour et bonne humeur, et ils excellent dans les arts qu'ils se sont choisis (même s'il s'agit, quasiment exclusivement, d'arts culinaires). Là où leurs territoires sont voisins, il est devenu courant pour les membres des deux races de prendre le temps de se rendre visite les uns les autres, partageant et apprenant de leurs héritages culturels respectifs.

**Les Halflings Durmast :**

Un petit groupe de Halflings s'est creusé un demeure dans et autour d'un grand chêne à l'orée de la forêt Laurélorn, juste à l'ouest de la ville nordlandaise d'Oldenlitz. Les colons d'origine fuyaient les persécutions au cours de l'une des guerres civiles impériale, et trouvèrent l'endroit abrité et sûr. C'est à l'origine une communauté de chasseur-cueilleurs, et ils n'avaient au départ que peu de contact avec les elfes. Malgré les appréhensions de départ, les halflings se sont avérés être des voisins inoffensifs et amicaux.

**Orcs et Gobelins :**

L'inimitié entre les elfes et les gobelinoïdes est établie. En vérité les nains font des raids dans les forêts et patauge dans la boue, mais ils le font pour construire une civilisation, et leur leurs œuvres dévoilent des siècles d'artisanat et de labeurs. A l'opposé, les gobelins et leurs semblables ne connaissent que la cupidité et la destruction gratuite. Ils sont une plaie qui doit être gérée – un peu comme une invasion de criquets. Même si ce n'était pas par plaisir pervers et sombre que ces bêtes accomplissaient leurs actes de profanation, ce serait une justification suffisante pour les détruire simplement sur le champ afin de protéger l'environnement naturel.

Ce qui inquiète particulièrement les elfes est la propension des gobelinoïdes à se multiplier. On dirait que si vous en laissez deux seuls dans une pièce pendant un mois, vous pouvez vous retrouver avec un clan au complet sur les bras. Comme toutes les infections ou invasion, il est nécessaire de s'assurer que toutes les traces ont été minutieusement nettoyées pour empêcher le problème de revenir. Les elfes savent qu'il est de leur devoir d'éradiquer tous les gobelinoïdes qu'ils trouvent – et ils savent qu'ils ne doivent faire preuve d'aucune pitié, sinon la terre serait envahie par ces horreurs pullulantes et grouillantes. Peu importe qu'il s'agisse de seigneurs de guerre balafrés, de mères tremblantes ou d'enfants hurlant – un elfe n'hésitera pas à tous les détruire, sans autre justification que le simple contrôle d'un fléau qui serait autrement irrépressible.

Ogres :

Les elfes des bois sont mal à l'aise en présence des ogres, simplement parce que leur mode de vie et celui des ogres sont totalement opposés. Là où les elfes cherchent à élever et à créer, les ogres cherchent à consommer. Les elfes sont inspirés par leurs sensations, et guidés par leur esprit ; les ogres sont dirigés par leur désirs, et guidés par leur appétit.

Il y a une autre raison à ce malaise, les elfes reconnaissent distinctement la touche de Chaos dans ces créatures ; ils voient comment l'humanité a été perdue sous l'influence de la corruption, et cette pensée les fait frissonner. Car c'est la condition la plus noble que les humains pourraient atteindre si le Chaos s'emparait de leur race – et bien que ce soit infiniment mieux que s'ils devenaient des hommes-bêtes, par exemple, imaginer un continent entier peuplé par de telles brutes retourne l'estomac de n'importe quel elfe, même s'il est tolérant.