



# Les Elfes sylvains



**Continent:** Panadiah  
**Pays:** Lothambyëe  
**Capitale:** Kementari  
**Religion:** Mellorn, Levan, Fealma  
**Politique:** Gèrontocratie, Conseil des Anciens  
**Langue:** Elfique

**Espérance de vie:** 1000 ans

**Taille moyenne:** Humaine (1m50-1m90)

**Couleur de peau:** Blanche ou Ambrée



## Introduction

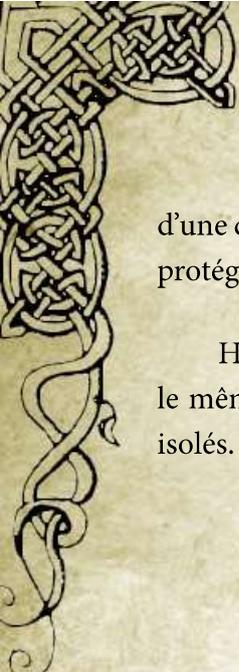
Les elfes sylvains, comme tous les elfes, sont des êtres amoureux de la nature, vivant en harmonie avec elle. Semblables en apparence aux humains, ils possèdent cependant des caractéristiques physiques qui les différencient d'eux. En effet, outre leurs oreilles pointues, ils sont plus agiles et sveltes ce qui leur permet de s'accommoder à leur environnement avec plus de facilité. Ils vivent parmi les arbres et les autres végétaux des grandes forêts qui constituent leurs territoires. Chez eux, il n'existe pas de villes car ils sont peu nombreux mais ils possèdent cependant ce que nous pourrions appeler une « capitale ». Celle-ci se nomme Kementari et c'est là que vivent les membres du Conseil des Anciens et que s'établit l'armée des elfes. Bien sûr, beaucoup de ces êtres vivent ici, même si la plupart préfèrent le calme des feuillages et la quiétude du solitaire.

Pour ce qui est de la seule cité du pays, donc, il est important d'en détailler les apparences puisque les étrangers garderont des elfes l'image de ce lieu peuplé plutôt que de tout autre endroit. Kementari est une « ville » en bord de mer, possédant un petit port en bois afin que les habitants de ce pays puissent aller à Lothambyë Nord s'ils le souhaitent, mais la question de la séparation de ce pays viendra plus tard. Cet appontement permet aussi aux éventuels – et rares – voyageurs de venir s'amarrer et d'entrer dans le pays en toute sécurité. Les elfes sylvains ne sont pas hostiles aux autres races et civilisations du monde, cependant ils se méfient des hommes à cause des brocéliands qui sont depuis toujours de grands ennemis.

L'attachement des elfes à la nature les incite à la préserver, ce qui explique la spécificité de leurs habitats. Il est très rare qu'un elfe coupe un arbre pour une quelconque raison. Aussi a-t-il fallu à ce peuple un autre moyen de s'abriter. Celui-ci est venu par le chant. Les elfes sont des créatures magiques que les dieux ont modelées afin de calmer le cœur irrité des hommes. De fait, ils sont dotés d'une grande sagesse et d'une sérénité qui leur permettent d'être en symbiose avec la nature. Leur langage, empreint de multiples sens et de magie, permet à leur chant d'animer la nature à leur guise, si bien qu'avec un peu de temps et de patience, ils sont capables de construire un bâtiment qui se modèlera de la manière dont ils l'auront chanté.

Kementari est donc une capitale dont les arbres illustres ont pris depuis longtemps la forme que les elfes ont souhaitée. Au-dessus du sol et du port s'élèvent des maisons naturellement taillées dans les troncs, des escaliers finement ouvragés qui serpentent vers les cimes des grands conifères et des ponts composés de multiples embranchements de végétaux différents.

Tout est naturel et cette cité en est d'autant plus impressionnante. Le pays possède en son sein les plus grands et larges pins et conifères que le monde d'Algaroth ait jamais connu. Aussi les elfes tentent depuis leur arrivée sur cette terre de les préserver de la folie d'autres créatures, quelles qu'elles soient. Parfois, les dragons, qui sont en très bons termes avec eux, viennent y séjourner en toute amitié. Cette coutume a cependant été perdue avec le temps depuis que les hommes et autres créatures bipèdes chassent les dragons pour leurs crocs ou leurs écailles qui font de leurs armures une protection



d'une qualité supérieure. C'est d'ailleurs depuis ce temps-là que certains elfes partent sur Erynaur pour protéger et préserver la terre de leurs Dieux et des dragons qui s'y sont, pour la plupart, réfugiés.

Hors de la cité, les elfes vivent comme bon leur semble, et ils sont parfois nomades. Ils vivent dans le même type d'habitation, ce qui les rend invisibles aux yeux de la plupart des gens lorsqu'ils sont isolés.

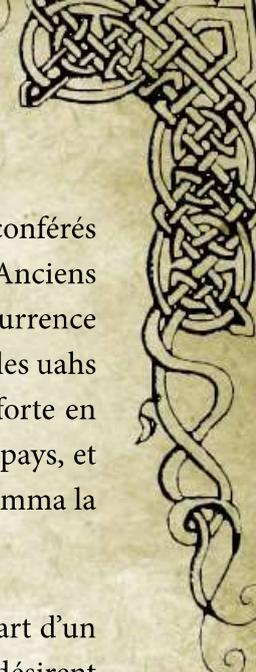
## rganisation politique

Pour en revenir à la séparation du pays en deux : les elfes marquent leur apparition à la quatrième ère du monde. A l'époque, ils n'étaient qu'une seule et même civilisation et ses premières manifestations se firent à l'Ouest de l'actuelle Brocéliandre. Les hommes mirent un peu de temps à comprendre que ces êtres n'étaient pas comme eux et possédaient des pouvoirs qu'eux-mêmes ne possédaient plus depuis la chute des premiers hommes. Jaloux, ils s'en prirent à eux et les elfes qui s'étaient installés durent s'en aller car ils n'étaient pas habitués aux arts de la guerre. Certains allèrent au Nord, et d'autres au sud. Ceux qui allèrent au sud débouchèrent dans une grande forêt et, comme ils étaient déjà à l'aise avec ce genre de milieux, ils apprirent à se cacher des hommes qui avaient décidé de les traquer. Le Royaume de Brocéliandre était autrefois bien plus large car il comprenait Audrack, Onodrim et un peu des terres nord de Theangrim. Cependant ils n'avaient pas exploré le côté ouest du continent et apprirent son existence grâce à la haine qu'ils vouaient aux elfes. Aussi ceux-ci fuirent-ils à travers l'actuelle terre de Theangrim jusqu'à atteindre une terre peuplée d'êtres innocents et conviviaux : les Hobbits. Ceux-ci leur indiquèrent qu'un vaste territoire à l'Ouest de leur pays n'appartenait à personne et qu'ils pouvaient aisément s'y installer parce qu'il ne les intéressait pas : les arbres étaient bien trop grands et les terres bien trop vastes pour eux qui n'aimaient pas voyager et préféraient de loin la chaleur de leurs foyers et le réconfort d'une bonne nourriture.

Aussi les elfes sylvains firent de l'actuel Lothambyë Sud leur territoire. Cependant certains d'entre eux étaient restés dans les terres du Nord pour protéger la terre sacrée dans laquelle ils avaient fait leur apparition. En effet, la légende raconte que Mellorn y séjournait et que leurs vies avaient été données par lui. Ainsi ils se devaient de protéger ces terres car les hommes ne voulaient que se venger de ceux qui les avaient rendus mortels et faibles. Très vite, les elfes apprirent à se battre et défendirent les terres du Nord, sacrées à leurs yeux. Les batailles furent rudes et il ne va sans dire que très vite Brocéliandre prit du terrain pour ne laisser de ce territoire du nord que l'ombre de lui-même. Un autre fait étrange affaiblit les elfes et menaça leurs terres sacrées : en effet les uahs firent mystérieusement leur éruption dans ce monde et réduisirent à néant des civilisations aujourd'hui disparues. Le terrain qu'avaient acquis les elfes se réduisit peu à peu, notamment dans le nord de Lothambyë Nord.

Ainsi les terres des elfes sylvains trouvèrent peu à peu leurs formes actuelles. Ceux qui vivent aujourd'hui à Lothambyë Nord sont principalement des combattants, qu'ils soient mages ou guerriers. Un gardien se trouve également sur place et il est l'un des seuls à connaître l'emplacement de





l'arbre aux feuilles d'or – le Dieu Mellorn. Ce gardien possède de grands pouvoirs qui lui sont conférés par la nature et il est respecté de tous. Le poste lui est attribué jusqu'à sa mort et le Conseil des Anciens se doit de trouver la bonne personne pour le remplacer ensuite. Le gardien actuel est en l'occurrence une gardienne, Nerwen, qui participa avec deux autres grands mages elfes à la bataille contre les uahs à Bomandadil. Les elfes étant en très bons termes avec les hobbits, ils leur prêtèrent main-forte en l'an 3 223 de la cinquième ère. La seule solution était de dresser une barrière tout le long du pays, et pour ce faire, les trois mages unirent leurs forces et créèrent une barrière magique que l'on nomma la « Ëacsa n'a Oha Elwion ».

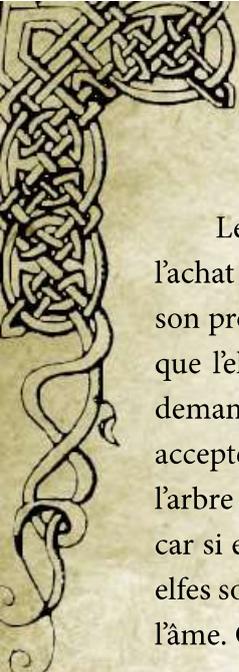
Les elfes qui vivent au sud sont ceux qui cherchent le calme ou qui désirent s'exercer à l'art d'un métier. Ce sont de très mauvais navigateurs et peu d'entre eux quittent le pays – outre ceux qui désirent se battre dans les terres du Nord. Depuis que les elfes se sont installés dans les terres du sud, ils vivent paisiblement et n'ont encore jamais été attaqués par qui que ce soit.

## Équipement d'un sylvain

Les elfes sylvains s'habillent principalement de lin et de soie, car ce sont des tissus issus d'une récolte végétale qui ne fait pas de tort aux animaux. Pour ce qui est de la soie, certains elfes se sont spécialisés dans l'élevage de chenilles, ce qui explique l'abondance de ce matériau dans ce pays.

Les vêtements des elfes sont conçus pour leur démarche pleine de souplesse, exigeant des habits confortables et surtout pratiques. S'ils n'aiment pas beaucoup tuer les animaux, ils usent tout de même du cuir car c'est un équipement qui apporte une protection sans gêner les mouvements de son porteur. Souvent, le cuir est fabriqué à partir des rares animaux tués par les elfes, ou à partir de créatures mortes de manière naturelle. Tanner nécessite cependant énormément de temps car cette pratique est faite avec le respect le plus total. Utiliser la peau d'un animal mort ne doit pas être fait de manière superficielle : aussi les elfes se servent tant de la fourrure, que du cuir, et parfois même des os de l'animal pour que sa mort n'ait pas été vaine et qu'il n'y ait pas de gaspillage.

Pour ce qui est des lames elfiques, on peut trouver des dagues faites en os, mais toutes les armes blanches en métal sont travaillées avec minutie. Le métal, chez les elfes, est assez particulier parce qu'il se trouve entre les racines des arbres. Ainsi, les elfes récoltent ce métal dans des toutes petites mines qu'ils ont construits autour des racines des plus grands arbres. Le métal est ensuite amené aux forgerons. Les forgerons savent prendre leur temps pour travailler les matériaux, et c'est peut-être là le secret des lames elfiques, bien plus résistantes et bien plus fines que n'importe quelle arme humaine. Cependant, malgré son talent pour la forge, ce peuple préfère les dagues et les arcs pour se battre plutôt que les épées ou les lances. Pour les elfes, le combat à distance est quelque chose de plus naturel, et l'agilité de leurs mouvements privilégie les lames courtes lors des combats au corps à corps.



Les arcs sont une arme particulière chez les elfes car chacun est libre de fabriquer le sien. En effet, l'achat d'arcs est courant pour les jeunes elfes sans expérience, mais la coutume veut que l'on fabrique son propre arc car il se lie alors à lui à tout jamais. Les matériaux utilisés sont principalement le bois que l'elfe se doit de prélever d'un arbre qui lui est cher. Ce prélèvement est ritualisé car l'elfe doit demander l'accord de l'arbre avant d'utiliser une de ses branches pour fabriquer son arme. Si l'arbre accepte cette demande, l'elfe peut prélever le matériau et l'arc demeurera à jamais vivant, tandis que si l'arbre refuse, l'elfe devra se trouver un autre arbre. Cette étape de la fabrication est la plus importante car si elle est violée ou omise, l'arc ne sera plus qu'un simple outil sans âme. Lorsqu'ils meurent, les elfes sont enterrés avec leurs armes car celles-ci font partie intégrante de leurs vies et ils y sont liés par l'âme. Contrairement au corps, l'âme est immortelle.

## es pouvoirs

Les elfes verts sont très liés à la nature, et plus particulièrement à la terre. Cela fait d'eux d'excellents mages de terre. Par ailleurs, cette magie est souvent utilisée dans la vie quotidienne pour aider dans les tâches les plus courantes. Pour eux, il s'agit d'une pratique naturelle et saine, car elle lie l'elfe encore plus qu'il ne l'est avec la nature. Les elfes sylvains aiment également pratiquer la magie du vent, de l'eau et de la lumière. Ils ont cependant peu de restrictions car chacun peut agir comme bon lui semble tant qu'ils respectent les créatures vivantes, la nature et les morts.

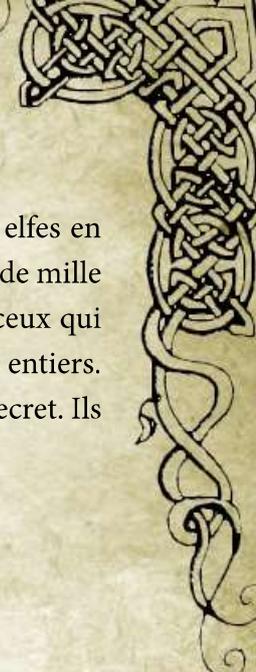
S'ils n'apprécient pas le feu, ils s'en servent néanmoins pour se réchauffer, ou pour chauffer leur nourriture. Pour cela, ils utilisent du bois mort pour ne pas nuire aux végétaux bien vivants et allument le feu grâce à des silex. Rares sont les elfes sylvains qui pratiquent la magie du feu, même s'il peut exister des exceptions.

## e conseil des Anciens

La politique chez les elfes est assurée par le Conseil des Anciens dont le nombre des membres varie selon les besoins. Les membres qui y siègent sont les plus vieux et les plus sages de la communauté. Ce sont eux qui décident de se présenter au Conseil ou de le quitter. Le conseiller doit, pour intégrer officiellement les sièges du pays, être accepté par la population elfique et répondre aux objections qui s'opposent à son ascension. Souvent, l'élection d'un membre n'est pas très difficile car peu d'elfes trouvent d'intérêt en la politique.

Une fois au Conseil des Anciens, les membres élus s'occupent principalement de l'armée et des relations de Lothambyë avec les autres pays. Il peut arriver que des membres ne soient jamais présents au Conseil, ou qu'aucun Conseil n'ait lieu pendant plusieurs mois, voire années. Souvent, ils se réunissent simplement lors d'une situation de crise et prennent les décisions les moins coûteuses et les plus sages pour le pays.





Outre ce rôle politique, le Conseil des Anciens est surtout chargé d'éduquer les jeunes elfes en leur dispensant son immense savoir. En effet, la plupart des elfes du Conseil approchent l'âge de mille an et connaissent souvent tous les langages vivants et morts d'Algaroth. Ce sont également ceux qui ont la parole la plus juste et la plus droite, et ils sont capables d'entrer en méditation des jours entiers. La communication avec la Nature et les Animaux n'est pour les membres du Conseil plus un secret. Ils sont donc les mieux placés pour enseigner les savoirs de la terre aux plus jeunes.

## ode de vie

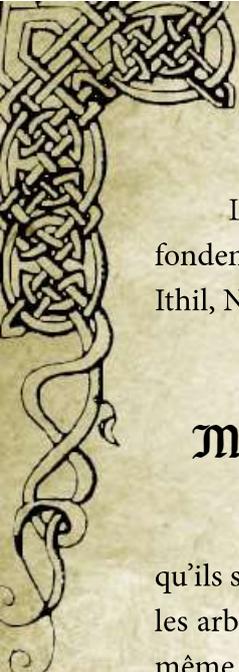
Les elfes sylvains ne connaissent pas vraiment l'agriculture car la magie fait tout ce dont ils ont besoin pour eux. Ils se nourrissent de ce qu'ils trouvent dans la nature, et gardent un peu de tout ceci pour la saison froide.

Certains elfes aiment cependant l'art de cultiver la terre et font ainsi pousser tout ce dont ils ont besoin. Souvent, ils en profitent pour venir à la capitale afin de troquer ce qu'ils n'ont pas fait pousser par leurs propres moyens. Ce troc est pratiqué par les habitants de Lothambyëe Sud, et une véritable organisation c'est ainsi mise en place. Certains se spécialisent dans le lin ou le coton, dans les fruits ou les légumes, tandis que d'autres se sont mis à produire des vêtements et à cuisiner à partir de ces matières premières. Plus que la monnaie, les elfes sylvains utilisent le troc qui soude les individus les uns avec les autres et qui unifie le pays.

## a religion

Les elfes sylvains croient en une religion polythéiste très élaborée qui explique la création du monde bien avant que les hommes, les dragons, ou eux-mêmes n'apparaissent. Loin d'être des fanatiques, ils suivent juste une doxa que les dieux leur ont enseignée. Ils ne possèdent pas d'églises ni de prêtres : ils se contentent simplement de pratiquer un art de vivre, une manière de se comporter dictée par les dieux. C'est pourquoi, bien que souvent très indépendant et solitaire, un elfe va toujours vouloir respecter son prochain et communier avec la Nature. Bien entendu, certains ne pratiquent pas autant que d'autres cet art de vivre, et ils sont laissés en paix tant que les préceptes sont respectés et qu'ils ne dérangent personne. Cependant, un individu qui viendrait à tuer un autre individu serait jugé par le Conseil des Anciens et risquerait le bannissement de Lothambyëe, de Gilgelaïd et d'Erynaur. En effet, Gilgelaïd est peuplé par les elfes lunaires et vit avec les mêmes principes que son pays cousin des elfes verts.

Certains elfes, au contraire, décideront de vouer leur vie aux dieux et à la protection de la nature. Ceux-ci sont souvent des mages très puissants qui vont et viennent dans le pays, mais également dans le monde entier pour protéger ceux qui en ont besoin. Ce sont aussi eux qui vont sur Erynaur pour protéger la terre sacrée des Dieux et des Dragons, créatures la plupart du temps en exil car chassées par les hommes.



La religion elfique comprend dix dieux et les elfes sylvains les respectent tous. Cependant, ils se fondent principalement sur les mentalités de Mellorn, Fealma et Levan. Les autres Dieux se nomment Ithil, Nestad, Roln, Elanor, Anor, Ür et Engyl.

## **Mellorn, l'arbre d'or**

Mellorn est l'incarnation de la Nature et représente plus particulièrement les végétaux quels qu'ils soient. Il prend l'apparence d'un grand arbre aux feuilles d'or. Les elfes ont le don de faire parler les arbres en jouant de la musique et c'est ainsi que certains arrivent à communiquer avec leur Dieu même si la plupart du temps il s'exprime en énigmes que parfois même les elfes sylvains n'arrivent pas à comprendre.

Ainsi, Mellorn incarne le pouvoir de la terre mais également de l'air et le purifie : c'est sans doute le Dieu le plus puissant jamais vénéré par les elfes, de différentes races soient-ils. Il est le père de Roln et de Nestad qu'il a eu avec Ithil, la déesse de la lune.

L'arbre aux feuilles d'Or aurait en son centre un cœur qui, s'il cessait de battre, amènerait désolation et tristesse non seulement chez les elfes sylvains (qui en mourraient probablement) mais également dans tout le reste du monde. Son écorce protectrice et puissante est son seul bouclier avec les elfes qui le protègent.

## **Fealma, l'âme-vie**

Fealma est la Déesse des Sentiments et de la Sagesse, vénérée par à peu près tous les elfes. Elle prône la paix dans le monde même si son caractère calme et paisible n'a pas encore atteint toutes les espèces vivantes d'Algaroth. Son optimisme l'empêche cependant de désespérer.

Fealma prend l'apparence d'une jeune femme aux cheveux flamboyants. Ses apparitions sont peu nombreuses mais ceux qui l'ont vu s'en souviennent toute leur vie et changent presque de personnalité. Elle évite ses apparitions pour éviter les catastrophes qui se sont produites dans le passé : la plus marquante étant en 142 de l'ère actuelle. A cette époque-là, elle s'était manifestée devant une vaste foule du peuple d'Hollen (ce peuple se préparant à attaquer par les eaux les îles de Cadfan) qui décréta que la paix et l'Amour devait être instaurée. Seulement, ceux qui n'avaient ni vu ni entendu la déesse se révoltèrent et une guerre civile éclata, obligeant ainsi les sages à se réfugier dans le Désert Amhad.

Fealma est également la protectrice des espèces vivantes sur terre et calme les tensions que les Dieux ont parfois contre les agissements peu réfléchis des terriens. Elle évita par ailleurs bien des fois les choses cachées dans les Terres du Sud de venir envahir les hommes. Elle a beaucoup de pouvoirs mais ne veut guère s'en servir de peur de commettre l'irréparable (soit provoquer la convoitise chez certains, ce qui engendrerait des guerres).



La légende raconte également que la personne qui réussirait à conquérir son cœur obtiendrait des pouvoirs dont il ne peut même pas imaginer l'ampleur. On raconte également qu'à la mort de cet individu, son âme rejoindrait Erynaur pour venir rejoindre le rang des autres Dieux. Bien évidemment, une telle chose ne s'est jamais produite.

## Levan, père des êtres-vivants

Levan est le Dieu gardien des bêtes et de tout être présent sur le monde. Il prône le respect et la paix entre les civilisations – et c'est bien pour cela que seuls les Elfes lunaires et sylvains, ainsi que les habitants de Bomandadil l'écoutent. Les hommes et les êtres barbares, ainsi que les avars n'écourent pas sa parole car la guerre rapporte bien plus que la paix. Levan déteste que les êtres pensants mangent les animaux car tout être vivant sur terre est son enfant... c'est donc pour cela que les elfes mangent souvent peu, ou pas, de viande.

Ainsi, le mythe raconte que Levan associa sa force avec Elanor, la Déesse du Temps et des Etoiles, qui elle aussi trouvait qu'il était bien peu intelligent de s'entre-déchirer. Le temps s'arrêta alors et les Dieux eurent une longue discussion et finirent par se mettre d'accord : le temps devait continuer, mais si les espèces continuaient à guerroyer de manière inutile, et qu'une chose terrible arrivait, les Dieux lanceraient sur les Algarothiens des créatures monstrueuses venues du Sud. C'est ainsi que les terres gelées prirent forme, que des montagnes se dressèrent face aux êtres vivants, et que toute vie fut anéantie dans cette région du sud. À cet instant, les Elfes inventèrent un calendrier universel pour que chaque nation se souvienne du danger qui pesait sur eux.

En apparence, Levan ressemble à un renard possédant deux queues et dont le pelage d'un rouge vif ne passe pas inaperçu. Malgré son apparence sauvage, il est en paix avec toute personne bien attentionnée, sinon, il ne se montre pas. Si une personne malhonnête a le malheur de le rencontrer sur la route de sa vie, celle-ci s'en trouvera vite écourtée.

## ducation de la naissance à l'âge adulte

Rares sont les enfants des elfes. C'est une espèce qui se reproduit peu, et par conséquent, chaque nouvelle naissance donne lieu à une célébration dans la capitale. Cette fête est l'une des seules occasions que les elfes ont de manger de la viande, bien que tous ne le font pas.

Après la naissance, ce sont les parents qui prennent en charge leur enfants jusqu'à l'âge de vingt ans. Comme le mariage est peu courant, l'enfant peut être éduqué par ses deux parents, ou alors par un seul d'entre les deux, voire par leurs concubins. Les parents apprennent à leur enfant à vivre parmi les elfes, en toute liberté et de manière autonome. Ils lui enseignent également les rudiments du combat, la place de chacun des dieux elfiques dans l'univers et l'histoire du monde.



À vingt ans, l'elfe est libre de choisir une habitation qui lui est propre. Cette habitation est généralement déjà construite, et le jeune elfe devra chanter son propre nid une fois adulte. Après qu'il soit installé, il est pris en charge par un des elfes les plus sages et les plus vieux du pays, et il lui enseigne alors à écrire et à parler les autres langages du monde. On lui apprend également l'art de parler juste car, tout comme la musique, chaque mot a son importance et peut avoir des répercussions. Une fois cette connaissance bien acquise, la méditation, l'apprentissage le plus long, est abordée : il s'agit ensuite de pouvoir communiquer avec la Nature et avec ceux qui la composent et y habitent.

À soixante-quinze ans, l'elfe finit généralement cet apprentissage. Il n'est cependant pas encore tout à fait adulte et il lui faut dès lors apprendre un métier jusqu'à sa majorité : cent quatre ans. Souvent, ce métier se fait auprès d'un maître que le jeune elfe choisit. En principe, la demande d'un jeune elfe ne peut être refusée car c'est un honneur pour chacun d'aider autrui à s'intégrer convenablement dans la société.

## Le mariage

Loin d'être obligatoire, le mariage chez les elfes est au contraire réellement rare. Chacun est libre de faire ce qu'il veut en choisissant un ou plusieurs partenaires, féminins ou masculins. Le mariage est pratiqué lorsque deux êtres s'aiment réellement et qu'ils sont prêt à rester l'un avec l'autre pour toujours. En effet, il s'agit chez eux de devenir des rehmaouëïon : des êtres liés par un amour sincère jusqu'à la mort.

Ce pacte peut cependant être brisé si l'un des deux partenaires change radicalement, ou alors jusqu'à la mort de l'un d'eux. L'intérêt d'un tel pacte est de rapprocher les deux amants par l'âme et de créer ainsi une complicité rare et précieuse entre deux êtres.

## La mort d'un elfe sylvain

La mort d'un elfe sylvain est un évènement très rare, presque autant que les naissances, ce qui laisse là aussi lieu à une célébration importante. Les elfes s'attristent d'une telle perte, car chaque vie est précieuse. Cela est d'autant plus vrai si cette mort advient de manière non naturelle – comme avec la guerre par exemple.

Lors de la célébration, le corps retourne à la terre. Il arrive parfois qu'un parent proche du défunt demande à garder ou conserver une partie du corps, et cela est d'autant plus vrai chez les forgerons qui ne veulent surtout pas « gaspiller » ce corps. Il arrive donc parfois que certains aient des dagues en os d'elfe. Ce n'est pas une technique barbare, au contraire : c'est un honneur pour l'elfe décédé de continuer à servir ses semblables et de rester encore un peu dans le monde des vivants même si c'est



d'une manière étrangère à ce qu'il connaissait autrefois. Certains elfes demandent parfois même à ne pas être enterré afin de pouvoir servir de nourriture aux créatures de la nature. La célébration du décès est particulière car la communauté vise à accompagner l'âme là où elle se destine à aller. Cependant, personne ne sait vraiment ce qui advient après la mort, pas même les dieux. C'est pourquoi les elfes portent tant d'importance à cette cérémonie funèbre parfois mal comprise des autres peuples.

## Les compétences raciales



### ◇ **Compétence raciale culturelle:** Camouflage

Permet de se camoufler (de manière réaliste : dans la nature derrière des buissons, etc. On ne reste pas à découvert !) en annonçant « camouflé » à ceux qui pourraient vous apercevoir. Si vous bougez, vous redevenez visible. Il est impossible de vous camoufler si quelqu'un vous voit avant l'action. Il est demandé d'avoir des vêtements crédibles avec le camouflage (ne pas être habillé en rouge dans une forêt verdoyante!).

### ◇ **Compétence raciale culturelle:** Spécialiste en archerie

Les elfes sylvains sont connus pour leur habilité à l'arc. De fait, la formation « arc » et l'arc en question sont offerts. La formation n'est pas comptabilisée pour les xp des autres formations d'armes. Autrement dit, une autre formation d'arme coutera 30xp, au lieu de 50xp.