Les elfes d'Ithil



Continent: Panadiah

Pays: Gilgelaïd

Capitale: Midgard

Religion: Ithil, Elanor, Roln, Nestad

Politique: Conseil gérant

Langue: Elfique

Espérance de vie: 1000 ans et plus

Histoire

Origine du peuple

L'arrivée de tous les peuples elfiques marque la quatrième ère du monde d'Algaroth. À l'époque, il y a environ 6000 ans, les elfes d'Ithil, nommés ainsi selon le nom de la Déesse qu'ils prient le plus, ne formaient qu'un seul et même peuple avec les elfes sylvains. Ils apparurent à l'ouest de l'actuel Royaume de Brocéliandre, dans les forêts vierges qui couvraient les terres d'alors. Les Hommes ne remarquèrent pas leur présence immédiatement et comprirent tardivement que ces elfes n'étaient pas comme eux. En plus d'être différents, ils possédaient des pouvoirs liés à la Nature, dont les humains avaient été privés à la chute des Premiers Hommes. Jaloux, ils s'en prirent à ces êtres magiques et les elfes qui s'étaient installés, peu habitués aux arts de la guerre, furent forcés de fuir. Dans la cohue, le peuple se sépara : certains allèrent au sud, d'autres s'éloignèrent vers le nord. Ces derniers se heurtèrent au froid polaire, à l'aridité des déserts froids et à l'amenuisement des ressources. Si les forêts de l'ouest se caractérisaient par la multitude de sa faune et de sa flore, les terres du nord n'avaient gardé que les animaux les plus robustes et les plantes les plus coriaces.

Lorsque les Hommes, occupés à traquer les elfes partis vers le sud, s'inquiétèrent de leur sort, les elfes du nord furent guidés par leur Déesse, Ithil, et traversèrent la mer de Sel qu'ils n'avaient jusque-là jamais franchie. Là, ils trouvèrent une terre stérile et glacée, un sol fidèle aux descriptions que les plus grands astronomes de l'époque avaient prédites d'Ithil. Dans ce lieu, leur Déesse leur apparut et leur conseilla de s'établir ici, car ils seraient protégés par le sel au sud et par la banquise au nord : ainsi, plus aucun humain ne pourrait leur faire de mal. C'est à cet endroit que Midgard fut bâtie et jamais la capitale des elfes d'Ithil ne changea.

Beaucoup d'elfes moururent dans cet exode et ceux qui survécurent devinrent plus forts. Sans doute, la magie qui coulait dans leurs veines aida les rescapés à s'adapter plus facilement au climat : leur peau se mit à changer pour devenir insensible aux vents glaciaux ; leur système digestif se développa de telle manière qu'aucun aliment ne pouvait plus leur être fatal ; la nuit, lorsque la lune - qu'ils nomment Ithil - diffuse son énergie dans l'atmosphère, devint leur domaine. Dans le même temps, ils changèrent leur alimentation, s'adaptèrent aux ressources présentes, firent des animaux sauvages et des fruits de mer leur source de nourriture principale. On les appela dès lors les elfes de nuit ou les elfes d'Ithil.

Géographie et climat

Gilgelaïd est un pays situé tout au nord d'Algaroth, ce qui en fait une contrée particulièrement froide. Au nord, le sol se tapisse de glace six mois dans l'année et la banquise envahit la mer, rendant les principales routes maritimes difficiles d'accès. Les navigateurs les plus déterminés à rejoindre Midgard, la capitale, sont alors forcés de passer par l'ouest ou de payer des taxes maritimes en passant près de Berwyn, qui a vu dans cette situation une opportunité financière. Les six autres mois de l'année, la glace fond partout dans le pays à l'exception de Rhîweryn, une immense île au nord-est du pays qui reste sous les glaciers toute l'année. Grâce au froid, Rhîweryn est reliée au reste de Gilgelaïd six mois dans l'année, puis redevient une île lorsque l'air s'adoucit et que la mer s'engouffre dans le détroit gelé.

À l'ouest, près de Midgard, la banquise se retire malgré la haute latitude. En effet, le lieu est recouvert d'un désert de sel qui empêche la glace de s'installer efficacement sur les terres. Seule la mer reste encombrée d'***'äfasdaion*** — terme elfique désignant les icebergs — ce qui n'empêche pas les bons navigateurs de circuler ni d'atteindre la capitale des elfes. Ceux qui décident de s'y rendre à pied depuis le sud, eux, sont moins avantagés : l'Ovak'gway, la mer de Sel, sépare Midgard du reste du pays. Il n'existe aucun point d'eau pure dans cet endroit et la faune a déserté les lieux depuis longtemps. Le vent souffle souvent sur cette plaine aride, soulevant des poussières iodées qui encombrent les bronches des visiteurs. Si le corps des elfes de lune s'est adapté à cet air de sodium, les autres races d'Algaroth ne le supportent pas et nombre d'entre elles tombent malades sans jamais guérir, voire en meurent. Si cette mer de Sel n'est pas très commode pour le commerce et à l'ouverture au reste du monde, elle constitue une protection naturelle d'ultime recours qui a empêché plus d'une fois les envahisseurs du sud de parvenir à la totale éradication des elfes. De plus, le paysage offre une idée spectaculaire du sol lunaire, tel que certains se le représentent et les elfes d'Ithil ne peuvent abandonner cet endroit, car il est la représentation parfaite de leur déesse principale.

Au sud de l'Ovak'gway s'étend une toundra habitée par une faune vagabonde. Les elfes qui la peuplent comptent principalement sur les troupeaux de rennes pour vivre et sont donc nomades, car ils suivent les chemins cycliques de ces animaux. Ils traversent ainsi le pays toute l'année et construisent des huttes temporaires lors de leurs escales. Les elfes de nuit des toundras ne vivent cependant pas que sur les routes : les rennes s'arrêtent plus longtemps sur deux zones où les elfes ont construit des habitations qu'ils peuplent ainsi quelques mois dans l'année.

Au sud du pays, la végétation change peu à peu pour laisser place à une forêt de pins millénaire dans laquelle une organisation martiale a été mise en place. En effet, la frontière avec Brocéliandre est dangereuse, car les hommes ont plusieurs fois tenté d'envahir le pays et d'éradiquer l'espèce elfique. Cette forêt, dense, a ainsi contribué à la protection de Gilgelaïd, puisqu'il est facile de s'y cacher. Cela s'est compliqué lorsque les Brocéliands ont commencé à utiliser le feu pour brûler des parcelles entières de bois, grignotant ainsi la frontière pour remonter vers le nord et forcer les elfes à fuir vers la toundra et l'Ovak'gway. Les elfes sylvains de Lothambyëe ont alors réagi, déclarant la guerre aux Hommes au niveau de leurs propres frontières : la guerre s'est alors déplacée au sud, au niveau de la forêt d'Epone (en Lothambyëe Nord). Depuis, les elfes sylvains et les elfes d'Ithil se sont organisés dans une alliance à la fois guerrière et forestière. Ainsi, les deux peuples s'entraident en cas de guerre et apportent aux autres leurs spécialités : les elfes de nuit prêtent main-forte aux elfes sylvains pour leur permettre de naviguer, tandis que les elfes sylvains apportent de leurs forêts des pousses de peupliers et de séquoias pour repeupler les parcelles de forêts brûlées. Ces arbres sont en effet naturellement résistants aux flammes et permettent une couverture de protection supplémentaire face aux techniques militaires des Hommes.

L'ensemble du pays est quant à lui plutôt homogène dans son absence de relief. Seules quelques collines parsèment le paysage au niveau de la toundra et des falaises ont été creusées par la force des courants marins au nord de Rhîweryn. C'est d'ailleurs à cet endroit qu'une petite carrière de pierre d'Ithil a été creusée. C'est dans les pierres issues de ce lieu que Midgard a été conçue après que les cristaux furent transportés par voie maritime.


Mer Eemian
Océhen Gaew
Banquise Hivernale
Banquise Annuelle
Chenal de Midgard
Midgard
Grand Temple d'Ithil
Ovak'gway
Bassin Eben
Bassin Didon
Yaval
Routes migratoires des rennes
Fela'rhîv
Ile
Init'weh
Theln
Elaëh
Ile de Rhîveryn
Detroit Roln
Fel'laer
Mellyor
Lyoral
Oraën
Milhl
territoire perdu
Brocéliandre
Iliëronion
Maltënir
Carrière pierres Ithil
Tombeau d'Asgall
Asgall

La religion

Généralités

Si la plupart des elfes considèrent davantage leur religion polythéiste, comme un art de vivre qui ne nécessite pas de temples ou d'églises, les elfes d'Ithil, eux, matérialisent leur foi dans de nombreux lieux de culte. Leurs dieux principaux ont ainsi droit à des cercles, des temples ou des ***manalion n'a quelëb*** (littéralement : « lieux de pensée ») auxquels les elfes se rendent régulièrement pour communier avec leurs divinités.

En règle générale, les elfes de nuit sont extrêmement superstitieux. S'ils ne peuvent se rendre dans des lieux de culte, ils doivent impérativement avoir sur eux des talismans, sous formes diverses, pour chanter leur divinité en cas de besoin. La plupart de ces talismans sont faits de sel : ils sont donc fragiles et peuvent fondre en cas d'intempérie. Mais si les talismans fondent ou se cassent, ce n'est pas de mauvais augure : cela signifie simplement que l'objet a accompli son devoir, en protégeant l'elfe d'une manière ou d'une autre.

Les dieux principaux des elfes d'Ithil sont Ithil, Elanor, Roln et Nestad. Il existe cependant six autres dieux dans le panthéon elfique que les habitants de Gilgelaïd respectent également.

Les dieux

ITHIL

Ithil est la déesse de la Lune d'Algaroth, par ailleurs nommée d'après son nom. Visible seulement dans le ciel nocturne, elle est aussi la déesse de la Nuit, du Froid, de l'Eau et du Sel. Lorsque la lune est pleine, elle donne à celles et ceux qui l'apprécient une énergie dont les elfes d'Ithil ne peuvent plus se passer : ses pouvoirs sont principalement guérisseurs et promettent aux elfes une longue vie sans maladie. La déesse de la nuit a bien d'autres pouvoirs : l'intuition, la télépathie et la voyance auxquelles les elfes accèdent grâce à la méditation et à la consommation de sel ou d'élixir d'ithilium. L'ithilium est un cristal fibreux de couleur blanche chatoyante, facilement friable et soluble, ce qui est idéal pour le consommer en boissons rituelles.

La déesse Ithil est neutre et promet aux êtres vivants le destin qu'ils se donnent à eux-mêmes, et ce, même s'ils doivent un jour détruire leur propre monde. Elle vient cependant en aide à celles et ceux qu'elle juge honnêtes dans leurs choix, qui sollicitent son aide ou aux elfes de nuit, qu'elle considère comme ses enfants.

Astre céleste, elle est la sœur d'Anor, le soleil. Certains elfes d'Ithil considèrent d'ailleurs qu'ils ont six autres frères et sœurs, et que tous sont les autres planètes du système solaire : Sidr, Qiacrish, Velda, Algaroth, Almon et Prifaëe. Même si cette croyance est controversée, elle va de pair avec l'idée que Velda, la planète la plus proche d'Algaroth, est la planète originelle des elfes et qu'elle est aujourd'hui encore habitée.

La déesse Ithil fait également l'objet d'un mythe romantique avec le dieu Mellorn, incarnation de la Nature sur Algaroth. Alors que le monde n'était qu'une terre stérile, brûlée par l'omniprésence d'Anor, dieu solaire de la Lumière et de la Chaleur, il apparut qu'une autre déesse, perdue dans la nuit, pouvait contrebalancer le pouvoir meurtrier du Soleil. C'était Ithil qui, en apparaissant, saisit la planète de froid et arrangea avec son frère Anor un cycle de jour et de nuit qui permettait à la nature et aux animaux de prospérer sur la terre. La voyant apparaître, Mellorn tomba profondément amoureux d'Ithil. Mais elle était perdue dans le ciel et ne pouvait rejoindre le sol, tandis que lui restait prisonnier de ses racines fermement ancrées dans les profondeurs de l'argile et de la roche. Fealma, déesse des Sentiments et de la Sagesse, éprouva aussitôt leur malheur et rejoignit Anor, à qui elle demanda de modifier sa trajectoire de telle sorte que, quelques jours par mois, Ithil ne serait plus éclairée par sa lumière. Ce moment permit ainsi à Ithil de ne plus être indispensable pour la terre d'Algaroth, et de ne plus l'influencer par la même occasion. Ainsi, elle put descendre sur Algaroth sous la forme d'une chouette blanche constituée de sel. Elle atterrit dans un lieu que les elfes appelèrent Midgard et sur lequel fut bâtie la capitale des elfes d'Ithil. Ainsi, la déesse put rejoindre Mellorn avec qui elle s'unit pour donner vie à deux enfants : Roln et Nestad.

Les temples d'Ithil

Les lieux de culte d'Ithil sont des temples. Le plus grand d'entre eux se situe sur l'Ovak'gway, près de Midgard, où Ithil apparut aux elfes pour la première fois afin de les protéger. Il s'agit d'un grand dôme de sel parfaitement circulaire au sommet duquel une ouverture ronde permet d'observer l'astre nocturne.

Les temples d'Ithil sont la plupart du temps construits en bord de mer ou sur la banquise et conservent une architecture identique. Les matières utilisées sont le sel ou la glace. À l'intérieur, des caissons de pierre d'Ithil et des vasques permettent aux ***Pelion n'a Linalor*** de lire l'avenir. Les ***pelion*** sont des elfes dévoués à leur déesse et ont pour objectif de méditer pour entrer dans le monde astral où vit Ithil. Ils sont capables de suivre Linalor, une chouette blanche faite de sel, messagère de la déesse. Une ***peli*** (singulier de ***pelion***) est chargée de guider la population et la ***peli'grïm*** (littéralement "grande voyante") est parfois sollicitée par le Conseil des Iodes. La ***peli'grïm*** est une sorte de grande prêtresse dévouée à Ithil, officiant fidèlement dans le grand temple de Midgard, sur l'Ovak'gway.

De nombreux ***manalion n'a quelëb***, de minuscules temples en sel ou en glace, sont présents partout sur les routes du pays, dans les ***halite***s (sortes de villages typiques de Gilgelaïd), les maisons et aux bords des océans, des étendues et des cours d'eau pour rendre hommage à la mère des elfes, Ithil. D'autres ***manalion n'a quelëb*** existent et sont dédiés à d'autres dieux, mais ils prennent une forme différente.

ROLN & NESTAD

Roln et Nestad sont des jumeaux nés des dieux Mellorn et Ithil. Ils reçurent tous deux des dons de leurs parents et des tempéraments qui font d'eux des contraires.

Ainsi, Roln prend l'apparence d'un garçon espiègle au teint bleuté. Il a tout pouvoir sur l'eau… sauf celui de faire le bien. Il est à l'origine des tempêtes et des pluies destructrices, des vagues dévastatrices et de leurs victimes. Ses capacités sont malgré tout utiles, car elles donnèrent naissance aux courants et aux vents marins dont les animaux se servent pour leurs migrations et que les navigateurs utilisent dans leurs trajets. Certains êtres vivants n'hésitent d'ailleurs pas à braver ses forces pour le plaisir de se dépasser ou de concurrencer des adversaires qui ont pour la mer le même attrait qu'eux. De nature énergique, joueuse et compétitrice, Roln en a profité pour définir des zones précises d'Algaroth que les navigateurs se sont empressés de mettre à l'épreuve. Ainsi, les marins les plus doués du monde se réunissent tous les dix ans à Gilgelaïd pour le départ de l'Odyssée Maritime d'Algaroth (abrégée en OMA), une course pendant laquelle les équipages des navires participants suivent une route océanique dangereuse qui passe par la plus rude de toutes les épreuves : la Bouche de Roln. Situé au nord de Linovpach, ce maelstrom gigantesque engloutit tous les bateaux qui ont le malheur de vouloir le défier. Seuls les marins les plus expérimentés parviennent à en ressortir vivants lors des marées basses. Les marées hautes n'ont jamais vu aucun survivant.

Nestad, la sœur de Roln, est tout son opposé. Loin de jouer avec la vie des plus aventureux, elle utilise l'eau pour guérir les maladies et les blessures. Elle est l'eau douce des sources et des rivières, la chaleur guérisseuse des eaux thermales, celle qui nourrit les plantes lorsque tombe la pluie. Grâce à son essence médicinale, elle donne aux végétaux le pouvoir de guérir et aux alchimistes la possibilité de soigner leurs prochains. Elle est la déesse des alchimistes et des agriculteurs, mais elle est aussi la voix de la raison pour son frère Roln. Elle seule est capable d'apaiser ses tempêtes, et il n'est pas rare qu'elle intervienne lorsqu'il se fâche contre une frégate ou un trois-mâts. Ainsi, lorsqu'un navire part en mer, les pensées de l'équipage se tournent vers Nestad, dont la bienveillance seule assurera leur arrivée à bon port.

Les bassins de Roln et Nestad

Les lieux de cultes de Roln et Nestad sont plus modestes que ceux de leur mère, Ithil. Il s'agit généralement de bassins circulaires dans lesquels se trouvent de l'eau salée pour Roln et de l'eau douce pour Nestad. Les elfes mettent les pieds dans ces bassins afin de communier avec leurs dieux. Les ***ilûrion*** (***ilûr*** au singulier) sont chargés de s'occuper des bassins et de veiller à ce que leur eau ne gèle jamais. Généralement, deux bassins coexistent l'un à côté de l'autre : Roln et Nestad sont rarement séparés. Il arrive également que deux bassins en demi-lune, l'un d'eau douce et l'un d'eau salée, s'assemblent pour former un seul et même cercle.

ELANOR

Elanor est la déesse du Temps et des Étoiles. C'est une déesse énergique dont on dit qu'elle prend parfois la forme d'une elfe la chevelure de nuit. Des descriptions plus récentes parlent d'étoiles brillantes sur sa peau et d'un son cristallin qui accompagne sa démarche, à la manière de clochettes d'argent.

D'après les croyances elfiques, les dieux résideraient à Erynaur. Cependant, Elanor serait une exception parmi eux, préférant parcourir le monde pour observer et juger elle-même de la mentalité de ses peuplades. Aimée des marins et des voyageurs, elle est une guide durant les nuits de temps clair pour tous ceux qui savent lire la carte de ses étoiles.

Malgré son apparente sympathie, elle possède un pouvoir que tous, même les autres dieux, craignent : celui du Temps. Sans elle, la vie ne pourrait exister, figée qu'elle serait dans un immobilisme infini. À plusieurs reprises, elle usa de son pouvoir pour arrêter les catastrophes, comme lorsque le dieu Ûr se mit à brûler le monde. Si les déserts sont les vestiges de cette apocalypse, la puissance de cette divinité flamboyante fut enfermée par Elanor dans une boucle temporelle pour permettre à ses confrères de trouver une solution afin de calmer Ûr. De même, elle est à l'origine du cataclysme qui fut la transition entre la quatrième et la cinquième ère du monde. Ainsi, le temps prit fin un moment, et les dieux détruisirent l'empire d'Eirlys, l'ensevelissant sous les glaces et transformant le sud du globe en un lieu désolé que nul n'ose plus défier.

Mais Elanor, malgré son statut divin, est une déesse très proche des mortels, ce que ses confrères n'approuvent pas toujours. Seul Levan (voir fiche civilisation des elfes sylvains de Lothambyëe), avec qui elle entretient une amitié insolite, comprend son envie de parcourir le monde pour interagir avec les êtres qui le peuplent. Au cours de son existence, elle fit de multiples rencontres et se lia d'amitié avec beaucoup. Elle révéla son identité à certains, offrit à d'autres une longévité impressionnante. Seulement, même avec une vie plus longue, ses amis finissent indéniablement par trouver la mort. Durant ces moments, elle rejoint les étoiles pour ne plus les quitter, tournant le dos aux vivants et aux voyages jusqu'à ce qu'elle fasse son deuil et ait le courage de retrouver les mortels. Les étoiles sont, en effet, dans les croyances elfiques, l'***alga*** — l'énergie vitale — des êtres vivants qui, à leur mort, rejoignent le ciel. Elles sont les ancêtres de tous et portent leurs conseils à ceux qui veulent bien les entendre. D'une certaine manière, Elanor représente également la vie après la mort et accueille les défunts dans sa maison. Cependant, la déesse n'a aucune prise sur eux, sur leur envie de communiquer, sur leurs décisions ou sur leur existence après la mort.

Lors d'une des venues d'Elanor sur Algaroth, elle rencontra un humain venant de Lachlan dont elle tomba amoureuse. Sa mort fut pour elle un bouleversement complet et elle ne voulut tout d'abord plus jamais remettre les pieds sur terre. Elle découvrit cependant que l'***alga*** de son aimé n'était pas dans son domaine. Elle se souvint alors de la déesse en laquelle il croyait : Zacharia, qui promettait aux mortels la résurrection. Ainsi, Elanor pensa que cette autre divinité existait vraiment, puisqu'elle cherche aujourd'hui encore la réincarnation de son amant, peut-être réapparu à côté d'une météorite tombée du firmament.

Le pouvoir d'Elanor est naturellement très convoité. Certains la recherchent pour la persuader d'utiliser son pouvoir du temps dans le but de le remonter et d'éviter leurs drames personnels. D'autres, conscients de l'impossibilité de trouver la déesse elle-même, convoitent les étoiles tombées du ciel afin d'en tirer de supposés pouvoirs.

Les cercles d'Elanor

Elanor n'est pas priée dans un temple, mais à l'extérieur : c'est pourquoi des cercles de pierre, souvent enfoncés dans le sol à la manière de cratères peu profonds, sont aménagés pour elle sous le ciel étoilé. Bien souvent, ils évoquent la voûte céleste et des constellations sont gravées au sol, sur les parois du cercle, pour rappeler la fonction de la déesse du Temps et des Étoiles. Lorsque c'est possible, ces lieurs sont aménagés en pierres de météores. Ces roches venues du ciel sont parfois très petites, il est donc difficile de trouver les cercles en pleine nature. Les ***valalgaion***, des elfes qui consacrent leur vie à la lecture des étoiles et à leurs messages, sont là pour rappeler leur emplacement et pour officier en ces lieux.

Comme Ithil, Elanor a son propre monde astral. Le sien n'est pas tourné vers les évènements à venir, mais sur les êtres qui ont été et qui seront : car une « âme » peut, selon certains, revenir sur terre pour s'incarner dans un autre corps si elle le désire. Les ancêtres ont ainsi de nombreux messages à transmettre à leurs descendants et les elfes de nuit sont très attentifs à ce qu'ils souhaitent leur laisser, car ils incarnent la sagesse. Les ancêtres sont à la fois les étoiles qui brillent dans le ciel, mais aussi les météorites tombées sur Algaroth : les ***valalgaion*** recueillent donc les météorites pour en déceler les secrets et connaître le message qu'elles contiennent, ou bien interpréter une possible réincarnation. Prier Elanor facilite souvent leurs visions et leur permet de valider leurs hypothèses.

Récemment, le culte d'Elanor connaît un élan exceptionnel, car la déesse aurait été aperçue dans le sud, sur les terres gelées non loin de Fergus, après la chute d'un météore. Les témoignages qui sont

Peuple de la nuit

Apparence physique et habillement

Les elfes d'Ithil, reconnaissables comme tous les autres elfes à leurs oreilles pointues, se distinguent de leurs cousins par l'apparence très blanche, bleutée, voire translucide, de leur peau. Certains d'entre eux se différencient davantage la nuit, car de petites tâches phosphorescentes constellent leur visage telles des étoiles. Ce phénomène est dû aux cristaux de sels que les elfes d'Ithil consomment comme des sucreries : il existe d'ailleurs des colliers à perles de sel que les enfants portent autour du cou et croquent comme s'il s'agissait de bonbons. Bien entendu, les elfes portent également d'autres types de bijoux, comme des perles qu'ils dispersent dans leurs cheveux à la manière des constellations, des coquillages (cauris, moules, etc.) qu'ils arrangent en parures, ou encore les pierres d'Ithil qu'ils montent en pendentifs, boucles d'oreilles et autres bracelets. En règle générale, les elfes d'Ithil apprécient les pierres précieuses et aiment en porter : cela est dû au nombre impressionnant de mages d'Ithil dispersés dans tout le pays.

Outre les bijoux eux-mêmes, les elfes de nuit apprécient les ornements, allant jusqu'à se maquiller avec des peintures à base de coquillages ou à arborer sur leurs peaux de tatouages traditionnels réalisés avec de l'encre de seiche. Leurs cheveux sont souvent très noirs, mais ils peuvent prendre des reflets bleus ou violets, à l'image du ciel nocturne du nord. Certains elfes naissent avec les cheveux blancs, ce qui n'est pas adapté à leurs bijoux et parures prévus pour représenter le ciel nocturne. Cependant, on dit d'eux qu'ils ont été choisis par la déesse Ithil pour devenir ses messagers. Les elfes aux cheveux blancs sont souvent entraînés aux rituels chamaniques, utiles pour communiquer avec la chouette d'Ithil, et se rendent régulièrement à Asgall pour parfaire leurs talents ou pour devenir des ***pelion***.

Les elfes d'Ithil s'habillent de drapés fluides et chatoyants dans les tons bleus, violets, gris, argent, blanc ou noir. Ces tissus traditionnels sont rarement colorés autrement, mais cela peut arriver, notamment chez les elfes de Yaval. La plupart du temps, les elfes portent des tuniques couvertes d'un ***sbai***, une sorte de châle d'apparat porté en écharpe. En fonction de la vie que l'elfe mène, il peut ensuite porter des pantalons larges serrés aux chevilles semblables aux ***pha chung***, ou de longs tissus portés autour de la taille à la manière d'une longue jupe. Les guerriers, eux, portent des vêtements plus pratiques composés de pantalons larges et de tuniques simples à la manière des guerriers fulufaähs, qui se sont par ailleurs inspirés des elfes d'Ithil pour leur style vestimentaire.

La langue

Les elfes d'Ithil parlent un dialecte elfique qui se distingue des autres par son accent appuyé sur l'antépénultième syllabe. Les étrangers diront par ailleurs qu'ils sont les elfes les plus faciles à comprendre et qu'il vaut mieux apprendre l'elfique auprès d'eux plutôt que des autres elfes. De plus, leurs paroles sont souvent agrémentées d'un flot corporel qui s'apparente au flux des vagues : le langage devient un art, celui de s'accorder à la nature environnante et à son rythme tranquille. Les elfes d'Ithil sont également proches d'Erynaur, terre des Dieux et des Dragons. De fait, ils apprécient le draconique et la plupart d'entre eux apprennent cette langue étrangère dès le plus jeune âge.

Culture et traditions

Les elfes d'Ithil sont des êtres nocturnes, c'est pourquoi il n'est pas rare que les autres peuples les appellent les elfes de nuit. Ils peuvent bien évidemment vivre le jour, mais leur métabolisme est tel qu'ils sont moins proactifs lorsqu'Anor, le soleil, trône dans le ciel diurne. Ithil, elle, leur donne de l'énergie, c'est pourquoi les elfes apprécient les balades au clair de lune. Les meilleures nuits sont celles de pleine lune, car alors l'énergie qu'Ithil leur envoie est telle que les elfes peuvent ne plus dormir pendant plusieurs jours et agir en pleine journée comme s'il s'agissait de la nuit. Les pleines lunes sont aussi les moments les plus propices à leur reproduction, même si cela arrive rarement et que ceux qui entretiennent des relations sexuelles à chaque fois sont vus comme des érotomanes par leurs pairs. De fait, il n'y a que très peu de jeunes elfes d'Ithil et la plupart d'entre eux ont été conçus en même temps, lors d'alignements planétaires exceptionnels qui justifiaient un accouplement. Cette tendance est cependant de plus en plus critiquée par la jeune génération qui, plus active que ses parents, a conscience de la décroissance démographique du pays due aux guerres régulières que mènent les Brocéliands aux frontières de Gilgelaïd. Des campagnes de sensibilisation à la reproduction ont été mises en place par la ville d'Oraën, particulièrement touchée par ces conflits. Les métissages avec les autres peuplades elfiques ainsi qu'avec les humains — même s'ils sont plus rares — sont d'autant plus encouragés.

Ithil est donc d'une importance primordiale dans le métabolisme même des elfes de nuit. D'ailleurs, leur drapeau est celui d'une ***linalor***, une espèce de chouette blanche endémique de Gilgelaïd. On lui prête plusieurs rôles, dont celui d'être la messagère des dieux et, plus spécifiquement, d'Ithil. La ***linalor*** est également un guide spirituel et une figure de transition entre le monde matériel et l'***alga***, le « souffle » de l'être qui ne peut être altéré par la disparition du corps. Dans le monde spirituel, les ***linalorion*** sont toujours une manifestation importante que les chamans s'empressent de suivre. Dans le monde matériel, voir une ***linalor*** est très rare, mais sa présence signifie que quelqu'un cherche à vous retrouver, sur le plan matériel ou via le monde astral. Apercevoir une chouette blanche incite forcément la personne qui la voit à revenir au sein de sa communauté, car un évènement, bon ou mauvais, est sur le point de se produire.

Les signes spirituels sont partout et peuvent être interprétés par tous les elfes d'Ithil, initiés dès le plus jeune âge aux arts occultes. Lorsqu'un elfe cherche une réponse à ses questions, il lui suffit de ramasser des coquillages sur la plage et d'en interpréter les cassures. Les coquillages forment une part importante de la culture elfique : en plus de servir de messagers divinatoires, ils sont utilisés dans de nombreux jeux. Les conques sont récupérées pour sonner l'alarme, tandis que les plus gros coquillages servent de récipients, et sont réutilisés pour donner une dimension naturelle et artistique aux objets du quotidien (bijoux, ornements, décorations, lampe à huile, etc.).

L'art est une part importante de cette société elfique particulière. En dehors des coquillages, les pierres précieuses, la glace, mais aussi le sel, sont très utilisés. Ce dernier est d'ailleurs l'une de leurs spécialités : partout sur le territoire et dans toutes les communautés sont présents des bassins de sels naturels ou artificiels. Ces bassins sont utiles à la création d'objets en sel, chantés par les elfes. S'il s'agit d'un spectacle magnifique pour les elfes de nuit, il est perçu différemment par ceux qui n'en ont pas l'habitude, car les chants sont assez spéciaux et peu appréciés des étrangers. En effet, ils visent à reproduire les sons naturels des vagues léchant le sable, du fracas des tempêtes sur les falaises, du crissement du vent qui fait craquer les rochers et plier la cime des pins. Il s'agit d'un son criard, fait de

raclements de gorge et de grognements rocailleux, très populaires sur le territoire, mais difficilement supportables ailleurs dans le monde. Ces chants peuvent être accompagnés d'instruments de musique capables de rappeler les ambiances naturelles (notamment les bruits de la mer et du vent), comme le son clair de bols en cuivre et des percussions sous-marines, le grondement des tambours du tonnerre ou l'imitation aviaire des appeaux. Certains chanteurs et groupes de musique ont voulu organiser des concerts dans d'autres pays, mais les tournées ont eu si peu de succès que les elfes de nuit ont renoncé à voyager pour faire des représentations hors de Gilgelaïd.

Mais les elfes d'Ithil continuent cependant à voyager. Ils aiment en effet prendre la mer pour le plaisir que les croisières leur procurent. Ce sont de grands navigateurs, familiers des courants marins et des aléas maritimes. Même s'ils ne sont pas de grands compétiteurs en règle générale, ce sont eux qui ont initié l'Odyssée Maritime d'Algaroth et ils organisent de nombreuses autres courses nationales (nage, kayak, planche à voile, etc.). Ils forment d'excellents ingénieurs navals et créent des bateaux d'une beauté exceptionnelle, capables d'épouser rivières ou océans. Ce ne sont cependant pas les plus rapides, car, pour les elfes de nuit, dans un voyage, ce n'est pas l'arrivée qui compte, mais le chemin parcouru.

Forts de ces expériences alliant voyage et ingénierie, certains elfes envisagent de réaliser le rêve le plus fou de leur nation : rejoindre Ithil, qui trône dans le ciel nocturne. Les ingénieurs ont, pour cela, inventé un tout nouveau navire capable de se lancer dans les airs : l'***alaglyor***. Pour le moment, cette machine n'est disponible qu'en prototype à l'Académie de Midgard.

Gastronomie

Les elfes d'Ithil sont des êtres particuliers car la nature, et leurs dieux, les ont dotés d'une capacité naturelle très généreuse : ils ne peuvent tomber malades ni être empoisonnés. De fait, leurs spécialités culinaires pourraient être mortelles pour les autres espèces vivant en Algaroth. Ainsi, l'élixir d'ithilium, une mixture à partir d'un minéral friable, est très courant à Gilgelaïd. Si, pour les elfes de nuit, le consommer a le même effet que des boissons à base d'herbes hallucinogènes — ce qui est utile pour voyager dans le plan astral —, il est mortel pour les autres peuples. De même, ils fabriquent des thés et tisanes avec de l'ithilia, une fleur qui ne pousse que dans la mer de Sel à proximité de Midgard, et ce une seule fois par an. Elle ne fleurit que trois jours avant de faner et mourir : cela donne lieu à une fête gigantesque lors de laquelle la population se réunit pour la récolter. Si sa consommation n'est pas mortelle, elle peut avoir des effets secondaires désagréables (maux de ventre, indigestion) si elle est bue trop souvent. Malgré tout, les grands amateurs de thé aiment se la procurer, car elle a un goût et un parfum uniques : on dit de l'ithilia qu'il n'existe nulle personne au monde qui puisse lui résister ; elle séduit ceux qui la goûtent, pour leur plus grand bonheur ou leur plus grand malheur. Pour les elfes, bien sûr, cette fleur n'est pas toxique. Au contraire, gorgé des propriétés de leur déesse Ithil, le thé d'ithilia est pour eux un excellent remontant.

En dehors des produits toxiques cités, les elfes de nuit préfèrent l'eau salée à l'eau douce. Si l'eau salée peut rendre n'importe quel être terrestre d'Algaroth fou, les elfes d'Ithil, eux, en apprécient le goût et peuvent s'hydrater de cette manière assez facilement. Il est vrai qu'ils ne la digèrent cependant pas très bien, tant et si bien que leur organisme a trouvé une parade en créant, dans leur estomac,

un gastrolithe. Cette petite boule anti-poison accumule tout ce que les elfes de nuit ne peuvent pas digérer afin de leur éviter toute complication. Lorsque la boule est trop grosse, les elfes la recrachent et l'utilisent pour lire leur avenir.

En dehors de ces produits étranges, les elfes de nuit se nourrissent essentiellement de poissons, de crustacés, de coquillages et d'algues. Il peut également arriver qu'ils mangent de la viande, notamment de la viande de renne, même si cela reste plus occasionnel, car ces ressources sont plus rares. L'algue est une partie essentielle de leur alimentation : ils la préparent de toutes les manières possibles, que ce soit en soupe, en marmelade, en bouillon ou encore en potage. En règle générale, leurs plats sont très salés, mais les elfes apprécient la compagnie des autres peuples et savent que leurs convives n'apprécient pas autant. Certaines auberges proposent même des plats d'autres pays ou des plats typiques de Gilgelaïd revisités, afin de permettre à leurs visiteurs de goûter les produits locaux.

Cérémonies traditionnelles

La naissance est, à Gilgelaïd, un évènement national. L'accouchement a lieu dans l'eau, salée de préférence. C'est un instant si rare qu'aucun elfe ne peut manquer sa première pleine lune, où Ithil se révèle entièrement au nourrisson. Tous les elfes de nuit sont conviés à cet évènement, et il est rare qu'un membre de la communauté y déroge, à moins qu'une condition difficile l'en empêche. Celles et ceux qui ne peuvent s'y rendre physiquement s'arrangent pour y assister depuis les voies astrales. Ce bouleversement est d'autant plus important qu'il lie le nourrisson à un autre elfe, qui attend son heure souvent depuis des siècles, pour devenir un véritable adulte.

En effet, pour entrer dans l'âge adulte, un elfe de nuit doit chanter son premier objet dans le bassin de sel où est présenté un nourrisson. Pendant son chant, le jeune elfe oriente ses intentions et associe son premier objet à un Dieu, à une valeur ou à une volonté positive, comme la protection ou l'amour. Cet objet, une fois terminé, est donné au nourrisson qui le portera avec lui toute sa vie. Il lui servira de catalyseur s'il a des dons pour la magie et sera le talisman qui le guidera vers son avenir. L'enfant, quant à lui, devient adulte à l'instant où il se lie à l'elfe nouvellement né par le don de son objet. En tant que parent d'Ithil (en elfique, ***oraië n'a Ithil***), l'elfe devenu adulte choisit également la deuxième partie du prénom de son enfant d'Ithil (***alyän n'a Ithil***). Les elfes de nuit portent ainsi deux prénoms séparés par une apostrophe.

Les elfes peuvent parfois grandir longtemps avant de pouvoir devenir des adultes en raison de la très faible natalité dans le pays. Un elfe d'Ithil encore enfant peut vivre normalement, même si son rituel n'arrive jamais. Cependant, l'évènement est traditionnellement important et est attendu par tous et toutes. En effet, devenir parent d'Ithil est le seul moyen d'être considéré comme un adulte à part entière et de s'ancrer complètement dans la communauté. Les liens ont une importance capitale pour les elfes de nuit, et la tradition du chant du nourrisson est d'autant plus importante qu'elle a pour vocation de réunir deux êtres qui auraient pu ne jamais se rencontrer si les dieux n'en avaient pas décidé autrement. Récemment, la situation a cependant tendance à s'inverser, car les jeunes elfes procréent de plus en plus pour repeupler le pays. Il y a donc de moins en moins d'elfe enfants et il arrivera sans doute un moment où il n'y en aura plus pour se lier avec un nourrisson…

Tout au long de leur longue vie, les elfes d'Ithil se lient et se délient, que ce soit avec des elfes de leur communauté, des elfes de cités et de pays éloignés, ou des étrangers. Les rencontres, même d'infortune, sont précieuses, car elles ont toujours une signification. Mais les liens officiels sont plus rares, et les elfes d'Ithil sont peu nombreux à vouloir se marier.

Le mariage, chez les elfes de nuit, est en effet l'acte de procréer et de mettre un enfant au monde. Les deux parents sont alors liés pendant plusieurs siècles, le temps que leur enfant devienne un véritable adulte. Ce lien leur assure sécurité et prospérité : c'est la seule chose immuable qui permettra à l'enfant de grandir avec stabilité dans un monde où il est élevé à la fois par ses parents, mais aussi par la communauté qui l'a vu naître. En effet, il faut beaucoup d'énergie pour élever un elfe : l'union des parents est essentielle à la préservation de la santé mentale de l'un et de l'autre. Chez les elfes d'Ithil, il n'est pas rare qu'une union se fasse entre deux membres d'une même famille. En effet, il n'existe pas beaucoup d'individus à Gilgelaïd, ce qui diminue le choix de partenaire. De plus, la consanguinité est

Éducation

Si les naissances sont rares à Gilgelaïd, il est possible de croiser de jeunes elfes plus facilement dans ce pays que dans les autres contrées elfiques, car la croissance des elfes d'Ithil est plus lente que celle de leurs cousins. Si leur esprit se développe normalement, leur corps, lui, grandit avec une certaine mollesse qui n'arrange en rien la réputation de ce peuple, que certains qualifient de flegmatique, voire d'indolent.

Cette notoriété n'est pourtant due qu'au vieillissement général de la population : les enfants, eux, sont remplis d'une énergie difficile à canaliser. C'est d'autant plus vrai lors de la nouvelle Ithil, puis lorsque la déesse apparaît pleine dans le ciel nocturne : les plus jeunes débordent alors d'une énergie folle qui peut parfois les empêcher de dormir pendant plusieurs jours. L'importance de la vie en communauté se fait alors ressentir : les adultes s'organisent pour assurer un relai propice à la bonne surveillance et à l'éducation des enfants.

Cette organisation communautaire a un avantage supplémentaire : chaque adulte peut apporter ses propres connaissances aux jeunes elfes qui vivent avec eux. Ainsi, les apprentissages essentiels peuvent être assurés par plusieurs mentors et les parents veillent à ce que leur progéniture apprenne au moins les bases du chant, de la natation, de la méditation, de la navigation, de la danse martiale, de l'écriture et de la lecture des langues elfique et commune, mais aussi de la diplomatie, de l'astrologie, de l'astronomie, de la voyance, de la magie (de préférence dans des spécialités telles que l'eau, l'air, le chamanisme, l'illusion ou la magie d'Ithil) et, enfin, du voyage astral.

Organisation de la société

Système politique national

L'ensemble du territoire est géré par un Conseil qui réunit les dix représentants de chacune des ***halition*** du pays. Une « ***halite*** » (***halition*** étant son pluriel) est une ville qui prend aussi le sens de « communauté » dans le jargon des elfes d'Ithil. Ces conseillers sont nommés les Iodes : ce sont les elfes les plus anciens de leur ***halite***, qui sont désignés d'office pour représenter les intérêts de chacun. Le Conseil se rassemble à Midgard, la capitale, à chaque solstice, soit deux fois par an. C'est à ce moment que les conseillers prennent les décisions importantes qui s'appliquent à l'ensemble du pays et qui déterminent la politique diplomatique, économique, commerciale, militaire et culturelle de Gilgelaïd. Il arrive que les Iodes ne parviennent pas à se mettre d'accord. En raison de leur nombre pair, la ***Peli'grïm***, responsable du plus grand temple d'Ithil, est appelée à voter en cas d'égalité.

Si une situation nécessite une réunion d'urgence, les Iodes se doivent de trouver l'énergie de se déplacer au plus vite : généralement, ils boivent du thé d'ithilia pendant tout le trajet, profitant de la lueur de l'astre nocturne pour parvenir à bon port. Mais les Iodes sont réputées pour la lenteur qui va de pair avec leur grand âge : il est alors possible pour elles de participer à un Conseil à distance grâce au voyage astral.

Toutes les Iodes ne sont cependant pas capables d'effectuer de voyage astral, il n'est donc pas rare qu'un autre elfe les remplace et fasse office d'interprète. En général, l'Iode mandate une ***peli***, c'est-à-dire un ou une chaman·e membre d'un temple d'Ithil, capable de se déplacer dans l'autre plan et de comprendre les messages laissés par les esprits et les dieux. Les ***pelion*** peuvent également être consultées en cas de doute : elles peuvent alors donner des conseils après avoir interrogé le passé, le présent et le futur dans des bassins en pierre d'Ithil ou, au besoin, en s'isolant dans des caissons de sel qui leur octroient des visions par privation sensorielle.

Généralement, le Conseil des Iodes met beaucoup de temps à prendre une décision. Cela ne pose théoriquement pas de problème, puisque les elfes de nuit ont un mode de vie pacifiste. Cependant, les guerres et les tensions toujours plus présentes qui règnent entre les elfes et leur plus proche voisin, Brocéliandre, ont prouvé que les Iodes étaient peu efficaces face aux situations d'urgence. Depuis la dernière guerre, qui dura de 2458 à 2465 de l'ère actuelle, un groupe de jeunes elfes a fondé un mouvement anti-gouvernemental nommé ***Falil'arhae*** (que l'on peut traduire littéralement comme « vague amère »). En effet, l'indolence des Iodes et les décisions du Conseil ne permirent pas aux effectifs militaires de travailler efficacement, et beaucoup de jeunes périrent lors du conflit. Cette tragédie, qui aurait pu être évitée si les anciens n'avaient pas été si longs à tergiverser, laissa un goût amer aux survivants, qui mènent depuis une double campagne : la première a pour but de renverser le gouvernement et d'en créer un nouveau, capable de rendre des décisions plus efficacement ; la seconde doit assurer la défense militaire du pays grâce à une alliance avec les elfes sylvains, plus habitués aux conflits et à la mobilisation guerrière. Chez les jeunes elfes de nuit, dire de quelqu'un qu'il s'iode est par ailleurs devenu une moquerie pour désigner un individu lent et/ou peu réactif.

Système politique local

La gestion de la politique d'une ***halite*** est assurée par une Iode et ses conseillers. Ensemble, ils forment un Conseil ***halité***. Les conseillers ne sont pas spécifiquement les individus les plus âgés de la communauté : ils se présentent et sont élus par la population. En effet, il est utile que des elfes plus jeunes et plus dynamiques s'impliquent dans l'organisation de leur collectivité afin de pallier au rapport particulier que leur Iode entretient avec le temps. Généralement, au moins un conseiller possède des aptitudes en chamanisme, afin de permettre au Conseil ***halité*** de communiquer avec les autres ***halition***.

Les ***halition*** sont toutes égales. Il n'y en a pas une plus riche ou plus pauvre qu'une autre, et elles correspondent principalement à des zones géographiques plutôt qu'à une séparation de la population. En effet, en raison du peu de natalité et du décès d'une bonne partie des jeunes elfes lors du conflit qui opposa Gilgelaïd à Brocéliandre, celle-ci est très peu dense. Cependant, les ***halition*** peuvent avoir plus ou moins de prestige en fonction des individus qui la peuplent, de leurs exploits ou de leurs inventions.

Le système économique au sein d'une même communauté n'existe pas vraiment, car les elfes d'Ithil ne pourraient pas survivre sans entraide. Ils sont en effet trop peu nombreux pour se permettre d'ostraciser les leurs. Chacun est utile, peu importe le stade de sa vie, ce qui permet d'assurer la prospérité du peuple et l'avenir de la génération suivante. Même les elfes les plus âgés, qui parfois ne sont plus capables de se mouvoir ou d'agir physiquement, apportent leur pierre à la communauté : l'expérience et les souvenirs qu'ils ont acquis sont considérés comme des dons précieux qui doivent être partagés. C'est cette entraide qui fait la richesse et la sagesse d'une ***halite*** et, in fine, du pays entier.

Le fonctionnement des ***halition***

Chaque communauté possède ses forces et ses faiblesses, et naître dans une ***halite*** spécifique guide généralement les individus dans leur destinée. En effet, les différentes communautés de Gilgelaïd possèdent des spécialités et des savoir-faire uniques qui ne s'apprennent qu'en leur sein. Les elfes sont bien évidemment libres de voyager et de changer de région au cours de leur vie pour prendre en main leur destin, mais ils seront toujours liés à leur ***halite*** d'origine. Et de toute manière, sur un territoire si peu peuplé, tout le monde se connaît : il n'est pas aisé de passer inaperçu et quelqu'un finira toujours par savoir où vous êtes et ce que vous faites… Les ***halition*** sont au nombre de dix. En voici la liste :

Midgard

Midgard est la communauté la plus importante de Gilgelaïd. C'est elle qui regroupe le plus de population. Elle est le siège du Conseil des Iodes et le centre religieux le plus important. C'est en effet près de l'emplacement actuel de la cité qu'apparut Ithil aux elfes de nuit, non loin de l'Ovak'gway. Sur ce lieu sacré, les elfes ont bâti Midgard pour honorer leur déesse, persuadés qu'elle interviendra pour protéger la cité en cas de danger. C'est l'***halite*** de Gilgelaïd qui ressemble le plus à une véritable ville telle qu'elle pourrait être décrite par un humain habitué aux concentrations urbaines.

Pour autant, Midgard n'est pas une cité comme les autres. D'ailleurs, Thaliontra Dirkael, célèbre autrice des *Onze merveilles du Monde*, en parle en ces termes :

Midgard n'est pas une cité que l'on remarque de prime abord. En arrivant en bateau, on aperçoit avant tout la banquise dissimulée dans la brume, le chenal se frayant à travers la glace, les bourguignons invisibles sur lesquels se heurte la coque, les floes qu'il nous faut contourner. Apparaît ensuite une baie dans la couverture de glace, gravée par les vents et les courants. Des sillons grisonnants se détachent dans le frasil craquelant, et la glace nous aveugle autant que le ciel blanc.

Midgard est là, mais on ne la voit pas. C'est une cité invisible qui, dès qu'elle paraît à l'œil, ne semble être qu'une illusion, un mirage en plein désert. Car dans cette nature hostile, agressive dans son silence et dans sa trop grande pureté, apercevoir une cité bâtie et animée semble parfaitement impossible. Pourtant, lorsque le navire accoste la côte, il faut bien admettre que les elfes sont là et accueillent les marins à même la banquise. Derrière eux se dresse une falaise de glace qui, en approchant, devient un mur taillé, un rempart translucide qui protège la cité. [...]

Après le pont seulement s'offre Midgard dans toute sa splendeur. Elle se dresse en hauteurs aériennes par des filins de glace qui n'apparaissent vraiment au-dessus des toitures que lorsque le ciel se pare d'azur. Ces stalagmites sont chantées par les elfes et grandissent autant qu'il est possible pour donner l'impression qu'elles touchent Ithil. Ils sont si fragiles qu'il arrive qu'ils se brisent ; les elfes de nuit ne se découragent pas et les élèvent à nouveau vers leur déesse adorée.

Mais ce qui fait de Midgard une Merveille, c'est l'ensemble de son architecture, et non pas seulement ses fioritures. Si elle donne l'impression d'avoir été taillée dans la glace, elle est en réalité assemblée par la taille d'une ancienne falaise naturelle faite d'une halite parfaitement pure. Des cristaux de roche y ont été incrustés et s'étendent en rues immaculées entre ciel et terre. Sur la surface lisse se reflètent tant les nuages portés par les vents que les étoiles vacillantes dans la nuit. [...] Des pierres d'Ithil, placées en constellation dans les murs et les toits, se mettent à briller lorsque tombe le jour, assurant un éclairage permanent à la cité ainsi placée sous les auspices d'Elanor.

La cité, en plus d'être encerclée par la banquise et les congères, est bordée au sud par l'Ovak'gway, qui assure à la fois une protection efficace, mais aussi un esthétisme lunaire que les elfes de nuit admirent plus que tout. Cependant, ces avantages sont aussi des inconvénients, car, en dehors de la fleur d'ithilia, rien ne pousse dans ce grand nord stérilisé par l'iode. Les elfes se nourrissent donc essentiellement de poissons, d'algues, mais aussi de phoques et d'autres rares mammifères marins qui osent s'aventurer si loin dans les eaux glacées du globe.

Outre son apparence et sa localisation particulières, Midgard est un centre de recherche scientifique réputé. Il existe en effet une Académie de grande importance dans cette capitale dont la spécialité est la compréhension des étoiles et des planètes. C'est dans ce lieu que les recherches les plus ambitieuses en astronomie sont réalisées. D'autres domaines sont également enseignés, dont la magie et l'ingénierie.

Ce dernier domaine est par ailleurs en plein essor, car les elfes ont l'ambition folle de vouloir rejoindre Ithil par la voie des airs. Les ingénieurs ont, pour cela, inventé un tout nouveau navire capable de se lancer dans les airs : l'***alaglyor*** (de l'elfique « ***lyor*** », le navire ; et « ***alagos*** », le vent). Il s'agit d'un bateau, petit et léger, surmonté d'un énorme ballon rempli d'un air que les navigateurs doivent chauffer ou refroidir pour moduler leur altitude. Cette machine est prometteuse et a connu quelques vols, mais tous ceux qui ont voulu rejoindre Ithil ont fini par perdre le contrôle et sont morts.

Midgard est également connue pour ses salons de thé. C'est d'ailleurs dans cette cité que le concept populaire, non sacralisé, est né. Si le climat ne permet pas aux elfes de faire pousser des feuilles de thé sur leur territoire, ils ont à Midgard d'excellents mélanges, ce qui leur permet de proposer des assemblages de qualité très réputés.

Yaval

Yaval est l'***halite*** la plus proche de Midgard, au sud d'Ovak'gway, la mer de Sel. Située sur la côte ouest de Gilgelaïd, elle bénéficie des courants chauds de l'océan Tearlach. Ainsi, la banquise ne descend pas si loin dans le pays, laissant la communauté profiter d'un paysage sec de toundra qui se couvre d'un manteau de neige seulement lors de la période hivernale.

Si la population locale survit en partie grâce à la chasse, c'est surtout l'art de la navigation qui leur permet de se nourrir. La pêche est ainsi très importante pour ces elfes, ce qui les a conduits à explorer les différentes criques longeant la côte. C'est ainsi qu'ils découvrirent les bassins d'Eben et de Didon dans lesquels se développent des algues particulières qu'ils ont rapidement su exploiter. En plus de pouvoir la manger à toutes les sauces (soupe, pesto, marmelade, confit, poêlée, ragoût, etc.), cette algue fait l'objet d'une véritable culture. En effet, elle a la particularité de fermenter rapidement et il est donc possible d'en faire du vin d'algue, très populaire à Gilgelaïd, mais aussi dans d'autres pays, comme Hollen, Berwyn ou Maltengyl. De plus, une fois séchée, cette algue devient soyeuse et est utilisée comme tissu. C'est pourquoi on l'appelle ***ova'ania***, littéralement « le tissu de la mer ».

Ce tissu a fait la renommée de cette ***halite***, car les elfes d'Ithil devaient, jusqu'à ce moment, se vêtir de peaux de bêtes ou de tissus importés de Berwyn ou de Maltengyl. Aujourd'hui, l'industrie textile est en plein essor et Yaval brille internationalement pour ses vêtements veloutés dont la couleur naturelle est le bleu pâle. En plus de leur savoir-faire dans l'algoculture et dans le tissage, les elfes de Yaval fabriquent toutes sortes de peintures, grâce à l'élevage de différents coquillages et l'utilisation de l'encre de seiche. Ils importent également des teintures étrangères pour satisfaire la demande : les elfes de Maltengyl, qui apprécient les couleurs vives, sont en effet très friands de l'ova'ania et sont les premiers clients de Yaval. De fait, les elfes de Yaval sont assez reconnaissables, car ils ont tendance à porter des couleurs plus exotiques que dans le reste de Gilgelaïd. Ce sont également eux qui ont les tatouages les plus complexes et les plus originaux, car c'est à Yaval que cet art est né. La peau de certains membres de cette ***halite*** est entièrement tatouée.

Yaval est également un port d'importation important : les textiles utilisés pour les voiles de bateau, les lainages, les plumes de rembourrage et les cuirs fins proviennent de l'extérieur, mais sont travaillés directement sur place. C'est à Yaval que sont fabriquées les tentes, les voiles, les toiles, le mobilier

de confort (coussins, couvertures, tapis, etc.), les rideaux, les tentures, etc. Ce travail artisanal est voué à l'exportation locale, et seules les teintures et les algues sont proposées à l'extérieur. En effet, la demande est plus forte que l'offre, car, à Yaval comme ailleurs, la main-d'œuvre manque cruellement et le fonctionnement du pays passe avant son rayonnement mondial.

Int'Wea

Discrète et particulièrement peu peuplée, Int'Wea est une ***halite*** dont les étrangers n'auront sans doute jamais entendu parler avant d'avoir mis les pieds à Gilgelaïd. Et pourtant, ses productions sont connues dans le monde entier. En effet, c'est de cet endroit que proviennent les « œufs de dragon ». Les œufs de dragon sont ainsi nommés en raison de leur apparence, mais il s'agit en réalité de blocs de sel au goût fumé que tous les gourmets d'Algaroth s'arrachent. Pour la plupart des peuples du monde, la production de sel n'est pas aisée et peu de civilisations savent extraire le sel de la mer. Les seuls pays qui possèdent ce produit sont ceux qui ont, sur leur territoire, des carrières de sel ou des marais salants.

De fait, les œufs de dragon sont extrêmement prisés et les elfes d'Ithil les vendent très cher. Ils sont exportés depuis Midgard ou Yaval, car Int'Wea est trop petite pour se permettre de financer des navires de commerce. De fait, les individus qui vivent dans ce secteur se contentent d'élaborer leurs œufs sans se soucier du monde extérieur.

Si Int'Wea est le seul endroit à produire du sel à partir des eaux de l'océan, c'est parce qu'elle se trouve dans une forêt de pins dont les pommes, grosses comme une tête humaine, sont ignifuges. De fait, les elfes creusent ces fruits et les placent plusieurs semaines dans l'océan. Une fois imbibés d'eau salée, ils sont mis au feu. Au fur et à mesure que l'eau s'évapore, le sel se dépose le long de la coque : les elfes doivent alors rajouter de l'eau de mer jusqu'à ce que le sel remplisse entièrement la coque creusée dans la pomme de pin. Lorsque ce processus, qui dure environ une semaine, est terminé, la coque est brisée. Si elle est résistante au feu, elle reste tout de même combustible, ce qui explique le goût fumé de ce sel.

Cette pratique est avant tout religieuse, puisque le sel est toujours lié à Ithil. Les elfes d'Int'Wae produisent donc les œufs de dragons dans la plus pure des traditions. Si l'exportation de leurs produits leur déplut de prime abord, ils ne tardèrent pas à se dire que, consommés en condiment par tous, leurs œufs étaient finalement une bénédiction pour les autres peuples. Ils espèrent ainsi que les autres espèces, notamment humaines, deviendront plus sages et moins belliqueuses.

Cette vision est par ailleurs partagée par leurs voisins, les Brocéliands, qui ont proscrit les œufs de dragons de leur pays. Une grande partie de la population d'Int'Wea a d'ailleurs été tuée par ces humains lors de la guerre. Leur territoire fut également amenuisé et la partie de forêt qu'ils occupent s'en trouve désormais réduite.

Mellyor

Située au milieu de la forêt au sud du pays et au bord du fleuve Vania, Mellyor est une communauté active qui a été durement touchée par la guerre qui opposa les elfes d'Ithil et les Brocéliands, plus de cinquante ans plus tôt. En effet, une bonne partie de la population vivait sur un plus vaste territoire avant que la forêt ne soit en partie rasée. Aujourd'hui, les hommes ont exploité ce lieu pour cultiver des champs et bâtir des châteaux dans une région qu'ils ont nommée « Milal ». De fait, les elfes de Mellyor, marqués par les violences, se sont réfugiés plus au nord, au cœur des bois, pour se cacher.

Là, ils continuent leurs activités : ils coupent les arbres et construisent des bateaux qui servent à l'ensemble du pays. Ils façonnent principalement des ***umion*** (***umia***, au singulier) : de petites embarcations ouvertes, propulsées à l'aide de pagaies, utiles à la pêche et au transport de marchandises le long des côtes. Sa coque effilée permet aux navigateurs de se faufiler le long des bancs de glace et sa légèreté leur permet de la sortir de l'eau pour trouver d'autres accès dans ces zones géographiques sans cesse mouvantes. Il est également possible d'ajouter un mât.

Les elfes de Mellyor fabriquent également des embarcations plus importantes permettant le transport au-delà du continent. Ces navires, nommés ***lyorion*** (***lyor*** au singulier) sont fins et comportent une cale pour les marchandises. Réputés pour leur beauté plus que pour leur vitesse, ces bateaux sont néanmoins capables de se faufiler dans les passages les plus étroits, ce qui leur permet de remonter les fleuves et rivières. Comme les ***umion***, ils sont assez légers pour que leur équipage puisse les sortir de l'eau si nécessaire. Cependant, il y a peu de confort à bord, et aucune cabine pour les marins.

La fabrication de ces bateaux est vitale pour le pays, mais cela a mené à des conflits avec les plus proches cousins de Gilgelaïd : les elfes sylvains. En effet, les elfes d'Ithil tuent les arbres pour parvenir à leur fin. Les elfes sylvains, eux, préféreraient qu'ils s'abstiennent ou qu'ils chantent des bateaux afin d'éviter la mort des enfants de Mellorn (dieu arbre de la Nature). Cela génère des tensions entre les deux peuples, même s'ils restent alliés face à Brocéliandre.

Oraën

Oraën est une toute jeune ***halite*** fondée par des elfes originaires d'Int'Wea et de Mellyor. En effet, ces deux communautés ayant beaucoup perdu lors des attaques humaines du dernier siècle, certains individus n'ont pas souhaité retourner à leur vie d'avant et se sont regroupés pour former une nouvelle communauté axée sur la guerre et la protection de Gilgelaïd. Avant les guerres qui l'ont opposé à Brocéliandre, le pays n'avait presque aucune défense, ce qui explique l'ampleur des pertes des ***halition*** frontalières. La seule chose qui permit aux elfes d'Ithil de survivre fut l'arrivée de leurs cousins sylvains, venus leur prêter main-forte. Ils leur apprirent ainsi à s'organiser militairement, à profiter des avantages géographiques de leur terrain et à utiliser la magie pour se défendre.

À la fin du conflit, les frontières étaient à redéfinir et à reboiser après les nombreux incendies provoqués par la magie de feu des Brocéliands. Les elfes sylvains enseignèrent aux elfes d'Ithil les rudiments de la magie de terre afin de remettre la forêt sur pied, de réorganiser la défense militaire et de se préparer à la prochaine attaque car les hommes, bien que satisfaits de la guerre accomplie, restaient une menace.

À Oraën, les entraînements se font tous les jours et ne se cantonnent pas au quotidien normal d'un habitant de Gilgelaïd. En effet, les elfes d'Ithil vivent la nuit, mais les hommes, eux, sont plus efficaces le jour : l'entraînement se fait donc au pire moment pour leur métabolisme, afin qu'ils soient prêts à se battre à chaque instant. Mais s'ils apprennent à se battre au corps à corps, à manier le chakram et autres lames de météore, les elfes d'Ithil restent de très mauvais combattants. Leur stratégie militaire se base donc essentiellement sur la pose de pièges, l'utilisation de la magie et des tactiques d'intimidation.

La magie leur permet en effet de créer des illusions entre la brume et la forêt pour perdre les hommes dans une ronde éternelle. Les ombres dans le brouillard sont accompagnées de chants traditionnels et de percussions que seuls les elfes d'Ithil savent apprécier : les Brocéliands, eux, n'entendent que des bruits inquiétants, des cris menaçants et monstrueux. À cela s'ajoutent des silhouettes mystiques dans la grisaille forestière, dotées de plumes et d'éclats de lumière aveuglants qui réveillent dans le cœur des hommes les plus terribles craintes.

Or, il ne s'agit en réalité que de costumes : les elfes se revêtent d'armures en cuir noir dotées de plumes et portent un casque effilé aux aigrettes animales. Sur leur peau, ils peignent des lignes noires et blanches pour donner à leur visage des traits uniques : ceux d'une chouette blanche, personnification d'Ithil. Ce déguisement joue avec les peurs des hommes, avec leurs récits sur l'animalité des elfes et sur l'utilisation impie d'une magie interdite. Dans les faits, les elfes attaquent à peine, se contentant de blesser, de faire fuir et, surtout, de survivre, car chaque individu compte dans un pays que la quasi-absence d'enfants menace tous les jours de faire disparaître.

Le risque est d'autant plus grand qu'Oraën accueille les plus jeunes elfes de Gilgelaïd. D'ailleurs, leur Iode n'apprécie pas son titre, qu'elle trouve vexant compte tenu de son âge. Les actions de cette ***halite*** portent cependant leurs fruits, notamment en matière de repeuplement. Ces cinquante dernières années, trente-et-une naissances ont eu lieu dans cette communauté, soit plus que dans l'ensemble du pays au cours des deux derniers siècles. Si l'Iode actuelle tente de changer les choses dans les règles de l'art, d'autres elfes trop impatients préfèrent agir de façon plus musclée. Ce sont eux qui sont à l'origine de la création du mouvement anti-gouvernemental ***Falil'arhae***. Celui-ci cherche à renverser le pouvoir en place avant qu'une nouvelle guerre n'éclate, quitte à engendrer un conflit au sein d'un des peuples les plus pacifiques d'Algaroth.

Thelñ

Parmi toutes les activités que les elfes d'Ithil apprécient, il en est une en particulier qui donna naissance à la communauté de Thelñ. Il s'agit, bien sûr, de la chasse aux corps célestes tombés du ciel. Rien d'étonnant, alors, de voir en ces lieux une importante concentration de temples consacrés à la déesse Elanor et à ses ***valalgaion*** (***valalga*** au singulier), chargés de faire le lien entre ceux qui furent, ceux qui sont et ceux qui seront. Ce sont eux qui, dans les étoiles, lisent et interprètent les messages des dieux et des ancêtres. Chaque étoile est en effet un être disparu qui vit encore à travers le temps dans les bras d'Elanor. Parfois, il arrive que l'une d'elles se détache de la voûte céleste pour atterrir sur Algaroth : les chasseurs d'étoiles se mettent alors à sa recherche et la ramènent à Thelñ, où un ***valalga*** pourra examiner, interpréter et transmettre son message.

En plus d'être de leur nature spirituelle et divine, les météorites sont des matériaux solides, les corps des ancêtres descendus du ciel après leur mort pour prêter main-forte aux vivants. Au fil du temps, les elfes d'Ithil ont appris à les façonner et à les modeler pour en faire des armes redoutables, que l'on dit indestructibles malgré leur extrême finesse. Elles sont notamment utilisées par les guerriers d'Oraën dans la défense de la frontière sud.

Thelñ est ainsi une ville de forgerons réputée, même si ses armes ne sont pas commercialisées. De même, une Académie d'astrologie y a vu le jour et enseigne à ses élèves à lire les messages des étoiles à travers les alignements des planètes et la position des constellations. Bien que réputée dans le pays, cette Académie est assez petite et accueille peu d'étrangers.

Chaque année, Thelñ organise un concours au cours duquel les chasseurs de météores viennent présenter leurs plus belles trouvailles de l'année. C'est l'occasion d'une grande fête qui a lieu le premier jour d'***ethuil*** (printemps), lors de la nuit des astres, un moment du calendrier très attendu, car un nombre extraordinaire de météores transpercent l'atmosphère du crépuscule jusqu'à l'aube. Cela donne lieu à un spectacle que les elfes d'Ithil ne manqueraient pour rien au monde. En plus du concours de la plus grosse météorite, les elfes les plus dynamiques et passionnés se livrent à une course effrénée : toute la nuit, ils parcourent le pays pour récupérer le plus grand nombre d'astres possible. Le gagnant se voit décerner un prix : un grand cristal de sel rose, à la fois décoratif et consommable. Ce sel étant d'une grande rareté à Algaroth, ce prix est inestimable, car il est importé de loin. Le concours n'est pas organisé à Thelñ même, mais en contrebas. L'***halite*** est en effet construite au bord d'un cratère sacré que les elfes nomment Elaëh. C'est là que se trouve la plus grande météorite jamais retrouvée.

Lyoral

Si les plus gros chantiers navals se trouvent à Mellyor, Lyoral est cependant l'***halite*** qui forme les meilleurs navigateurs. Ce sont les elfes de cette communauté qui sont les plus proches de l'océan et qui vouent le culte le plus fervent aux dieux Roln et Nestad. La population s'adonne volontiers à la pêche, à la nage et aux sports nautiques, tels que le kayak ou la planche à voile. Lyoral est également le point de départ d'une grande course internationale, l'Odyssée Maritime d'Algaroth.

C'est donc tout naturellement que la très réputée Académie de navigation de Gilgelaïd s'est implantée dans cette ***halite***. Outre les travaux pratiques et les excursions, les professeurs y enseignent l'importance des courants marins, le respect de la faune et de la flore sous-marines, la lecture des astrolabes, la cartographie, la gestion d'un équipage ou encore le bon entretien d'un navire. Les diplômés de Lyoral voyagent beaucoup, et s'occupent de l'importation et de l'exportation des marchandises du pays. Ils accomplissent souvent d'autres missions, et sont parfois envoyés à l'étranger par les Iodes afin de négocier des termes politiques, mais aussi pour échanger et en apprendre plus sur les cultures locales et les avancées techniques de leurs alliés. Les navigateurs de Lyoral sont également chargés du transport des elfes sylvains qui, au contraire de leurs cousins du nord, sont de piètres marins.

En dehors de la navigation, les elfes de Lyoral sont réputés comme éleveurs de narvals géants. Le terme est assez juste dans la mesure où ils entretiennent les troupeaux sauvages dans des réserves afin de les protéger de leur principal prédateur : l'orque. Ils exploitent les dents des cétacés, qui serviront

ensuite de brise-glace pour les bateaux, d'armes pour Oraën, ou de matière première pour créer des objets sculptés. Ces dents, qui ressemblent à des cornes torsadées, sont également prisées par Berwyn, qui en commande énormément.

Si les elfes de l'***halite*** sont les seuls à élever les narvals et à pouvoir obtenir leurs dents, c'est parce qu'un accord ancestral existe entre les deux espèces. En effet, il fut un temps où les narvals avaient presque disparu, chassés jusqu'à l'extinction par les orques. Les habitants de Lyoral, peinés par leur infortune, creusèrent des parcs dans la glace des banquises hivernales afin de leur offrir abri et protection, et leur permettre de mettre leurs petits au monde. Ainsi, six mois dans l'année, les narvals sont en paix. Une fois la bonne saison revenue, ils repartent au nord avec les courants. Cette promiscuité permit aux elfes et aux cétacés d'apprendre à communiquer grâce au chant et les narvals, pour les remercier, proposèrent aux elfes de leur offrir leur dent. Ensemble, ils chantent lorsqu'Ithil est pleine pour la faire repousser : ainsi, les animaux peuvent se protéger lorsque la glace fond et les elfes, eux, peuvent exploiter leurs dents sans avoir à les tuer, contrairement aux autres populations chasseuses de narvals.

Depuis ce premier échange, les narvals reviennent tous les ans près des banquises elfiques et les elfes de Lyoral aménagent des bassins de glace pour les protéger. Les narvals y élèvent leurs petits et certains restent même plusieurs années avant de repartir avec les courants. Certaines amitiés entre cétacés et navigateurs sont si fortes que les narvals accompagnent les navires elfiques dans leur trajet et percent la coque des bateaux qui osent les attaquer. Il arrive également qu'à l'approche de bâtiments ennemis, les narvals entrent en guerre pour soutenir les elfes. C'est en partie pour cette raison, d'ailleurs, que Brocéliandre n'essaie plus d'attaquer les elfes par les mers.

Asgall

Asgall est une ***halite*** d'une importance majeure d'un point de vue religieux. En effet, elle a une place à part dans le fonctionnement du pays, car il est rare que les elfes restent y vivre toute leur vie. Le lieu accueille régulièrement des elfes venus d'autres pays pour y faire communauté, faisant d'Asgall une ***halite*** assez cosmopolite. Maîtresse des arts occultes, la ville forme ceux qui le souhaitent aux voies célestes et aux murmures divins. On y trouve les lieux de culte des différents dieux elfiques, qu'ils soient centraux dans la vie des elfes de Gilgelaïd, ou plus éloignés. Ainsi, à côté de la maison d'Ithil se dresse celle d'Anor ; à côté du cercle d'Elanor se tient un espace pour Levan ; et près des temples de Roln et Nestad se tient celui d'Ûr. Mellorn et Fealma ont également leur place. Les espaces dédiés à chacune des divinités sont placés autour d'un promontoire rocheux recouvert de glace, dont l'accès intérieur est assuré par les représentants des cultes. Un tunnel aux pieds de l'éperon mène à une immense grotte en pierre d'Ithil dans laquelle se trouverait le corps intact d'Asgall. Si, dans la légende, ce dragon est mort lors de la bataille qui opposa les quinze Premiers Dragons aux quinze Premiers Hommes, sa dépouille est si bien conservée que certains sont persuadés qu'il se réveillera un jour.

Ce lieu, dont on dit qu'il était autrefois protégé par les dieux eux-mêmes, est désormais placé sous la protection des elfes. Il existe d'autres lieux comme celui-ci dans le monde d'Algaroth. Erynaur en fait partie. Ce sont d'ailleurs les elfes initiés aux arts occultes à Asgall qui ont le privilège de devenir les protecteurs de ces deux endroits sacrés. C'est aussi pour cette raison que l'***halite*** d'Asgall n'est

pas toujours peuplée par les mêmes individus : beaucoup partent vivre sur Erynaur pour assurer la protection de l'île en la cachant aux yeux des marins. En effet, on raconte que c'est là-bas que vit le seul des Premiers Dragons encore en vie : Asgorath.

À Asgall, les elfes s'initient à la magie et apprennent à écouter les murmures des mondes astraux. Ce sont eux qui suivent ***Linalor*** dans le labyrinthe sinueux des espaces invisibles et y interprètent les signes divins (rêves, signes astraux, vol des oiseaux, etc.). Ils peuvent également voir l'avenir en lisant dans l'onde des bassins ou recevoir des visions par privation sensorielle.

Maltënir

Maltënir est l'***halite*** située le plus au nord du pays, sur l'île de Rhîweryn. La population vit toute l'année dans la glace et se nourrit principalement de la pêche et de la chasse aux phoques. Les habitants de Maltënir sont par conséquent très doués pour la navigation et se procurent des ***union*** fabriqués par les artisans de Mellyor. Équipées de dents de narval, ces embarcations sont capables de briser la glace qui recouvre entièrement la mer six mois dans l'année, bloquant les elfes qui souhaiteraient quitter l'***halite***.

Mais Maltënir est surtout connue pour ses artistes, car beaucoup sont des sculpteurs hors pair. Les maisons sont ainsi chantées dans la glace par l'ensemble de la communauté, mais se démarquent selon leur propriétaire. Il n'est pas rare que ces maisons se brisent, notamment lors de la belle saison où l'air est plus doux. C'est pour les elfes l'occasion de chanter quelque chose de neuf et d'évoluer, dans leur vie comme dans leur technique artistique.

Ils aiment également exposer leurs sculptures sur glace, qu'elles soient chantées ou non. Les plus belles d'entre elles sont portées jusqu'à Iliëronïon, une cascade figée dans la glace qui se jette dans l'océan. L'hiver, l'eau est recouverte d'une épaisse banquise sur laquelle sont placées les sculptures des elfes. Elles y restent, formant un paysage immobile insolite, jusqu'à ce que la belle saison les emporte. Les elfes de nuit n'hésitent pas à se déplacer loin au nord pour admirer cet endroit, considéré comme le lieu le plus romantique du pays.

En plus de la glace, les elfes de Maltënir taillent la pierre d'Ithil. Si cette pierre provient principalement du commerce avec Berwyn, il en existe une petite carrière à Rhîweryn, située à l'ouest de l'***halite***. Pour obtenir cette précieuse pierre, les artisans n'hésitent pas à s'y rendre en personne, quitte à effectuer plusieurs jours de trajet. D'ailleurs, Berwyn est au courant de l'existence de cette carrière et tente de convaincre le gouvernement elfique de lui vendre l'île. On raconte en effet que, sous la glace éternelle, Rhîweryn serait faite entièrement en pierre d'Ithil. Si cela s'avérait exact, tout le commerce de Berwyn, basé sur la rareté de cette pierre, en pâtirait.

Fela'Rhîv et Fel'Laer

Fela'Rhîv et Fel'Laer sont en réalité une seule et même ***halite***, dans la mesure où la communauté qui peuple ces deux lieux est nomade. Ainsi, Fela'Rhîv est le lieu principal d'habitation lors de la saison

froide et Fel'Laer, celui de la saison chaude. Ce nomadisme s'explique notamment par la migration annuelle des rennes que les elfes élèvent pour leur viande, leurs peaux et leurs fourrures. Ces animaux sont essentiels à leur survie et sont traités avec un grand respect. Si un renne est blessé lors du voyage ou qu'il est attaqué par un prédateur, les elfes le soignent et font tout pour qu'il se remette sur pied. Certains rennes ont un statut particulier, car ils sont domestiqués. Ce sont les seuls qui ne sont pas chassés, puisqu'ils sont considérés comme des membres à part entière de la communauté. Leur rôle est primordial : attelés aux traîneaux, c'est grâce à eux que les elfes transportent leur matériel d'un campement à l'autre. Quand ils ne servent pas de bêtes de somme, les rennes peuvent s'éloigner de l'***halite*** et vivre à leur guise. Ils se nourrissent principalement du lichen qu'ils trouvent dans l'étendue gelée. Souvent, ces rennes sont exclus des troupeaux sauvages, raison pour laquelle les elfes les adoptent.

Tout au long de leur circuit nomade, les elfes chantent des petites huttes de sel, prévu en grande quantité et transporté par les rennes dans les traîneaux, pour se reposer lors d'escales régulières. Fela'Rhîv contient pour sa part plusieurs maisons de bois à l'orée de la forêt, tandis que Fel'Laer est faite de petites maisons troglodytes qui n'apparaissent que lorsque le gros de la banquise fond. Ces deux villes peuvent être habitées à l'année par les elfes de la communauté qui sont devenus trop vieux pour voyager. Dans ces cas-là, quelques elfes plus jeunes peuvent également rester pour entretenir les différentes habitations et s'assurer du bien-être des anciens.

Du fait de leur nomadisme, les elfes de cette ***halite*** sont ceux qui ont le plus l'occasion de visiter les autres communautés. Ils sont souvent invités lorsqu'ils campent à proximité d'une autre ***halite***. En plus d'une invitation de courtoisie, c'est également une occasion de faire un peu la fête, mais surtout de prendre des nouvelles du pays. L'***halite*** est donc naturellement devenue la messagère de Gilgelaïd, apportant avec elle lettres et objets que des elfes souhaitent faire parvenir à d'autres. Certains elfes nomades se sont également mis à tenir un livre annuel dans lequel ils relatent toutes les informations, ragots, commérages, messages, avis, récits, etc., des communautés qu'ils ont pu visiter et des elfes qui se sont spécialement déplacés pour les rencontrer. Un peu malgré eux, et du fait de l'animation qu'ils représentent dans ce pays enneigé et venteux, les elfes de Fela'Rhîv et de Fel'Laer sont les plus appréciés, que ce soit sur le continent ou sur Rhîweryn. Les elfes de Maltënir et d'Asgall n'hésitent pas à faire le voyage jusqu'au sud de l'île pour les voir, car ils ont rarement l'occasion de se rendre sur le continent. La lenteur de vie des elfes, la rudesse du climat et l'englacement des mers rendent en effet la circulation des sédentaires plus difficile qu'ailleurs.

Le *Livre des Nouvelles*, nommé en elfique ***Maalin n'a Aqwenion***, est par ailleurs devenu si populaire que les elfes, une fois arrivés à Fel'Laer, passent une partie des beaux jours à assembler les différents parchemins pour en concevoir un gros registre consultable par tous. Si, au début, les autres communautés devaient se déplacer pour le lire, il est aujourd'hui édité en plusieurs exemplaires, afin que chaque ***halite*** en ait un en sa possession. L'édition annuelle est très attendue et les évènements relatés à l'intérieur ont tendance à dynamiser le pays et à motiver les jeunes elfes à voyager. Ils le font généralement dans le but de vérifier les informations inscrites dans le ***Maalin***, visiter les lieux qui y sont décrits, ou bien participer à des évènements et vivre des aventures intéressantes qui leur permettraient d'apparaître dans l'édition de l'année suivante. Certains partent même à l'étranger dans le seul but d'avoir leur propre article ou correspondance, et ainsi devenir célèbres.

Commerce et échanges

Descriptif économique et commercial

Les elfes de nuit ne sont pas de grands commerçants et, s'ils aiment naviguer, c'est moins pour voyager que pour profiter du large, de la houle et des embruns. Dans les terres, ils ont principalement recours au troc, même s'ils utilisent aussi la monnaie courante dans certaines villes ou avec les étrangers. En règle générale, les elfes sont enclins à s'entraider, car les relations qu'ils entretiennent entre eux s'apparentent à des liens familiaux. La démographie étant très faible, tout le monde se connaît dans le pays.

Concernant les échanges extérieurs, les elfes d'Ithil ne sont pas de grands commerçants, même si certaines ressources les poussent parfois à sortir du pays. Ainsi, leur axe principal d'échange commercial s'effectue avec Berwyn, où se trouve un immense gisement de pierre d'Ithil. À Midgard, il existe par ailleurs un comptoir marchand berwynien qui tente de dynamiser la capitale et d'inciter les elfes à commercer leurs produits, notamment dans la monnaie de la banque BFF. La concurrence est rude, car un autre comptoir marchand d'Ivoire est également installé sur place et tente de mettre en avant la monnaie myrélienne. Tout ceci est un concept très abstrait pour les elfes qui, de toute évidence, sont intéressés par les produits des deux pays en raison de leurs richesses minérales respectives. La présence d'Ivoire, bien qu'intéressante, fait cependant un débat : en effet, le pays financerait des nations comme Fénicé et Brocéliandre, toutes deux hostiles à Gilgelaïd.

Certains elfes, plus marchands que d'autres, en ont profité pour monter leurs propres commerces en exploitant des carrières de sel, en confectionnant différents types de thés ou en développant l'orfèvrerie locale agrémentée de nacre, de perles, de coquillages, de morceaux de dent de narval ou de cristaux de sel sculptés. Certains tisserands sont également très demandés pour leurs étoffes faites à partir d'une algue locale très soyeuse, tout comme les teinturiers qui fabriquent des couleurs uniques grâce à l'encre de seiche et à des coquillages réduits en poudre : la palette de couleur s'étend du blanc au rouge, en passant par le bleu et le violet. Les produits locaux, comme la confiture d'algue ou la viande de renne séchée, intéressent également les pays amateurs de nourriture exotique.

Ce pour quoi ils sont connus

Les elfes d'Ithil sont de grands amateurs de thé. Certains consacrent leur vie à contacter des cultivateurs et des fabricants du monde entier afin d'en goûter le plus possible. Il existe également des assembleurs capables de lier les saveurs pour obtenir des mélanges uniques. À force de déguster la boisson, les elfes ont popularisé le salon de thé, où ils aiment se rassembler pour commenter tout ce qu'ils goûtent. Le principe existait déjà avant qu'ils ne s'en emparent, mais il était présent uniquement dans certains pays et la dégustation était réservée à l'élite sociale ou aux rituels.

En dehors de leur terroir, les elfes d'Ithil ont des académies de recherche spécialisées. Ainsi, des individus de partout à Algaroth viennent braver le froid du nord pour étudier la navigation, les étoiles

et la divination. D'autres écoles plus expérimentales font également parler d'elles, même si elles restent fermées aux personnes extérieures, comme l'académie d'aviation. Les elfes d'Ithil sont également très doués pour la magie.

Statut diplomatique actuel

Les habitants de Gilgelaïd s'entendent particulièrement bien avec les autres elfes d'Algaroth, qu'ils soient de Felawhand, de Syrên ou même de Maltengyl. Leurs principaux alliés demeurent cependant les sylvains de Lothambyëe avec qui ils partagent les mêmes enjeux géopolitiques. En effet, entre leurs deux territoires se trouve Brocéliandre, dont le royaume s'étend à la manière d'un empire et dont la mentalité va à l'encontre même de leur existence. Ces humains sont extrêmement belliqueux envers les autres races, et particulièrement celles qui usent de magie hérétique, jugée contre nature. Ils partagent cette idéologie avec d'autres pays humains, comme Fénicé et Dilwen, qui ont par ailleurs fondé une organisation internationale nommée la Quête. Son but : « purifier » les êtres usant de magie afin de rétablir un soi-disant équilibre perdu.

Pour faire face à ce danger, les elfes de nuit ont besoin d'alliés et l'Iode d'Oraën passe beaucoup de temps à essayer d'en trouver. En effet, les tensions aux frontières s'intensifient et il craint que les humains n'attaquent d'un jour à l'autre. Il espère donc trouver de l'aide auprès des humains de Torlak, d'Onodrim et de Falco, avec qui le pays entretient une certaine amitié. En effet, les humains de Torlak sont en bonne relation avec les autres êtres depuis la chute des Premiers Hommes et les populations de Falco ont une dette envers les elfes d'Ithil qui les ont aidés à obtenir leur indépendance. Berwyn est quant à lui un allié commercial avant tout et reste pour le moment relativement neutre dans le conflit.

Les elfes d'Ithil entretiennent également de très bonnes relations avec les Fulufaähs, même s'il est rare d'en voir sur leur territoire. En effet, ces êtres changeformes préfèrent rester sur leur paisible territoire plutôt que de s'aventurer dans un pays au climat hostile. Cependant, les deux peuples partagent un amour et une maîtrise exceptionnelle de l'art de la navigation et de la charpenterie navale. Il n'est donc pas rare que des elfes se déplacent à Hollen pour observer et échanger leurs savoir-faire. Il serait cependant utopique de croire que les Fulufaähs pourraient devenir des alliés militaires.

Malgré leurs différends, notamment au sujet des diverses alliances d'Ivoire, les elfes d'Ithil entretiennent des relations cordiales avec les Myréliens, notamment dans le cadre du Règne Minéral, une exposition universelle qui vise à promouvoir la diversité des pierres précieuses d'Algaroth. D'autres produits, ainsi que diverses cultures, sont mis en avant lors de cet évènement, mais les elfes s'intéressent principalement aux gemmes et minéraux. Il y a quelques années, Midgard a même accueilli l'exposition en son sein : jamais il n'y avait eu autant de monde à Gilgelaïd !

Occulte

Vision de la magie dans le pays

La magie est essentielle au bon fonctionnement de la société elfique, et fait partie intégrante de sa nature et de son harmonie. Le chant est une activité quotidienne et chaque son est adressé à un ou plusieurs Dieux, ce qui le rend intrinsèquement magique. En dehors du culte, la magie est utilisée dans la navigation, la construction des bâtiments, la communication entre les différentes ***halition***, et dans la défense et la protection du pays… Elle est donc omniprésente sur les terres de Gilgelaïd.

Toutes sortes de magies sont autorisées sur le territoire, même si certaines sont plus répandues que d'autres. Les elfes de nuit sont plutôt curieux et aiment inventer de nouvelles pratiques rituelles et réaliser des expérimentations magiques. D'ailleurs, dès qu'une nouvelle pratique a fait ses preuves, le pays entier est immédiatement mis au courant et chacun se précipite pour l'essayer à son tour. Ces expériences rencontrent tout de même des limites et suivent une certaine éthique : il est ainsi formellement interdit de faire souffrir des êtres vivants ou de les tuer simplement pour son simple plaisir. D'ailleurs, parmi toutes les magies connues, seule la nécromancie n'est pas considérée comme une magie acceptable, car les elfes pensent qu'elle joue avec l'***alga***, l'essence même de l'existence des choses.

À Gilgelaïd, certaines magies sont plus répandues que d'autres, notamment l'eau, l'air, le chamanisme, l'illusion et, bien sûr, la magie d'Ithil. Il existe des lieux d'enseignement spécialisés dans les différentes ***halite***s. Les meilleurs lieux d'apprentissage sont :

- Midgard pour la magie de l'air ;
- Maltënir pour la magie de l'eau et d'Ithil ;
- Asgall pour le chamanisme ;
- Oraën pour la magie de l'illusion, de terre et aussi de l'ombre.

Lyoral est également un centre d'apprentissage important de la magie de l'eau et de l'air, et il est possible de trouver des mages talentueux partout dans le pays. Seule la magie de terre est moins répandue, car enseignée par les elfes sylvains pour la défense du pays. Oraën est donc naturellement l'***halite*** la plus apte à l'enseigner. La voyance n'est pas une véritable magie : il s'agit en réalité de l'art d'interpréter les signes divins. C'est ce qui rend cette pratique magique : non pas parce que les voyants sont mages, mais parce que les Dieux diffusent leur magie autour ou en eux.

Les compétences raciales 

◊ Compétence raciale culturelle: Lire et écrire

Voyance (rêve (après une nuit de sommeil ou une sieste) ou méditation) 1x/jour - Le joueur doit se rendre au poste organisateur après son action de méditation ou de repos afin d'obtenir des informations auprès des orgas.

◊ Compétence raciale culturelle: Résistance aux maladies