



Phénix a.s.b.l
Codex elfe

Table des matières :

I. Introduction	5
A. Introduction générale	5
B. Notes de l'Auteur	5
II. Histoire	6
A. L'Ere Première	6
1. La Genèse	6
2. Les Eléments Primordiaux	6
3. Les Etres Divins	6
4. Les Dieux	6
B. L'Ere Seconde	7
1. Le Sacrifice Divin	7
2. Le Retour de l'Harmonie	7
3. Créations et Jalousies	7
4. Le Grand Cataclysme	7
C. L'Ere Troisième	7
1. L'Eveil	7
2. L'Enfance des Elfes	8
3. Les Conflits d'Adolescence	8
4. L'Age de la Maturité	8
III. Les Caractéristiques	9
A. Physiques	9
1. Caractéristiques générales	9
2. Autres caractéristiques fréquentes :	9
3. Caractéristiques exceptionnelles	10
B. Sociologiques	10
C. Les Demi-elfes	10
IV. Les Influences	12
A. Le Temps	12
B. Les règles sociales	12
C. Divers	12
V. Territoire et Nation	14
A. La Umtieninania	14
1. Armées	14
2. Religion	14

3.	Sites intéressants	14
B.	La Konsokuntania	15
C.	La Sonokuntania	15
1.	Les Sages	15
2.	Les Bardes	15
VI.	La Population	16
VII.	Organisation Sociale et Politique	17
A.	Les Divisions Territoriales	17
B.	Les Divisions Sociales	17
1.	Les Nobles	17
2.	Les Sages	18
3.	Le Peuple	18
VIII.	Traditions, Us et Coutumes	19
A.	La Famille	19
B.	Les Noms	19
C.	Le mariage	19
D.	L'Examen de maturité	20
E.	Le tressage des cheveux	20
F.	Le bonheur	21
IX.	Le Panthéon Elfique	24
A.	Tirisorne	24
B.	Melanea	24
C.	Tyalangan	24
D.	Taevavere	25
E.	Uksinanio	25
X.	L'Argent	26
A.	Des impôts	26
1.	Taxe sur le droit de passage	26
2.	Taxe sur les convois marchands	26
3.	Impôts de guerre	26

XI. La Loi	27
A. Le Recueil	27
B. Le Rituel	27
XII. Langues et Littérature	29

1. Introduction

A. Introduction générale

Le présent ouvrage rassemble toutes les informations nécessaires aux joueurs pour comprendre la société et race elfique présente dans le monde de Phénix. Nous vous conseillons de le lire attentivement et de vous en imprégner.

B. Notes de l'Auteur

J'ai travaillé des siècles durant à noter et annoter la multitude d'événements que j'ai vécus ou vu se dérouler sous mes yeux et à côté de moi. J'ai passé tant de temps à traduire ces données en langage commun, car je me doute fortement que si vous lisez ce tome, volontairement simplifié en certains points et réduit à une épaisseur raisonnable, c'est que vous manquez d'éléments pour nous comprendre parfaitement, nous « Elfes ». Il va donc de soi que vous n'êtes pas l'un des nôtres ou alors, comme trop fréquemment ces derniers siècles, que vous n'avez pas eu la chance d'apprendre à maîtriser nos us, nos coutumes, notre histoire, nos connaissances...

Davaël Kolindokuenta, Maître précepteur de Sonokuntania.

11. Histoire

A. L'Ere Première

1. La Genèse

Le Chaos Primordial peuplait le néant qui le constituait. Il régnait ainsi en maître sur lui-même, étant tout et rien à la fois. En plein contrôle de ses moyens et de son propre être, et pour son propre plaisir, il décida de muter. Ainsi il créa les spectateurs qui allaient témoigner de ses caprices et de son éternel mouvement, ainsi il créa les entités qui allaient lui prouver qu'il existait, qui allaient lui donner son nom.

2. Les Eléments Primordiaux

Au nombre indéterminé, les Eléments Primordiaux sont difficilement définissables. Si néanmoins ils ont une chose en commun, c'est que chacun d'entre eux par sa structure et son ordre interne définit son créateur comme étant le Chaos, tout en gardant une partie du caractère de ce dernier. Ils sont eau, terre, feu, air, psyché, esprit, glace, temps, plante,... la liste est longue et ne peut être entièrement dressée.

3. Les Etres Divins

Comme tout le monde le sait, les Eléments Primordiaux connaissent des relations tumultueuses, s'attirant à certaines occasions, se repoussant à d'autres moments, visant parfois même à se détruire. Qui ne considère pas l'eau et le feu comme étant aux antipodes l'un de l'autre? De ces relations houleuses, de ces combats, pour le moins chaotiques, sont nés des mélanges, des combinaisons aléatoires: les Etres Divins. Investis des puissances primordiales (ce n'est pas français/pas clair.. ne fait pas partie de « my kind of French » comme disait mon prof de traduction), ils purent se créer, se recréer et changer jusqu'au moment où satisfaits de leur forme, ils commencèrent à exister. Voilà l'origine des Etres Divins comme les Elfes s'en rappellent.

4. Les Dieux

Conscients de leur existence, il ne manquait plus aux Etres Divins que d'avoir une descendance propre pour se sentir complets. Les fruits de leurs relations d'affinité furent les Dieux, comme nous les connaissons encore à ce jour, fils des Etres Divins, petits fils des Eléments Primordiaux, descendants directs du Chaos Primordial lui-même...Etant nombreux et très divers, il était clair que tous n'allaient pas s'entendre à merveille, ni avec leur frères et sœurs ni avec leurs ancêtres. Ainsi certains des Eléments Primordiaux se devaient de critiquer le manque de respect de cette jeune génération de Dieux et, dans leur colère, étalèrent toute leur puissance. Il en résulta la plus grande des confrontations jamais connue : « La Guerre Primordiale » qui annonça la fin de l'Ere Première.

B. L'Ère Seconde

1. Le Sacrifice Divin

Les Êtres Divins furent, de par la Guerre Primordiale, confrontés au plus grand dilemme qui puisse être, choisir le camp de leurs ancêtres ou celui de leur descendance. Leur décision se fit attendre mais elle fut des plus sages, utiliser leur puissance pour affaiblir les deux partis afin de les rendre égaux, même si pour cela ils durent disparaître eux-mêmes. Ainsi aucun des deux groupes ne pouvait se sentir assez puissant que pour s'attaquer à l'autre sans en subir les conséquences. Une paix relative s'installa donc dès que le dernier des Divins ne fut plus.

2. Le Retour de l'Harmonie

En guise de consensus, tant les Éléments Primordiaux que les Dieux se devaient de faire un pas dans la direction de l'autre. Il fut donc convenu que désormais les Dieux allaient habiter le plus bel endroit issu de la création des Éléments : la Terre, et qu'à leur tour ils se devaient de trouver le plus beau des cadeaux à offrir en échange.

3. Créations et Jalousies

Que de plus beau que le fruit de son travail, que de plus beau que sa propre progéniture, voilà ce que se disaient certains des Dieux. Se mettant à l'œuvre en secret, car là est tout l'intérêt d'un cadeau, ils créèrent les Elfes. Aboutissement de millénaires de travail, ceux-ci peupleraient la Terre avec les Dieux, tentant de la rendre encore plus belle, tout en vénérant à leur juste valeur leurs ancêtres les Éléments. Et ces derniers furent heureux de l'effort de ces quelques Dieux. Jaloux de cette reconnaissance, d'autres Dieux se mirent au travail, mais dans leur précipitation, ne réussirent pas à obtenir un résultat aussi parfait. Les Nains, adorateurs des Éléments et surtout de la Terre et de la Pierre qu'ils creusent pour s'y retirer, n'eurent de ce fait pas la conscience de leur place dans ce grand projet. Les Orcs se virent attribuer beaucoup de courage et de force sans bénéficier de la beauté dont sont dotés les Elfes. Et les Humains ? Ils furent abandonnés dans un stade de non-achèvement car le Grand Cataclysme s'annonçait déjà.

4. Le Grand Cataclysme

Les êtres qui venaient de naître furent de plus en plus influencés par la frénésie de leurs Dieux créateurs, sans pour autant bénéficier de l'éducation nécessaire à relativiser leur place sur la Terre. Ils se détournèrent ainsi peu à peu des Éléments pour se considérer comme l'armée privée de leur Dieu. Des conflits devaient inévitablement en résulter. « La Guerre des Dieux » éclata. La fureur des combats fut telle que les Éléments eux-mêmes purent plus rester passifs. Ils semèrent donc la destruction pour calmer les partis engagés dans le conflit. Suite à cette intervention, les Dieux conclurent une trêve et ils quittèrent la Terre pour la laisser à leurs enfants.

C. L'Ère Troisième

1. L'Éveil

Toujours agitée, la Terre commença à sortir de ce cauchemar connu de tous les peuples: « Le Grand Cataclysme ». Animée de secousses continues, telles les convulsions d'un malade, elle se réveilla lentement permettant aux Elfes de retrouver un calme précaire. Au début du

cataclysme, dit-on, le niveau des océans avait monté de plusieurs mètres forçant les Elfes à s'engager plus profondément sur le continent sans garanties d'y trouver des terres aussi accueillantes que celles qu'ils avaient occupées jusque là. Les quelques grandes cités, fiertés de la race elfique, durent être abandonnées à la mer dévorante, comme en témoignent toujours les ruines de Gorfeng, comme les Humains les appellent. Le peuple elfique, forcé à errer, connut de nombreuses souffrances et de lourdes pertes, de sorte que leur nombre se réduisit fortement ? Une distance finit par s'installer entre les différents groupes de survivants. Les différents groupuscules ainsi formés essayèrent de se regrouper à la manière d'antan formant de ce fait des petits villages, de modestes communautés et s'appropriant les terres les plus fertiles.

2. L'Enfance des Elfes

Egarés dans ce monde qui, de par son changement, leur semblait fort étrange, la population errante retrouva la trace d'Elfes ayant visiblement moins souffert du Grand Cataclysme. Les « Olvari », comme ils se nommaient eux-mêmes, avaient toujours été fort bien protégés dans leur forêt et connaissaient toujours une civilisation florissante. Une partie des Elfes errants purent donc s'installer chez les Olvari et profiter de ce fait de leur sagesse et de leur calme. Peu à peu, où qu'ils soient ou se soient retrouvés, les Elfes connurent à nouveau la paix... du moins momentanément...

3. Les Conflits d'Adolescence

Dans le tumulte du Cataclysme, les différentes races s'étaient fort repliées sur elles-mêmes, oubliant de la sorte peu à peu l'existence des autres. La mémoire des Elfes n'étant pas aussi courte que celle des autres races et ce grâce à leur longue espérance de vie, les premiers nés ouvrirent rapidement les yeux et se mirent à la recherche de leurs ennemis d'antan. Les Humains fouillaient maintenant la Terre, plus nombreux que jamais, tout comme les Orcs, tous deux aux cycles de vie plus courts et à la descendance plus nombreuse. Il ne fallut pas longtemps donc pour que ces deux races commencent à guerroyer et à s'attaquer aux Elfes dans le but de s'octroyer les meilleures terres du monde nouveau, conflits enfantins de peuples jeunes.

4. L'Age de la Maturité

Etant les grands frères de toutes les races jeunes, les Elfes se sont vite rendu compte que leur rôle dans le Monde n'était pas celui de guerrier mais celui de sage et de conseiller. Leurs enseignements pourraient amener plus de stabilité dans ce monde, chose recherchée par tous, particulièrement par les Elfes eux-mêmes, accablés par les nombreuses pertes de la guerre. Ils virent dans l'Humanité l'élève ouvert, prometteur et talentueux qu'ils avaient souhaité trouver. Le Phénix rencontra l'Aigle; Lhuo rencontra Tirisorne.

III. Les Caractéristiques

A. Physiques

Les Elfes ne sont pas un si grand mystère au point de vue physique. Toutes les populations des environs de l'Empire en connaissent la description classique pour les avoir rencontrés un jour ou pour avoir eu écho de telles rencontres. Mais si la société elfique semble fort unie au premier abord, tant au niveau physique que sociologique, elle connaît pourtant de nombreux sous-groupes. Au niveau corporel, cela se traduit comme suit.

1. Caractéristiques générales

L'Elfe est un humanoïde de taille moyenne, la plupart du temps sa taille est légèrement inférieure, voire égale, à celle de l'humain moyen (175cm environ). Ils sont généralement plus sveltes et plus frêles de constitution que les Humains.

De nature immortelle selon les légendes, ils ont généralement tendance à être plus résistants de naissance envers les poisons et maladies naturels. Leur espérance de vie néanmoins n'atteint « plus que » 600 ans environ, bien que certains vous apprendront que certains Elfes se promenant de par le Monde actuellement ont connu l'Empereur Phénix personnellement !

Ils ont le teint clair, voire pâle, dans la majeure partie des cas, les exceptions notables étant la peau de couleur ébène pour les Elfes noirs essentiellement, mais aussi les reflets colorés repris un peu plus loin dans ce chapitre.

Encore une autre de leurs caractéristiques, celle-ci incontournable, est la forme pointue de leurs oreilles, l'une de leurs fiertés. Nul ne sait si la forme de celles-ci joue un rôle particulier et il est généralement admis que ce n'est pas le cas. Cela reste donc une spécificité mystérieuse qui provoque l'étonnement et qui attire les regards. Il est d'ailleurs fort commun que les Elfes se complimentent sur la beauté de leurs oreilles respectives par courtoisie ou politesse. De ce fait, une cicatrice à ce niveau, ou pire une ablation de cet organe, est considérée comme une atteinte directe à l'essence de l'être en lui-même.

2. Autres caractéristiques fréquentes :

Les cheveux des Elfes sont traditionnellement longs, jusqu'au milieu du dos tant pour les hommes que les femmes, et fort soignés. De plus, ils portent une attention particulière à faire apparaître leurs oreilles à travers leur toison utilisant pour ce faire des diadèmes ou des rubans ou encore des tresses. Le tressage connaît toute une série de règles auprès des nobles, des Elfes aux fonctions représentatives ou publiques et des gens de la haute société, comme nous le montrerons dans le chapitre « Us et coutumes ». Il se fait que, comme de nombreuses autres d'ailleurs, cette tradition se perd, surtout chez les Elfes habitant dans les villes humaines, les voyageurs, les aventuriers, etc...

Certains vous diront que les Elfes ont toujours les yeux clairs, mais ceci est une généralisation erronée qui possède cependant un fond de vérité. Il est vrai que nombreux sont les Elfes aux yeux de tons vert, gris, bleu ou alors d'un harmonieux mélange de ces derniers et cela surtout en dehors des territoires « autonomes ». A l'intérieur de ceux-ci, la variation de couleur est beaucoup plus importante et les couleurs foncées y sont tout autant présentes.

Les traits des Elfes semblent souvent plus marqués que ceux des Humains, ceci n'étant pas une généralité absolue néanmoins. Beaucoup d'humains sont charmés ou jaloux des pommettes des Elfes, de leurs cils volumineux et leurs sourcils, qui visiblement n'ont pas

besoin d'épilation pour être parfaits. Leurs mâchoires aussi se distinguent de celles des Humains par leur tendance à être carrées sans perdre de leur finesse ou de leur souplesse.

3. Caractéristiques exceptionnelles

Au niveau des yeux, on a pu remarquer dans quelques cas exceptionnels des couleurs étonnantes, même pour les Elfes, tel un jaune-doré ou encore un mauve mystérieux.

En parlant toujours de couleur, la peau aussi connaît parfois une pigmentation étrange. Ainsi, surtout dans les familles nobles, on observe parfois, à la naissance surtout mais persistant quelquefois pendant la jeunesse et ce jusqu'au début de la vie adulte, un reflet doré sur une partie ou l'entièreté du corps. Selon les nobles, ce n'est rien de moins que la bénédiction du Soleil lui-même, qui pour la petite histoire, engendra la lignée des Nobles en fécondant la Terre.

Il semblerait que tous les Elfes ne soient pas imberbes, ou en tout cas c'est la rumeur non vérifiée qui court depuis des générations d'Elfes. Il paraîtrait que chez certains Elfes Noirs, il est plus que probable que cette rumeur d'Elfes de la surface portant la barbe en reste une jusqu'à la fin des temps.

B. Sociologiques

S'il n'est pas difficile de différencier un Elfe d'une autre créature, il est plus ardu de remarquer les différences entre les divers groupes sociologiques. Depuis longtemps on divise la société elfique en Familles qui dépendent, elles, de Clans. Seulement trois exceptions notables sont à observer :

- ❖ D'une part, nous avons les Elfes qui, volontairement, ont tourné le dos à la société elfique tout en étant encore fort proches de celle-ci, du point de vue géographique, la plupart du temps (habitant par exemple la Umtieninania ou dans des quartiers à forte population elfique dans les villes humaines...). Ils seront dès lors considérés comme des êtres vivants sans lien avec le peuple elfique, ne pouvant de ce fait pas profiter des droits de ceux-ci.
- ❖ Ensuite, nous avons les Bannis, les Elfes que l'on a obligés à quitter la Umtieninania, difficilement reconnaissables car n'étant marqués par le « signe des bannis » que depuis peu de temps. S'ils n'obtempèrent pas à cet ordre, et restent présents sur le territoire, ils peuvent être tués sans autre forme de procès.
- ❖ D'autre part, nous devons préciser que les membres de la Sonokuntania quittent leur famille au profit de la famille que devient dès lors la Sonokuntania pour eux, mais aussi au profit d'un engagement plus important vis-à-vis de la société elfique en général.
- ❖ La rumeur court que depuis peu des colons elfes d'avant le Grand Cataclysme, venus d'au-delà des mers, chercheraient à renouer contact avec la grande société qui vit sur les terres que nous connaissons bien.

Il est donc très difficile, et pour les non-initiés impossible, de faire la différence entre les membres de tel ou tel Clan ou entre un membre de la Sonokuntania et un Elfe ayant quitté la Konsokuntania...

C. Les Demi-elfes

L'interfécondité entre les Elfes et les Humains associé au fait que la majorité de la population elfique se trouve sur territoire impérial a fait en sorte qu'il n'est pas exceptionnel de rencontrer des Demi-elfes. Ceux-ci possèdent parfois des traits proches de ceux de leur parent elfe mais

la plupart du temps, ils ont plutôt les traits de leur parent humain ou alors sont un savant mélange des deux.

La rumeur court que d'autres Demi-elfes pourraient exister, ils seraient nés de la rencontre d'un membre de la race elfique et d'un(e) Elfe noir. D'autres accouplements peuvent néanmoins être féconds, mais si déjà le mélange avec des Humains et d'Elfes Noirs est potentiellement mal considéré, il est quasi impensable qu'une descendance de ces autres relations ne voit le jour.

IV. Les Influences

Au grand dam de certains, et surtout des anciens, la société elfique se trouve en plein milieu d'une phase caractérisée par de nombreuses mutations. Depuis l'avènement de l'Empire, la population elfique est tiraillée entre ses propres traditions et l'adaptation aux règles humaines dont la société est en position de force.

Il ne faut cependant pas oublier que durant des millénaires l'influence des Elfes sur la société humaine n'était pas négligeable et qu'à certains niveaux ou dans certains domaines, c'est toujours le cas actuellement.

A. Le Temps

Depuis les accords et la collaboration avec l'Empire beaucoup de choses ont changé pour le peuple elfe. L'une d'entre elles est l'adaptation au calendrier impérial. La retranscription des souvenirs des Elfes en dates absolues n'a pas encore abouti, et cela du fait que pendant des millénaires cette race n'employait pas une datation similaire à celle qu'on connaît dans l'Empire.

Au début des temps, les Elfes n'utilisaient même pas de calendrier et cela sûrement parce que, à leur création, les Elfes étaient immortels et que tous donc pouvaient se souvenir du moindre fait de l'histoire. Depuis la Guerre des Dieux et le Grand Cataclysme l'espérance de vie des Elfes a fortement diminué, n'atteignant « plus que » 600 ans en moyenne, ils se sont donc mis à utiliser le du calendrier « Kesisolintere » pour les datations absolues. Ce dernier est basé sur le lever héliaque de la double étoile du Chat, l'étoile principale de la constellation elfique du même nom. La nuit de la nouvel an a lieu au moment où cette étoile se trouve à son apogée dans le ciel, chose qui ne correspond exactement au nouvel an impérial qu'une fois tous les 460 années impériales selon de savants calculs. Le calendrier « Kesisolintere » et le calendrier impérial s'écartent donc progressivement au fil du temps.

La dernière correspondance des calendriers a eu lieu en 920 du calendrier impérial. Il est d'ailleurs intrigant de voir que la première correspondance à eu lieu lors de la création de l'Empire et l'apparition du calendrier impérial.

B. Les règles sociales

Les mutations les plus importantes sont difficilement observables pour les Humains de par leur courte durée de vie. Elles sont cependant énormes et très, même trop, rapides pour les Elfes. La connaissance des préceptes ainsi que le respect du Recueil et du Rituel est en déclin, ce qui est la cause majeure, pour certains, de l'augmentation de l'individualisme au sein des dernières générations d'Elfes. L'attachement de plus en plus important aux biens matériels, à la possession, semble une autre conséquence du changement en cours dans la société. On doit noter que ces changements de mentalité et de priorités sont beaucoup plus marqués dans la partie de la population se trouvant en dehors des territoires « autonomes », la Umtieninania.

C. Divers

Que les Elfes aient influencé le cours de l'histoire humaine est indéniable et qu'ils le fassent toujours l'est tout autant. On peut le remarquer dans les environs directs de la Umtieninania :

- ❖ Dans la manière dont les paysans lorionites s'occupent de leurs terres. Eux aussi vivent essentiellement de l'exploitation forestière, tant de l'utilisation directe du bois que de la chasse ou la cueillette par exemple.
- ❖ Lorion est aussi réputée pour la qualité de ses tissus et l'originalité de ses vêts, ce qui ne peut pas être entièrement attribué aux Elfes, même si là encore le lien semble évident.
- ❖ Une qualité des Lorionites est leur sens du contact et de la conversation avec toutes sortes d'espèces vivantes, chose tout à fait naturelle et tout aussi appréciée, surtout par les Elfes.
- ❖ Le régiment le plus réputé de Lorion reste les « Aigles Lorionites », une troupe de guerriers légers et d'archers dont plus d'un est elfe ou de descendance elfique. De plus, il faut préciser que pour la défense de leur territoire et de leurs forêts les Elfes connaissent depuis de millénaires des régiments semblables appelés « Aigles Protecteurs », dont le nom aurait été dicté par Tirisorne lui-même, le Dieu protecteur des Elfes, le Dieu-Aigle.

V. Territoire et Nation

A. La Umtieninania

La plus grande partie de la population elfique se trouve en Lorion, cela est bien connu, mais elle s'étend bien au delà de la province, voire même au-delà de l'Empire. Certaines de ces terres ont été offertes par l'Empereur Phénix lui-même aux seigneurs de guerre elfes l'ayant soutenu dans les années précédant et suivant le début de son règne. Les Elfes ont de ce fait pu constituer un territoire semi-autonome au sein de l'Empire: la Umtieninania, ou « le Royaume ». Ce territoire, dans la région que les humains appellent forêt d'Arstolie, est sous la direction du Roi ou de la Reine élu(e) vassal(e) de l'Empereur lui-même. Les dirigeants n'ont de comptes à rendre à aucune autre personnalité de l'Empire, exception faite des émissaires de l'Empereur investis de pouvoirs spéciaux bien évidemment. La Umtieninania est une réalité physique, un territoire avec des frontières bien déterminées et fixées depuis des siècles, bien que beaucoup d'humains en doutent fortement, probablement par confusion avec le concept elfique de « Konsokuntania ».

1. Armées

Même si le nombre de conflits est fort limité, on ne doit pas sous-estimer l'entraînement des régiments en Umtieninania, ni d'ailleurs le nombre de soldats professionnels armés et mobilisables sur le champ. Les troupes que l'on peut rencontrer sur le territoire sont assez variées :

- ❖ L'armée personnelle d'un noble, souvent limitée à quelques gardes du corps.
- ❖ Les troupes d'un Prince, dont le nombre de soldats s'élève rarement au dessus de la cinquantaine en temps de paix.
- ❖ L'armée royale, à ne pas confondre avec les troupes personnelles du Roi ou de la Reine, qui assure l'inviolabilité du territoire mais qui s'occupe aussi d'une bonne partie de l'application des loi impériales et de la justice.
- ❖ Les « troupes sonokuntaniennes », seules autorisées à se promener, armées, librement tant en Umtieninania que sur le territoire impérial, même en temps de paix. Ils règlent aussi la quasi totalité des litiges éventuels entre les nobles elfes étant les représentants de l'enclave de sagesse.

2. Religion

S'il existe des préférences pour l'une ou l'autre divinité, il ne s'agit quasi jamais d'une question de territorialité comme dans l'Empire où les Dieux tutélaires de chaque province sont bien connus. Il est plus commun chez les Elfes de trouver une préférence pour telle Divinité, Élément ou Concept par rapport à sa propre fonction au sein de la société même si ce n'est pas la règle. La liberté religieuse est plus grande qu'ailleurs, la seule contrainte étant que le culte ne nuise pas aux non adeptes ou aux personnes non consentantes.

3. Sites intéressants

L'arbre éternel : Arbre mythique et centre de puissance d'abord des Olvari, mais par la même occasion de tous les Elfes. C'est dans son tronc creux que se réunit toutes les lunes le « Conseil des Grands », conseil des membres les plus estimés de la Sonokuntania

La Rivière du Temps : Fictive ligne du temps et de l'histoire des Elfes selon certains, elle prend sa source dans un domaine sacré appartenant aux Faeries. Elle traverse une bonne partie des territoires autonomes avant de se jeter dans la mer, ce qui pour certains est assez pour imaginer qu'au delà des mers elle possède son image miroir qu'il faudra remonter pour en revenir à l'immortalité. De plus en plus souvent, des jeunes nobles ou d'autres aventuriers elfes se sentent appelés à partir en exploration, et si la rumeur se concrétisait il n'est pas impensable que les Elfes quittent l'Umtieninnania pour leur paradis terrestre.

L'île aux fous : Ile mystique isolée au centre de la Rivière du Temps qui a longtemps accueilli les Elfes (Olvari) immortels mais las de vivre. Comme les esprits les plus brillants s'y sont retirés, il est clair que c'est une zone attrayante, mais aussi peu exploitée vu le mystère qui l'entoure et aussi le fait que les rares personnes revenant d'un séjour sur l'île se taisent sur leurs découvertes.

B. La Konsokuntania

La Konsokuntania est un concept qui peut se traduire littéralement par : « la Nation ». Il s'agit en fait de toute la race elfique où qu'elle se trouve : de tous les individus qui sont liés par des règles sociales, mais (théoriquement) aussi juridiques, à l'autorité suprême elfe. Le concept comprend de ce fait tout Elfe mais aussi Demi-elfe ou tout individu d'une autre race qui a été accepté par un des Clans elfes.

C. La Sonokuntania

La Sonokuntania est, si possible, une réalité encore plus vague que la Konsokuntania. Il s'agit d'une société élitiste, existante au sein de la « grande » société elfique, qui n'aspire qu'à la sagesse. Si l'on ajoute à cela qu'on a depuis longtemps tendance à l'appeler « enclave de la sagesse », il devient de plus en plus clair qu'il ne s'agit aucunement d'un territoire concret, mais plutôt d'une communauté. Ses membres sont recrutés et sélectionnés sur base de leur capacité à raisonner et philosopher, ainsi que de leur intelligence et de leurs aptitudes.

Son origine remonte au conseil des Sages de la tribu « Olvari », la peuplade elfique qui a guidé toute la race vers sa seconde ère de gloire et de fierté. Ainsi la Sonokuntania se veut à son tour sage et visionnaire et ses membres éminents se font conseillers du Roi ou de la Reine des Elfes...la rumeur dit même que quand ces conseillers trouvent l'Empereur capable et digne, ils lui offrent leurs conseils par la même occasion.

1. Les Sages

Majeure partie des membres de la Sonokuntania, ce sont les scribes, les ambassadeurs et les conseillers des Nobles, mais bien plus que cela encore. Ce sont les Olvari mais aussi des représentants de courants de pensée nouveaux. Ceux n'ayant pas de poste précis passent leur temps à philosopher seuls ou entre eux, ou encore à étudier les conditions particulières de tel ou tel type d'artisan, « homme » de main, etc...afin de trouver les imperfections qui sont à éradiquer.

2. Les Bardes

Envoyés sur le terrain par des Sages, ils sont en première ligne pour traduire les pensées des Grands, mais aussi pour faire passer la sagesse des mythes et des traditions anciennes. Ils ont le pouvoir de créer ou de détruire la réputation et l'honneur d'un Elfe, l'une des valeurs essentielles de la société.

VI. La Population

L'Empire compte environ 30.000 Elfes, essentiellement concentrés en Lorion, mais aussi dans les villes côtières partout sur le territoire impérial. On retrouve aussi quelques communautés elfiques dans les grandes villes et quelques représentants de la race dans des villages isolés de quelques familles au maximum.

Répartition géographique de la population :

- ❖ 13.250 habitants en Umtieninania (territoire semi-autonome en Lorion)
- ❖ 3500 en Sonokuntania
- ❖ 4500 dans les villes importantes (côtières surtout, mais aussi Phénixia...)
- ❖ environ 4725 habitants dans les villages et hameaux parsemés sur le territoire impérial.

Les 4000 restants sont répartis entre :

- ❖ L'Armée Royale (2500)
- ❖ Les troupes sonokuntaniennes (500)
- ❖ Les armées privées des nobles (450)
- ❖ Les nobles divers (550)

On remarque donc la situation approximative suivante :

- ❖ 2 % de nobles
- ❖ 11,5 % de militaires
- ❖ 11,5 % de lettrés environ (ecclésiastiques, mages, ...)
- ❖ 75 % de paysans et de bourgeois

Hormis la population elfique, on trouve aussi dans les endroits qu'ils habitent quelques autres races. Les Demi-elfes peuplent la plupart des mêmes endroits, bien qu'on les retrouve essentiellement dans les communautés elfiques au sein des villes humaines, tout comme il n'est pas rare de trouver des Faeries à proximité des villages voire même dans un village elfique.

La grande exception à ce bon accueil des autres races au sein de leurs communautés est la Sonokuntania, qui n'accueille que des Elfes de pure race semble-t-il. Dès lors, bien qu'il s'agisse de cas très exceptionnels et inexplicables pour la plupart, il est moins étonnant qu'on y accueille des Drows.

VII. Organisation Sociale et Politique

A. Les Divisions Territoriales

L'Empereur Phénix, ayant fait cadeau d'une petite portion du territoire de l'Empire aux Elfes, a permis à ces derniers de continuer, ne fût-ce qu'en partie, à vivre selon leurs propres règles. La Umtieninania, territoire semi-autonome, dépend donc uniquement de leurs propres dirigeants qui se doivent de jurer allégeance au Roi ou à la Reine des Elfes, vassal(e) de l'Empereur.

B. Les Divisions Sociales

1. Les Nobles

La noblesse elfe était inexistante avant le début de l'Empire. Elle est apparue quand l'Empereur Phénix offrit des terres aux Maîtres de guerre qui étaient à ses côtés lors de ses combats. Tout comme la Noblesse humaine, la Noblesse elfe est donc détentrice des terres. Elle remplit un rôle de gestion au sein de la société elfique, au point où tout Elfe vous dira qu'être anobli implique plus de devoirs que de privilèges. Pour s'assurer une bonne gestion, les Elfes ont opté pour un système d'élection venant compléter la caractéristique héréditaire de cette tâche.

Développons pour plus de précision le sommet de la pyramide :

Le Roi / La Reine des Elfes:

Il s'agit en effet d'une personne unique à la tête du peuple, le conjoint n'ayant aucun pouvoir ni même titre honorifique. Il est à noter aussi que ce chef suprême porte le titre de Roi ou Reine « des Elfes » et non « d'Umtieninania ». Il ou elle est élu(e) parmi les 6 Princes(ses) mais n'obtient ses pouvoirs que si il ou elle reçoit la bénédiction du Grand Conseil de la Sonokuntania.

Les 6 Princes(ses) :

Ce sont eux qui sont les gérants et, par la même occasion, garants du bon fonctionnement de la société elfique. Détenteurs d'une portion du territoire impérial léguée aux Elfes par l'Empereur Phénix, ils sont eux aussi élus, cette fois-ci parmi les descendants directs des Maîtres de Guerre et ce par tout Elfe jugé capable et qui réside dans ce territoire.

On peut noter que le « Quatrième Prince », la Princesse Ilunalie « aux tresses d'argent » ne possède en fait pas de terres, et cela du fait que sa lignée se veut protectrice des Elfes vivant en dehors de la Umtieninania.

Les chefs de Clan :

Les chefs de Clan sont les représentants officiels de la population auprès de leur seigneur. Ils ne sont admis comme tel qu'au travers de la reconnaissance qu'ont pour eux les membres de leur « grande famille », le Clan. Les façons les plus courantes pour en arriver à cette position privilégiée sont : les exploits de guerre, l'accumulation, et surtout la bonne division, des richesses parmi les siens, etc.

2. Les Sages

Cette catégorie se limite en grande partie aux membres de la Sonokuntania, comme ceux-ci se font conseillers à tous les niveaux. Cependant, on ne doit pas sous-estimer l'influence des anciens dans les villages, des prêtres des petits cultes locaux, etc. si naturellement on voulait s'attarder à la Umtieninania.

3. Le Peuple

Ceux qui n'appartiennent pas aux catégories pré-citées constituent « le Peuple », leur rôle principal étant d'être, d'exister et de se respecter les uns les autres. Comme ils ne doivent s'occuper la plupart du temps que de leur propre vie et de celle de leur entourage, il se fait qu'on leur demande un autre type de participation dans la société.

La Guerre :

Ils sont mobilisables en temps de guerre à partir de l'âge adulte. Mais ce cas de figure est très rare, surtout depuis que l'Armée Royale est devenue une armée régulière.

L'Education :

Tout Elfe doit aider à l'éducation des jeunes. Ainsi chaque adulte avant sa mort doit aider deux adolescents au minimum dans leur entraînement ou leur éducation et ce jusqu'à ce que ces derniers passent (réussite ou non, mais ce résultat se répercute bien évidemment sur le professeur !) l'examen de « Capacité », qui fera d'eux de véritables Elfes « adultes » et en droit de voter. Il faut préciser que ce sont les Elfes adolescents qui choisissent leur maître et non l'inverse, même si les précepteurs peuvent venir se proposer auprès d'eux ou de leurs parents.

Les Impôts :

Ils doivent s'acquitter de taxes minimales, en monnaie ou en nature au choix, pour un montant équivalent la plupart du temps à 10 % de leur production. Ces taxes ne sont que très peu réclamées étant donné que beaucoup d'Elfes en font don tout à fait spontanément.

VIII. Traditions, Us et Coutumes

A. La Famille

Quelle est l'unité élémentaire de la société ? Voilà une question qui se pose souvent. Si les Elfes attachent une grande importance à l'individu, la famille n'en demeure pas moins primordiale. Il est généralement admis que l'individu ne peut vivre que grâce à la communauté et que donc sa propre personnalité n'est que le fruit d'une société prospère.

B. Les Noms

L'enfance des Elfes dure environ 25 ans. C'est la période considérée comme la plus importante dans la vie d'un Elfe. Elle permet d'apprendre à vivre en communauté et à vivre avec soi-même, c'est pourquoi les Elfes ont plusieurs noms.

Le nom d'enfant :

Ou le nom premier, c'est le nom que décident de lui donner les parents de l'enfant. C'est aussi celui que portera l'enfant en communauté jusqu'à sa majorité.

L'adolescence est caractérisée par la prise d'assurance du jeune Elfe. Il commencera à décider pour lui-même et par lui-même. Le premier grand choix, avec celui de sa première carrière, sera celui en rapport avec son nom.

Le nom de la réflexion :

Lorsque commence son éducation plus spécialisée, souvent dans les domaines que le jeune Elfe lui-même a sélectionnés, il lui sera demandé de se choisir un nom. Rien ne lui interdit de continuer à se faire appeler de la même façon, ce qui arrive fréquemment, rien ne l'empêche non plus de, en même temps que de trouver sa voie dans la vie, de se trouver un nouveau nom.

Même si ce n'est pas une obligation, la quasi totalité des individus vont, quand ils se présenteront, faire référence à leur Clan, leur famille ou leurs parents, ce qui n'empêche que dans la vie courante on se limitera au nom d'enfance et au nom choisi, parce que les membres d'une même communauté savent très bien de qui il s'agit et qu'en voyage il y a peu d'intérêt à citer un Clan dont personne n'a jamais entendu parler.

C. Le mariage

Le mariage elfique connaît plusieurs formes. Remarquons tout d'abord la différence liée au nombre variable de personnes que peut unir le rituel:

La monogamie :

Le cas le plus classique pour les unions, qu'il s'agisse de liens affectifs, amoureux ou purement d'intérêt, même si ce dernier cas est peu courant dans la société elfique. S'il ressemble fortement aux liens que peuvent connaître les Hommes, il faut préciser que les Elfes connaissent encore une autre variable dans l'union, à savoir le temps, ce qui vous sera expliqué un peu plus bas.

La polygamie :

Tant la polyurie que la polyandrie sont des formes de mariage acceptées dans la société elfique. Il s'agit cependant souvent de cas qui ont peu à voir avec le mariage « par amour » classique. Par ce lien sont la plupart du temps unis les veufs ou veuves à un autre membre du Clan (souvent le chef d'ailleurs) ou à un autre membre de la famille pour que ces

personnes ne voient en rien diminuer leur statut social après la mort de leur partenaire. Cela se révèle aussi fort utile pour la formation d'alliance et de pactes tant entre les nobles elfes qu'avec l'Empire dans de rares cas.

Il se peut, naturellement, que très exceptionnellement il s'agisse vraiment d'amour, mais si ces cas ne sont pas à exclure, ils restent extrêmement rares.

Nous pouvons au sein de ces deux cas encore différencier les mariages sur base de leur durée. En effet, les mariages elfiques ne sont pas nécessairement faits pour durer une éternité ce qui peut parfois sembler étrange aux yeux des Hommes.

Le lien éternel :

Là encore cela vous semblera peut-être évident, les Elfes unis par ce lien se jurent de passer leur vie entière ensemble. Ce type d'union est considéré comme plus important que le lien provisoire, tout comme le premier des liens « éternels » compte plus, ou en tout cas est plus particulier, que ceux qui pourraient suivre, dans le cas de polygamie ou monogamie que je qualifierais de « sérielle ».

Le lien provisoire :

Contrairement aux unions des Hommes semble-t-il, il est possible pour deux Elfes de s'engager pour une période déterminée, équivalente à 5 années impériales plus ou moins, après quoi trois choix s'offrent aux conjoints : la rupture (ce qui n'est pas impensable ou si exceptionnel que ça), réaffirmer son lien pour une nouvelle période de 5 ans, ou alors opter pour le lien définitif. Il s'agit donc souvent d'une période de type « essai » avant que le lien soit officialisé, car si le lien éternel comprend une cérémonie où des représentants des deux familles et de la Quetaionaa (qui mène la cérémonie) doivent être présents, le lien provisoire ne demande le témoignage que d'une personne de confiance. La provenance de cette tradition est mal connue.

D. L'Examen de maturité

C'est l'événement qui marque traditionnellement la fin de l'adolescence et sonne le début de la vie adulte pour l'Elfe. Cela consiste en un véritable examen, sous la supervision d'un membre de la Sonokuntania, à propos de sujets de culture souvent sous forme de réflexion philosophique. Un examen réussi donne accès au « vote capacitaire » qui permettra à l'Elfe de choisir son représentant auprès de son Prince.

E. Le tressage des cheveux

Comme tradition elle est surtout présente dans les familles nobles, au point où observer les cheveux des nobles peut vous apprendre bien des choses à leur sujet. Ainsi par exemple :

La queue de cheval :

Signe incontestable que l'on est « libre », prêt à s'engager dans une relation. On prendra grand soin à attacher avec des rubans de couleur les cheveux d'un jeune garçon ou d'une jeune fille qui n'est pas encore en âge de se marier pour des raisons évidentes que nous vous expliciterons plus loin dans ce chapitre. Si l'on remarque certains enfants portant une queue de cheval normale, c'est qu'il s'agit de nobles ou membres de la haute société (fils du chef de Clan, etc...) dont le premier mariage pourrait être arrangé dès un très jeune âge.

La tresse unique :

Porteuse d'un message similaire à celui de la « queue de cheval », la différence se situe dans le fait que la tresse unique accentue le fait de la décision personnelle. Il s'agira souvent donc d'une ou d'un Elfe (bien qu'une soit plus courant) ayant déjà posé les fondations de sa vie ou ayant une position stable, décidé(e), ou en tout cas prêt(e), à y inviter quelqu'un d'autre.

Le nombre de tresses :

Si une tresse équivaut à l'attente d'un premier homme ou d'une première femme, il vous semblera logique que le nombre de tresses ait un rapport avec le nombre d'engagements. Il faut cependant faire attention : une deuxième tresse n'est pas nécessairement symbole d'une deuxième union, car il est fort bien vu de porter une seconde tresse dès l'annonce de son mariage. Comment différencier les deux ? La personne se limitant à un engagement unique optera des lors pour le port du ruban de couleur dans les cheveux en plus ou à la place de ses tresses. L'Elfe qui est ouvert à d'autres engagements s'en abstiendra.

Les rubans de couleurs :

La personne qui a suivi attentivement ce qui précède pourra donc en conclure que les rubans de couleur, en plus de leur utilité certaine pour bien faire apparaître les oreilles pointues, équivaut à signaler à tous que l'Elfe ne veut pas ou n'est pas prêt à s'engager dans une (autre) relation. Pour montrer leurs oreilles les autres ont la possibilité d'utiliser des diadèmes, ou de tresser adéquatement leurs cheveux, ou encore de porter la queue de cheval en plus de tous les autres symboles.

Il est clair que tous ces stratagèmes ne sont possibles que pour les Elfes qui ont décidé de porter les cheveux de la manière traditionnelle, ce qui est le cas pour la plupart des nobles et des Elfes ayant une certaine position au sein de la société. Cela ne signifie cependant pas que l'on ne peut rien dire sur tous ces autres qui, au fil du temps, ont opté pour des cheveux plus courts. Montrer son engagement, et le nombre de ces unions, reste une tradition encore fort bien encrée dans les mœurs, ce qui fait que nombreux sont ceux qui portent un ou plusieurs rubans au poignet gauche. Il suffit donc de se rappeler que dans ce cas le ruban n'implique pas un refus d'autres engagements potentiels...

F. Le bonheur

Le bonheur est bien évidemment une notion abstraite, mais elle est néanmoins soumise à des règles très concrètes. Les Olvari étaient d'avis qu'au sein d'une communauté, le bonheur de l'individu passait par le bien-être de la société. Il était pour eux impensable que quelqu'un se réjouisse de petits faits anecdotiques quand, par exemple, la nation était en guerre, etc. Comme ce sont les Olvari qui ont guidé le restant de la race elfique dans la période suivant le Grand Cataclysme, il semble évident qu'au moins une partie de leurs préceptes peuvent être retrouvés dans la tradition elfique.

Les possessions :

Toute possession est considérée comme provisoire maintenant que les Elfes ne sont plus immortels. De ce fait, il est plus méritoire de faire des cadeaux que d'accumuler des biens dans son petit « chez-soi ». Mais il ne faut pas manquer d'ajouter qu'il s'agit dans la plupart des cas d'échanges de cadeaux, ce qui a souvent comme conséquence que les Elfes ont tendance à s'offrir des choses de plus en plus grandes, belles et/ou coûteuses pour faire valoir aux yeux de la société. C'est presque une question d'honneur que de mettre l'autre dans l'incapacité d'égaliser sa dernière « offre », surtout parmi les nobles. De ce fait, certains vont jusqu'à imiter les dieux et offrir leurs enfants en cadeau afin qu'ils soient élevés par le « bénéficiaire » dudit cadeau.

La faute :

Si un Elfe est jugé coupable d'un crime, sa famille sera reconnue comme responsable au même titre que le criminel. Cela veut dire que dans la majeure partie des litiges, le paiement de la dette ou la réparation de la faute se fera sans grand problème car réparti(e) entre plusieurs personnes. Cependant il est normal dans ces conditions que la famille, avec l'accord du chef de clan ou de son représentant, puisse, si un de ses membres devient trop « asocial », l'exclure

du groupe d'entre-aide qu'est la famille. De plus, si le Chef de clan estime qu'il est adéquat d'adopter des mesures encore plus dures, il lui est permis de le bannir du Clan, ou même d'en référer à un membre de la Sonokuntania afin de le bannir complètement de la société elfique.

Les Désirs :

Les Olvari portaient haut dans leur bannière l'Amour, et la traduction de celui-ci en mariage à durée éternelle. Leurs longues réflexions à ce sujet leur apprirent qu'il fallait à un certain niveau séparer Amour et Désir quand on s'engage pour l'éternité, car le désir non satisfait est catalyseur de jalousies et de mauvaise ambiance. Pour éliminer les frustrations et en arriver à un consensus viable, il fut donc permis pendant une période de deux jours bien déterminés toutes les 2 années impériales d'ouvertement faire la cour aux personnes pour lesquelles on possédait un désir particulier. Là encore l'optique était claire : trouver une règle de conduite alliant tant le bien-être commun que le bonheur individuel. Voici en bref les règles de la coutume :

- ❖ Obligation de montrer ou préciser le nombre de mariages ou d'engagements que l'on respecte dans la vie courante (rubans, tresses...).
- ❖ Respecter la limite de ces deux jours.
- ❖ Respecter les personnes montrant ouvertement leur désir envers son/sa/ses partenaire(s).
- ❖ Respecter les désirs de son/sa/ses partenaire(s).
- ❖ Respecter le/la/les partenaire(s) de l'Elfe qui vous semble désirable.
- ❖ Se limiter aux simples paroles sereines et chatoyantes en public et....
- ❖ Ne s'engager plus que dans des endroits reclus (pour ne pas perturber l'esprit, les souvenirs, etc. de son/sa/ses « vrai(s) » partenaire(s)).
- ❖ Respecter la personne qui vient faire part de ses désirs.
- ❖ Ne pas donc jouer avec les désirs de cette dernière en concédant puis successivement rejetant la personne plus que les jeux amoureux ne le permettent traditionnellement. (notion fort subjective cependant.)
- ❖ Accepter inconditionnellement le retour de son/sa/ses partenaire(s) au bout des deux jours.

Il est clair que tout ceci tourne autour du « respect », ainsi jamais un(e) Elfe ne doit se sentir forcé(e), ni à accepter des avances ni à les rejeter ces dernières durant ces deux jours. A cet égard aussi il existe une symbolique, des règles qui sont d'application durant cette période.

Les signes d'acceptation de la proposition, admis en public sont en général les suivants :

- ❖ Regarder l'autre dans les yeux en cachant ses deux mains derrière le dos pour une Elfe.
- ❖ Regarder les pieds de l'autre en passant une ou deux mains dans ses propres cheveux pour les femmes elfes.
- ❖ Regarder l'autre dans les yeux en parcourant de sa main droite son oreille droite (pour les deux sexes).
- ❖ Regarder l'autre dans les yeux en jouant du pouce et de l'index d'une main avec l'index de l'autre main pour un Elfe (mâle).

Il vous paraîtra peut-être étrange qu'un signe de refus n'existe pas, mais tel est bien le cas. Par respect on préfère ne pas trop blesser l'autre tout en ne faisant pas suite aux propositions. Le refus vient donc avec la constatation qu'aucun des signes d'acceptation n'a été remarqué

durant ces deux jours, et que donc on devra se résoudre à abandonner son désir ou retenter sa chance a la prochaine occasion. Si toutefois les assauts devenaient trop importants, ou trop peu chatoyants, il est possible d'envoyer un signal de dernier recours : regarder, à l'approche de la personne en question, par dessus son épaule gauche en posant son propre poing serré (côté index-pouce) sur son cœur. Il faut évidemment bien estimer quand est nécessaire l'utilisation d'un tel symbole.

IX. Le Panthéon Elfique

Au fil des influences que l'un a eu sur l'autre il ne vous semblera probablement pas étonnant que le panthéon elfique et le panthéon impérial connaissent beaucoup de similitudes. Tous deux comportent en effet 5 divinités majeures, mais cette liste n'est de loin pas exhaustive dans la société elfique. Les Elfes sont d'ailleurs probablement la race à la liberté de culte la plus grande, les seuls interdits étant ceux de la moralité. On s'en référait autrefois au Recueil, et de ce fait au « bon sens » des Elfes pour réduire l'influence d'un culte, voire dans des cas extrêmes l'interdire. De nos jours, on en arrive à une situation dans laquelle certains cultes acceptés chez les Elfes sont à la limite de l'illégalité dans. En plus du fait que les cultes elfiques sont en général plutôt un courant de pensée qu'une doctrine, fait que les prêtres de race elfique sur le territoire impérial appartiennent souvent aux cultes de divinités impériales. De plus, il est rare qu'un Elfe se dise prêtre, et se nommera plutôt philosophe.

A. Tirisorne

Si la race elfique connaissait un dieu principal, il s'agirait bien de celui-ci. Tirisorne est le « dieu aigle », puissant et qui perçoit tout. Il est le Dieu protecteur de la race elfique, le tacticien, le Maître de Guerre.

Selon les mythes, c'est le premier des dieux à avoir été créé d'un mélange subtil de feu, de soleil, d'air et de psyché entre autres. C'est lui qui aurait insufflé la vie aux premiers Elfes en faisant don d'un peu de son âme, qu'il avait lui-même obtenue du Soleil. Père sévère, il vise le surpassement de soi, de manière continue et rigoureuse et ce à tout niveau, car lui-même maîtrise tant la tactique militaire que la puissance magique.

Une grande crainte se propage lentement parmi les Elfes à mesure que les aigles géants, avatars et représentants de Tirisorne, se meurent. On ne recense plus que quelques spécimens au plus profond des forêts lorionites, ce qui porte certains à croire que Tirisorne les abandonne à cause des erreurs et au « laisser-aller » de la race elfique, ses disciples.

B. Melanea

Déesse de la beauté et bonté, Melanea est l'Elfe parfaite. Appréciée de tous, elle est maîtresse des dialogues et des consensus au jour le jour, elle pourrait apaiser ou charmer n'importe qui. Elle remplit son rôle au point où elle ira négocier l'âme d'un être auprès de la mort elle-même, ce qui fait aussi d'elle la déesse des soins.

C. Tyalangan

Si Tirisorne est le dieu le plus pur, ou en tout cas le premier dans la lignée, Tyalangan est le favori de l'ancêtre de toutes choses : « le Chaos Primordial », en tout cas selon ses propres affirmations. C'est peut-être le dieu le plus dur à comprendre, car fort capricieux. On raconte qu'il serait béni, et par la même occasion maudit, par la possession du script du Monde, le grimoire des choses passées et à venir. On le surnomme dès lors « le Dieu moqueur », car malgré qu'il connaisse le futur, il ne semble pas toujours agir. Reste à savoir si la passivité n'est pas une action en soi. D'autres diront que tant dans ses affirmations d'amitié avec le Chaos Primordial que par la possession du « script », Tyalangan ne prouve rien d'autre que sa folie. Pour compléter le panel d'incertitudes et de questions qu'amène ce personnage étrange, on peut préciser qu'on le considère parfois asexué, parfois aussi on lui attribue tantôt le sexe masculin tantôt le sexe féminin...

D. Taevavere

Souvent considéré comme le dieu des morts, il est en fait l'incarnation tant du début que de la fin du cycle de la vie. La couleur rouge symboliquement, mais aussi le sang en lui-même jouent un grand rôle dans les cérémonies qu'on lui dédie. Il n'est de plus pas rare que ses adeptes les plus fervents se promènent portant des osselets, os ou carrément parties de squelettes (le crâne est une option courante) de leurs ancêtres et ce pour en invoquer les pouvoirs et aptitudes. On considère généralement qu'il apportera la clé décisive qui permettra enfin aux Elfes d'accepter leur statut de mortels.

E. Vksinanio

Le « Dieu Solitaire », maudit pour n'avoir plus d'enveloppe corporelle qu'il aurait perdue en essayant de conquérir le cœur de Melanea, se retrouve à s'occuper de tous les travaux dont les autres dieux ne veulent pas. Maître dans le passage dans les autres plans, il voue une bonne partie de son temps à traquer les démons, qui pour les Elfes sont des mortels ou des Dieux corrompus. En dépit du mauvais traitement ou de la mauvaise place qu'il occupe dans le panthéon, il est reconnu comme étant si pas le plus puissant, du moins en deuxième position derrière Tirisorne.

X. L'Argent

Tout comme partout dans l'Empire, les Elfes utilisent le Phénix comme monnaie courante. Traditionnellement les échanges des Elfes étaient basés sur le troc qui selon certains à le grand avantage de permettre en plus d'un échange de biens un échange de points de vues, une certaine communication. Pour les grandes sommes ils avaient l'habitude d'utiliser des pierres précieuses, taillées ou non, ce qui permet une adaptation assez fluide lors du passage au Phénix qui n'est autre qu'une perle minérale fort similaire aux pierres précieuses.

Evidemment en ce qui concerne les sommes plus élevées, la lettre de change a pris une place très importante.

A. Des impôts

Les taxes et impôts en espèces sont très peu nombreux. Il existe cependant une taxe sur le droit de passage des Non-elfes en Voltantaa, et une taxe minimale pour les caravanes commerciales d'Elfes quittant le territoire autonome. Les autres impôts sont perçus en nature afin de garantir le bon fonctionnement de l'armée et de la Sonokuntania surtout. On peut aussi s'acquitter de ceux-ci en se mettant au service de ces autorités quelques jours par semaine, par mois ou par an, le fruit de son travail revenant entièrement à la Sonokuntania.

1. Taxe sur le droit de passage

Taxe dont doivent s'acquitter tous les non-membres de la Umtieninania lors de leur passage sur le territoire. Précisons aussi que, sauf permission spéciale, ils devront aussi remettre leurs armes au guide ou groupe de guides qui les accompagnera tout au long de leur route dans les territoires autonomes.

2. Taxe sur les convois marchands

Les convois marchands ne doivent pas payer de droit de passage mais s'acquitter d'une taxe particulière dans la ville de départ du convoi. Il sera alors stipulé sur le document le nombre de personnes qui le compose et sa destination.

3. Impôts de guerre

Après consultation du conseil impérial et en cas de guerre, l'Empereur peut décider de réclamer un impôt d'un montant allant jusqu'à 500 Phénix pour chaque habitant. Les personnes ne pouvant payer ne seront, après vérification de l'état de fortune, pas poursuivies en justice.

XI. La Loi

Les Lois impériales sont bien évidemment d'application aux Elfes, comme ces derniers se trouvent sur son territoire. Ces règles sont respectées même en Umtieninania, car les Elfes n'y ont qu'une semi-autonomie. Il existe néanmoins assez de lois assez spécifiques à la race elfique que pour que nous y consacrons un chapitre.

La particularité de ces lois est qu'elles ne sont pas limitées par des frontières géographiques ou territoriales. Il faudrait d'ailleurs comparer ces règles de conduite à des conventions sociales plutôt qu'à des lois comme l'Empire et les Humains. Ces règles étant d'application pour les Elfes où qu'ils se trouvent sous peine d'être « mal vus », de perdre leur honneur, de perdre le respect de la communauté elfique ce qui est (ou en tout cas était traditionnellement) la pire des peines.

A. Le Recueil

Le Recueil est la constitution elfique, les règles de la Konsokuntania. Comme explique précédemment, il ne s'agit pas de lois classiques telles qu'elles sont connues dans l'Empire (qui établissent des interdits et des obligations). Il s'agit ici d'un code moral censé être respecté par tout individu qui voudrait se voir à son tour respecté par les Elfes ou qui vise la reconnaissance de ceux-ci. Très peu de tomes complets ont survécu au Grand Cataclysme ce qui rend l'analyse détaillée de ces textes impossible. Il faudrait donc se baser sur la mémoire de chacun si, par recoupement, on voulait retrouver la réalité objective qui se trouve/se cache derrière ces principes.

Il ne faut pas oublier cependant que cet ensemble de lois ne se veut pas, tout comme la société elfique en général d'ailleurs, objective. « Chacun a deux yeux et chaque œil voit déjà les choses différemment, comment alors s'attendre à ce que quelques dizaines de milliers d'individus voient les problèmes et les solutions de la même manière ? » voilà le début de l'analyse la plus réputée au sujet du Recueil.

On peut néanmoins retrouver facilement les quelques préceptes essentiels que la majeure partie des Elfes connaissent par cœur. Exemples de ces règles :

- ❖ Le mérite de l'être est à la mesure de sa contribution à sa culture.
- ❖ La reconnaissance est la plus grande des richesses de l'être.
- ❖ La solidarité est la tendresse d'un peuple.
- ❖ Tout est échange.
- ❖ Réfléchir est preuve d'intelligence et de sagesse.
- ❖ S'attarder sur les mauvais souvenirs équivaut à souffrir plusieurs fois.

B. Le Rituel

Le Rituel est une notion tout aussi peu précise et objective que le Recueil, bien que...Le Rituel est l'ensemble des rituels, rites et rassemblements sociaux auxquels les Elfes attachent de l'importance au point de les rendre plus ou moins obligatoires pour tous. Il s'agit à peu près d'une religion d'état tout en laissant libres tous les individus y participant dans le sens où il s'agit d'une manifestation sociale et non religieuse. Peu importe donc ses préférences, le but n'ayant rien à voir avec l'adoration des divinités mais plutôt avec le fait de marquer son respect envers la communauté et ses membres. Ainsi ces rituels comportent :

- ❖ Le baptême d'un membre de la famille, le moment où on lui attribue son nom officiellement donc.

- ❖ L'accueil d'un des siens après son examen de capacité.
- ❖ Le mariage (de durée éternelle).
- ❖ La nouvelle année.
- ❖ Le solstice d'été.

Il est évident que tous les Elfes ne peuvent pas se retrouver au même endroit au même moment, ainsi il est coutume que chaque clan organise pour lui-même ces festivités, envoyant au minimum un représentant du chef auprès d'un autre clan. S'il est clair que chez les grands clans on se limite à cela, voire à l'envoi de plusieurs ambassadeurs, il n'est pas de même pour les petits clans qui en profitent pour organiser des festivités qui rassemblent l'ensemble des clans conviés.

XII. Langues et Littérature

Cet ouvrage est déjà assez volumineux pour que je puisse me permettre de ne pas y inclure trop de réflexions élaborées sur la, ou plutôt les, langue(s) elfique(s) et sa (leur) littérature. Je vous réserve, à cet usage, un tome spécial qui sera publié bientôt. En attendant, je peux vous apprendre, ou vous préciser, qu'il existe bien plusieurs langues elfiques. On remarque que si ces langues possèdent des éléments communs, elles sont fort différentes les unes des autres et ce car elles servent à des portions de la population toutes aussi différentes. Les règles complètes de ses langues ainsi que les lexiques correspondants vous parviendront évidemment dans le manuel spécialisé.

Le Haut-Elfique :

Langue la plus archaïque, utilisée pratiquement exclusivement par les membres de la Sonokuntania et les Hauts Nobles. C'est aussi la langue poétique, langue des bardes et pour certains même la langue que les dieux ont appris aux Elfes.

Le Moyen-Elfique :

Ou « commun elfique », la langue qu'utilise couramment la majeure partie de la population, surtout en Umtieninania. S'il existe des dialectes locaux, on estime quand même que toutes ces variations sont comprises sans difficultés par $\frac{3}{4}$ des Elfes maîtrisant le Moyen-Elfique.

Le Bas-Elfique :

A l'origine, c'était le premier dialecte utilisé dans la discussion avec les autres races. Il s'agit maintenant d'un mélange obtenu par l'injection de termes, d'expressions et de politesses elfiques dans un langage « commun humain » classique, fortement utilisé parmi la population elfique en dehors de la Umtieninania donc.