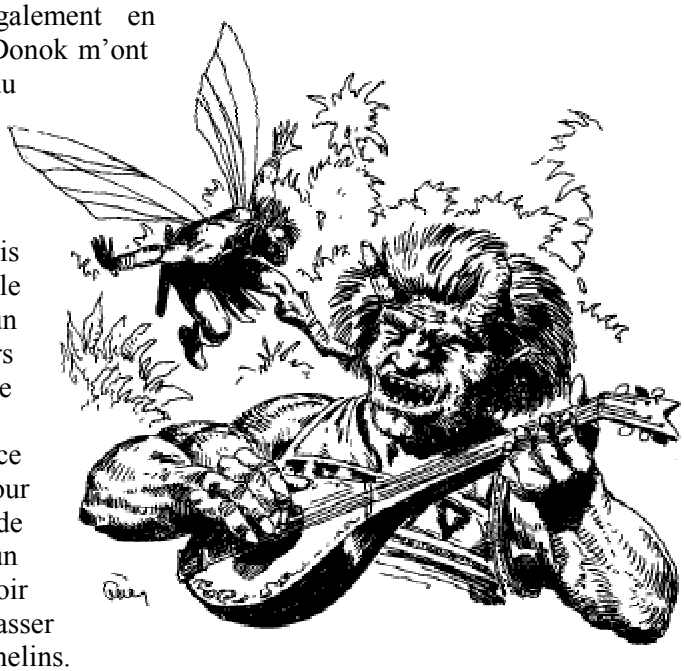
UN PEUPLE ESPIÈGLE : LES SYLPHELINS

La plupart des documents que nous avons collectés à propos des Sylphelins, y compris le texte suivant, qui initie le huitième volume des Peuples de Barsaive, ont été écrits par des membres d'autres races. La plupart des Sylphelins considèrent que l'écriture est tout juste bonne à produire des accords commerciaux et d'autres documents mortellement ennuyeux mais nécessaires ; ils s'accordent donc à affirmer que l'écriture n'est pas un médium adéquat pour retranscrire l'histoire d'une race. Pour répondre à un sujet aussi noble que « Que signifie être un Sylphelin », nos petits frères ailés préfèreraient composer quelque chanson épique, ou interpréter une danse délicieusement complexe, plutôt que de le réduire à un compte-rendu par écrit. Pour commencer ce volume, nous avons plutôt choisi les recueils d'un Troubadour troll qui brosse ici un surprenant portrait de la race sylpheline, complet et perspicace.

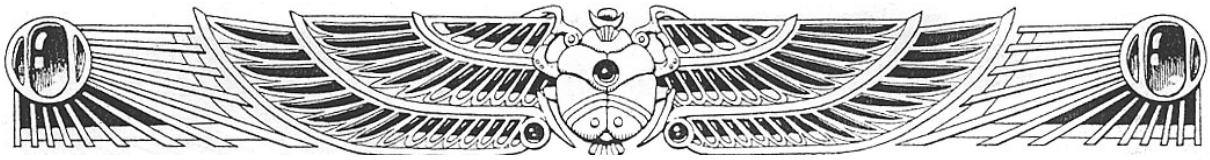
Présenté pour l'édification du lecteur pat Thom Edrull,
Archiviste et Scribe de la Salle des Fiches, 1506 TH.

Je me nomme Chag Skat, Troubadour du village de Donok, situé dans les collines qui bordent les Monts Caucavic. Je raconte des histoires et je compose des chansons contre un peu de pain et de viande, et parfois même contre quelques pièces, lorsque les gens peuvent se le permettre. En tant que Troll, j'ai tendance à attirer du monde. La plupart des gens ont du mal à croire qu'il existe des Trolls troubadours, en tous cas des Trolls troubadours qualifiés.

Mais j'ai du talent, l'ami, et je vais te dire pourquoi : c'est parce que j'aime ce que je fais. J'adore parcourir Barsaive, qui est un pays magnifique, et qui m'appartient autant qu'il appartient aux autres Donneurs-de-Noms, et j'aime également en découvrir les merveilles. Les habitants de Donok m'ont ri au nez, ils m'ont traité de ramolli du cerveau, mais je voulais découvrir autre chose que les hautes montagnes et les voix graves et profondes des Trolls dans ma vie. Ne te méprends pas : j'aime les gens de mon peuple tout autant que j'aime ma vie. Mais j'aime également le monde, et tout ce qui le compose. L'univers nous a octroyés un endroit infiniment original pour y vivre, alors je te pose la question : pourquoi gâcher sa vie en restant chez soi ?



Tu te demandes à quoi rime tout ce blabla ? Je vais te le dire. Un bon Troubadour donne toujours à son public le contexte de l'histoire qu'il va raconter, et j'ai pensé qu'un grand nombre de personnes voudraient savoir pourquoi diable un Troll troubadour irait passer la majorité de l'année à vivre parmi les Sylphelins. Hé bien je vais te dire pourquoi, l'ami. Parce qu'ils sont différents, et que je voulais en apprendre davantage à leur propos. Alors, je me suis mis à les étudier. Et la Grande Bibliothèque de Throal me paya même une somme rondelette pour inclure mes écrits dans leur encyclopédie sur les peuples de Barsaive ! Moi, un Troll, dont trop d'ignorants pensent que je n'ai pas plus engrangé de connaissances qu'un insecte. Je dois ce genre de jugements à mes amis du clan Lisvara. De bonnes gens, ces Sylphelins. Je les aime bien. Mais je vais te dire, l'ami, je n'ai jamais vu de gens aussi minuscules de toute ma vie !



DE LA NATURE DES SYLPHELINS

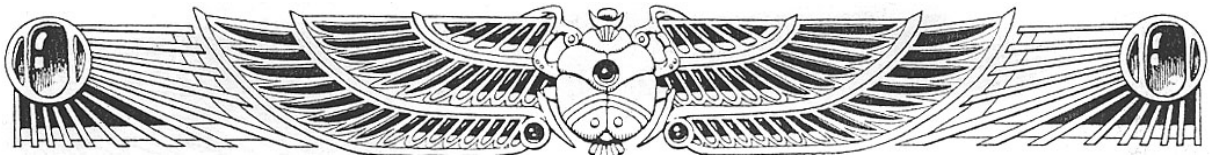
Au cours de mes voyages, j'ai croisé des membres de toutes les races de Donneurs-de-Noms. Entre toutes, ce sont les Sylphelins qui sont les plus petits : de minuscules créatures humanoïdes ailées aux doigts agiles et à la voix haut perchée. La beauté du soleil vue à travers leurs ailes diaphanes est une pure merveille. Bien sûr, être aussi petit dans un monde fait pour de plus grandes créatures (quoiqu'encore pas assez grandes, si vous voulez mon avis) transforme la vie quotidienne en véritable défi pour ces petits gars, une chose que la plupart des gens seraient incapables de comprendre. Je les comprends un peu, puisque je subis les mêmes problèmes quotidiens : un Troll comme moi doit se débrouiller avec des lits et des chaises trop fragiles pour me soutenir, des portes si étroites et si basses qu'il me faut me baisser pour les franchir, etc. Mais même ainsi, je trouve que la vie est simple, ce qui n'est sans doute pas l'avis d'un Sylphelin.

Vas-y, l'ami, essaie d'imaginer un instant. Imagine-toi en train de lire un bouquin à la Grande Bibliothèque de Throal, et à vouloir lire la page suivante. Imagine-toi qu'il te faut te lever, voler jusqu'en haut du livre (qui est presque aussi grand que toi), te saisir du haut du parchemin, puis le soulever et le tourner. Ou alors imagine-toi entrer dans une taverne après une longue journée passée sur les routes, à vouloir une bonne bière plus que tout au monde, et à découvrir que la plus petite tasse que possède l'aubergiste est si grosse qu'il te faut la saisir à deux mains, sans compter que tu risques de tomber dans ta propre bière en essayant de te rafraîchir le gosier… Tu as pensé à ça, l'ami ? Voilà le genre de problèmes que les Sylphelins doivent affronter quotidiennement, à moins de rester chez eux, là où les choses sont à leur échelle. Et voilà pourquoi un Sylphelin n'aime rien de tel qu'un bon défi. Certains le prendraient mal, et se plaindraient que ce monde n'est pas fait pour eux. Pas les Sylphelins. Un Sylphelin accepte son sort sans sourciller, et il est même fier de chercher la manière la plus maligne ou la plus amusante de surmonter ces difficultés.

Pour te donner une idée de la nature des Sylphelins, et de leur façon de penser, je retranscris ici les paroles de Woohrt, un Voleur sylphelin qui me tint tête le temps de plusieurs pintes de bonne bière dans une taverne de Kratas (Je finis par rouler sous la table le premier. Ne juge jamais un Sylphelin à sa taille…).

« Tu m'épates, ami Chag. Un terrien comme toi, avoir un tel intérêt pour les coutumes de mon peuple ? Une telle curiosité… Tu pourrais presque être un Sylphelin ! Avec des ailes aussi grosses que des voiles de navire, bien sûr. Allons bon, ne fais pas cette tête. Je ne pensais pas à mal. Tu sais très bien que ma langue de Sylphelin s'emballe et dépasse ma pensée. Si tu permets, je vais apaiser ta mauvaise humeur à l'aide d'une autre pinte de bière. Wench ! Une autre pour mon gigantesque ami ! Et un petit verre de *keesris* pour moi.

Alors comme ça, tu veux en apprendre davantage sur les Sylphelins, hein ? Je vais te dire la différence la plus importante entre les Sylphelins et les autres Donneurs-de-Noms. Nous savons voler, ami terrien. Je sais parfaitement que je n'ai fait que mentionner l'évidence. Et je l'ai fait parce que la plupart des gens ne comprennent pas ce que ça signifie. Un Sylphelin sait voler. Quatre tout petits mots qui ont une si grande signification pour nous, pour notre bonheur, pour notre existence même en tant que race. Sais-tu pourquoi je t'appelle « terrien » ? Dans ma langue, nous utilisons le mot *kooweesh*, et il peut se traduire par « prisonnier de la terre », esclave de l'étreinte du sol. Vous autres terriens êtes incapables de vous élever au-dessus du sol, comme nous. Nous pouvons nous libérer ce ces chaînes qui vous retiennent au sol. Nous pouvons évoluer dans les royaumes aériens, et percevoir le monde qui nous entoure d'une façon unique. Grâce à notre don, nous jouissons d'une liberté qui n'est rien d'autre qu'un fantasme pour les terriens.



Lorsque tu es en vol, le sol et le ciel s'intervertissent à chaque instant. Imagine la splendeur d'un vol, ami Chag. Sens le vent siffler à tes oreilles, t'effleurer les cheveux comme le feraient les doigts d'une compagne, caresser chaque centimètre carré de ta peau… C'est comme une rosée rafraîchissante au lever du soleil. Imagine-toi que le ciel au-dessus de toi se change en un immense tourbillon bleu voilé de nuages blancs, alors que tu tournoies, imagine-toi que tu descendes en piqué pour remonter aussitôt en flèche, et même que tu fasses des pirouettes pour exprimer ta joie de contempler la magnificence du jour. Imagine Barsaive, plusieurs dizaines de mètres en contrebas, une véritable peinture ! Des forêts d'émeraude cèdent la place à des plaines fauves et dorées ! Les collines qui nivellent le sol sont recouvertes de riches soieries, et les montagnes jaillissent de cette trame, geysers de fumée blanche, éclats de topaze ! Imagine cette beauté, et maintenant, dis-toi que chaque image que tu perçois peut à tout instant se transformer en une chose plus magnifique encore, plus merveilleuse. Telle est la vie d'un Sylphelin, mon étrange ami. Chaque instant recèle sa propre beauté, et toute nouveauté est synonyme de merveille.

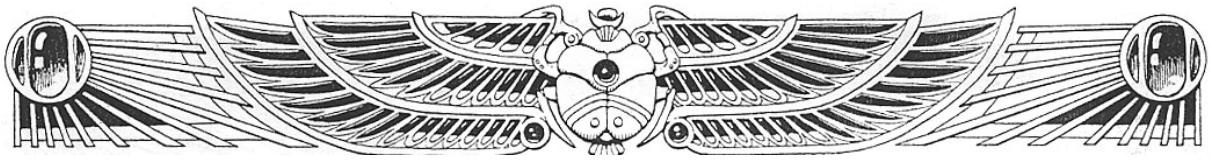
Nous adorons tout ce qui est nouveau ou intéressant, même si c'est dangereux. En fait, un peu de danger ajoute du piment à la vie. De nombreux Sylphelins parcourent le monde en quête de nouveauté et d'inconnu. Un peu comme tu le fais (Par l'Univers, ami Chag, tu pourrais *vraiment* être un Sylphelin !). J'ai connu des aventuriers sylphelins qui rapportèrent chez eux certains souvenirs de coutumes originales liées à une autre race, et leur récit impressionna tellement les autres que le clan tout entier adopta la coutume en question. Jusqu'à ce qu'une nouvelle coutume, plus intéressante, vienne la remplacer, bien sûr ! Un Sylphelin veut absolument tout essayer au moins une fois, et pense que le jeu en vaut la chandelle, même s'il comporte des risques. Nombre de nos semblables Donneurs-de-Noms considèrent que nous sommes des écervelés à agir ainsi, mais nous sortons grandis de ces aventures. Tu sais, un Sylphelin en apprendra plus sur le monde en recherchant d'autres gens, en tentant d'autres expériences. Et plus nous en savons sur le monde, plus il est facile de survivre à ses défis. Celui qui a conçu ce fichu monde, hélas, n'a pas pensé à y inclure les besoins de petits êtres comme nous. Mais tu es un Troll, alors tu dois savoir de quoi je parle. Ce monde n'est pas non plus fait pour ceux de ton peuple. Ami Chag, toi et moi, nous avons en fait un nombre extraordinaire de choses en commun ! »

DE L'APPARENCE ET DE LA MORPHOLOGIE DES SYLPHELINS

Evidemment, quiconque a déjà rencontré un Sylphelin sait à quoi ils ressemblent. Ils sont vraiment petits, en fait, à peu près de la taille de mon avant-bras, et ils sont dotés d'ailes aussi fines et délicates que de la dentelle. Vous avez déjà vu une feuille après qu'un scarabée en a mangé le vert, en ne laissant que les nervures ? Les ailes d'un Sylphelin ressemblent un peu à ça. Comme les nervures d'une feuille, mais scintillantes, comme recouvertes de verre. Avec leur silhouette élancée et leurs oreilles pointues, ils ressemblent un peu à des Elfes. J'ai entendu dire que certains sages et érudits pensaient que les Elfes et les Sylphelins avaient un lointain degré de parenté. J'ai même pu constater une anecdote à ce sujet : sur la place du marché d'un village, un pauvre Ork a un jour traité un groupe de Sylphelins qui s'en allaient de « caricatures d'Elfes ailés » Ce à quoi les Sylphelins encerclèrent la tête de l'Ork comme une nuée d'insectes, et lui donnèrent une bonne correction à l'aide de petits gourdins. Non pas que les Sylphelins aient quoi que ce soit contre les Elfes, mais ils sont fiers d'être des Sylphelins, et ils s'en offensent si on les nomme autrement.

Les Sylphelins savent voler, naturellement, mais ils disposent également d'un odorat très développé. J'ai rencontré des Sylphelins capables de vous donner le contenu des poches de n'importe qui en reniflant un bon coup l'air environnant. Je les ai observés pendant une année entière, et je pense qu'ils utilisent leur odorat pour se déplacer dans les airs. C'est presque comme s'ils pouvaient sentir ce qui se trouve sur leur passage avant même de le voir. (Je voudrais bien savoir ce qui se passe quand l'un d'entre eux essaie de voler avec un rhume de cerveau !)

DE LA SPÉCIFICITÉ DE LA VISION DES SYLPHELINS



Leur vue est, bien entendu, très précise. Aucun problème de ce côté là. A vrai dire, ils sont même capables de discerner une chose que les autres races ne distinguent pas : la magie. La plupart des Donneurs-de-Noms qui veulent percevoir la magie doivent être Sorciers, ou du moins pratiquer une discipline analogue. Il leur faut travailler dur, apprendre des sorts adéquats, etc. Mais les Sylphelins *naissent* avec cette capacité. Ils sentent la magie aussi facilement que je vois dans le noir, ou qu'un humain voit son visage dans un miroir. Ils discernent la magie plus facilement parce qu'ils en sont plus proches, parce qu'ils en font plus partie que n'importe quelle autre race. Bien sûr, la magie du monde se retrouve en chacun d'entre nous, personne ne le sait aussi bien que moi, qui ai tant voyagé et contemplé tant de choses. Mais la magie semble néanmoins plus présente chez les Sylphelins. C'est peut-être parce qu'ils maîtrisent aussi bien la terre que les airs, qu'ils bénéficient des bienfaits de deux éléments au lieu d'un pour la plupart d'entre nous.

DE LA NAISSANCE ET DE L'ENFANCE

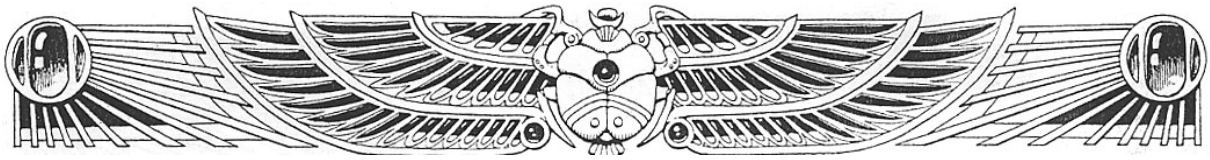
Contempler l'un de leurs bébés est une chose rare et merveilleuse. C'est assez petit pour tenir dans la paume de ma main, ailes comprises. Ils apprennent à voler au bout de 10 jours environ, et à un an, ils ont la maturité d'un Troll de trois ans, ou d'un Humain de cinq ans. Et ils sont tout à fait capables de faire des bêtises ! Prenez la curiosité moyenne d'un Sylphelin adulte, puis imaginez un instant que vous la multipliez par trois ou quatre. Et vous obtenez celle de leurs enfants. Ils ne peuvent pas s'empêcher de toucher à tout, et la seule chose capable de les calmer, c'est purement et simplement la fatigue due à un vol prolongé. Peu importe la façon dont ils se comportent, leurs parents ne hausseront jamais le ton contre eux. Selon eux, un enfant curieux et espiègle est plus à même d'affronter les défis qu'offre le monde, c'est pourquoi ils encouragent un tel comportement. Autre chose : les Sylphelins aiment d'autant plus les enfants qu'ils en ont peu.

Un Sylphelin atteint l'âge adulte aux alentours de son trentième anniversaire, et fonde une cellule familiale avant ses quarante ans le plus souvent. La plupart des couples n'ont qu'un seul enfant dans leur vie, et celle-ci peut durer jusqu'à 170 ans. Certains ont parfois deux enfants, mais très rares sont les couples qui ont eu la chance d'en avoir trois. Personne ne sait pourquoi les choses sont ainsi. Il naît plus de garçons que de filles et ça aussi, ça reste un mystère. Evidemment, la plupart des Sylphelins ne se creusent pas la tête à propos du pourquoi et du comment de ce genre de choses. Ils considèrent simplement que ces éléments de leur vie, comme tous les autres, sont des défis à relever. Ils s'occupent de leurs enfants en en prenant soin comme si chacun d'entre eux était le leur. En ce qui concerne les Sylphelins de sexe masculin qui déséquilibrent la parité, ces petites gens ont instauré un comportement de couple qui tend à réduire le nombre de célibataires. Mais j'y reviendrai plus tard.

Les femmes ne peuvent concevoir d'enfants qu'au cours d'une durée de vingt jours à l'automne, et la gestation dure six mois. Tous les Sylphelins naissent donc au printemps, tous en l'espace de vingt jours. Une femme enceinte peut voler aussi parfaitement que ses congénères jusqu'à son cinquième mois. Elle passe le dernier mois alitée chez elle, et se régale de voir qu'on est aux petits soins pour elle jusqu'à la naissance du bébé. Mais il n'y a pas que son compagnon qui s'occupe d'elle. Le clan tout entier retient son souffle, aussi excité et joyeux à propos de la naissance à venir qu'un marchand t'skrang qui viendrait de faire ses premiers bénéfices.

DE CE QUI DÉFINIT UN SYLPHELIN : LE VOL

Comme me l'a dit le Voleur Woorth, voler a trait au cœur, à l'âme même du Sylphelin. Un Sylphelin qui ne peut plus voler est un invalide, un peu comme un Troll qui serait aveugle et boiteux. Pendant l'année que j'ai passée avec le clan Lisvara, j'ai appris que le vol classait les Sylphelins dans une catégorie à part, et pour de nombreuses raisons : Lorsqu'un Sylphelin est en plein vol, il lui faut percevoir son environnement d'une manière spécifique. Il ne lui suffit pas de voir devant et derrière lui. Il doit aussi prendre en compte ce qui se trouve au-dessus, en dessous, et tout autour de lui. Cette façon de percevoir différentes directions se répercute sur le mode de pensée des Sylphelins : au lieu de considérer une question ou un problème selon un seul point de vue, ils sont capables de le considérer de trois, quatre, parfois même cinq points de vue différents. Certains pensent que les Sylphelins sont



cinglés parce qu'ils sautent d'une idée à une autre aussi facilement qu'ils volent d'un endroit à un autre. Je vais te dire ce que j'en pense, l'ami. Un Sylphelin est capable de percevoir bien plus qu'un représentant de n'importe quelle autre race. Si tu veux mon avis, on ferait bien de prendre exemple sur eux pour deux ou trois petites choses.

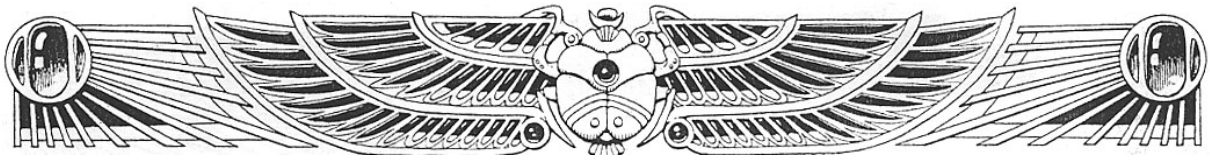
Bien que la plupart des Sylphelins le cachent bien, voler les fatigue autant que courir ou nager fatiguerait un Elfe ou un Humain. Les Sylphelins peuvent en moyenne voler pendant un quart d'heure d'affilée, mais ils doivent ensuite se reposer un moment avant de reprendre leur envol. Ce qu'ils préfèrent, c'est se reposer, assis sur l'épaule d'autres Donneurs-de-Noms, pour être à l'aise, et avoir en même temps la possibilité de discuter. Les Sylphelins qui travaillent en tant que miliciens montent souvent des chiens de chasse ou de gros lézards, ce qui leur évite d'avoir à voler au cours d'une bataille.

Les ailes d'un Sylphelin sont moins fragiles qu'elles en ont l'air, mais ça ne te surprend pas, n'est-ce pas ? Elles supportent un corps d'environ six kilos dans un élément aussi léger que l'air, ce qui implique une résistance hors du commun. La seule chose que les ailes d'un Sylphelin ne supportent pas, c'est l'eau. Si elles sont mouillées, elles s'alourdissent, et le Sylphelin a alors d'autant plus de mal à voler. Pire, l'eau fragilise les ailes à tel point qu'elles peuvent se déchirer. Et si une telle chose se produit, le Sylphelin peut abandonner toute idée de se mettre à l'abri à tire d'ailes.

Un jour, j'ai vu ce qui est arrivé à un Sylphelin mouillé par la pluie. Il volait aux alentours d'un village humain, quand soudain la petite bruine qui tombait se transforma en véritable déluge. Le chien d'un fermier sentit sa présence, et commença à aboyer et à essayer de l'attraper. Hélas, il réussit à se débarrasser de la corde qui le tenait attaché, au moment où l'averse commença à tomber. Le Sylphelin n'avait aucune chance de s'en tirer. Je tentai d'éloigner le molosse en hurlant et en lui jetant des pierres, mais il fondit sur sa proie en un instant. Il réduisit en lambeaux les ailes du Sylphelin, puis s'en désintéressa, et laissa la pauvre créature expirer en convulsant. Je me penchai sur lui, mais tout ce que je pus faire pour lui, ce fut l'envelopper dans ma cape pour qu'il puisse mourir à l'aise. J'ai vu des événements horribles dans ma vie, mais de tous, c'est celui-ci qui me donne encore des cauchemars.

DES IDÉAUX DES SYLPHELINS

Ceux qui en savent peu à propos des Sylphelins ont tendance à les croire stupides, ou même à se mettre en colère contre eux, parce qu'ils ne les comprennent pas. Ils se posent les questions suivantes : « Pourquoi est-ce que les Sylphelins ne peuvent pas se comporter calmement, et se contenter de s'occuper de leurs affaires ? Pourquoi est-ce qu'ils ne peuvent pas vivre normalement, comme les membres d'autres races ? Pourquoi est-ce qu'ils n'arrivent pas à comprendre que la vie est une chose sérieuse ? Pourquoi est-ce qu'ils sont incapables de se tenir tranquilles ? »



Hé bien, l'ami, ils ont leurs raisons pour être ainsi, comme tous les Donneurs-de-Noms. Un Sylphelin vit avant tout pour le changement, la liberté, et les sensations. Mieux, il considère que ces trois éléments représentent différentes facettes d'un même concept. Le changement est la concrétisation de la liberté, et la liberté permet le changement. Et les sensations (l'amour, la joie, la colère ou la fierté se retrouvent dans la splendeur du bleu du ciel) adoucissent la liberté du Sylphelin et donnent un sens au changement.

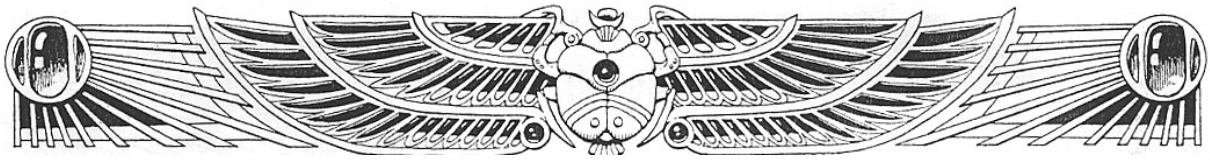
DE LA VALEUR DU CHANGEMENT

Les Sylphelins du clan Lisvara ont un dicton que tout Sylphelin normalement constitué pourrait adopter : « Une journée sans nouvelle expérience est une journée perdue. » Selon eux, la nature change et évolue, et ils doivent faire de même. Les Sylphelins démontrent leur amour du changement en adoptant certaines coutumes issues des autres Donneurs-de-Noms, et plus ces coutumes se renouvellent, plus ils sont ravis. Lorsque j'ai dit aux membres du clan Lisvara que mon peuple bâtissait de confortables petites maisons en creusant à même le flanc de la montagne, tous les membres du clan passèrent le mois suivant à recouvrir les murs de leurs propres habitations de terre. Il faut savoir qu'à ce moment-là, ils vivaient dans un arbre creux. Une autre fois, mon ami Keerth revenait d'un village voisin, et raconta à son clan qu'il avait vu un Humain faire une révérence devant l'une de ses congénères. Pendant des semaines, tous les hommes du clan se mirent à exécuter d'élégantes révérences à toutes les femmes sylphelines qu'ils rencontraient. (Puis Keerth passa une soirée à la taverne du village, et il y vit un Humain attraper une fille de taverne par les hanches, et la faire asseoir sur ses genoux. Les Sylphelins essayèrent d'adopter cette modeste habitude, mais leurs femmes protestèrent avec véhémence. Elles eurent tôt fait de forcer les hommes à ré-adopter la révérence.)

Les érudits disent que le changement est synonyme de liberté chez les Sylphelins, et bien évidemment, c'est la pure vérité. Pour ma part, je pense que les Sylphelins aiment également le changement à cause de leur amour de la nature. Il existe tellement de paysages, de sons et de parfums, tant de beauté, tant de dangers et de merveilles dans la nature à qui sait ouvrir les yeux. Les Sylphelins considèrent qu'ils sont les enfants préférés de la nature, et ils font tout leur possible pour être dignes de ce lignage.

DE L'AMOUR DE LA LIBERTÉ DES SYLPHELINS

L'amour de la nature est une autre raison pour laquelle les Sylphelins apprécient tant la liberté. Pour ces créatures nées et élevées dans les bois et les régions sauvages, la captivité est pire que la mort. De nombreux Sylphelins abhorrent cette sensation d'enfermement au point qu'ils refusent de vivre au sein des cités de Barsaive. A leurs yeux, les murs et les plafonds qui ne sont pas naturels ressemblent à une prison. Même ceux qui ont choisi la vie citadine, soit-disant civilisée, aux côtés d'autres Donneurs-de-Noms, tentent de satisfaire leur soif de liberté en changeant régulièrement de lieu de vie ; ils ne restent jamais très longtemps dans les mêmes cités ou villages. De nombreux Sylphelins vivent au sein du clan Lisvara, dans les communautés établies au plus profond des forêts et des jungles de Barsaive.



D'UNE VIE FAITE DE SENSATIONS

En plus de l'amour du changement et de la liberté, les Sylphelins apprennent à leurs enfants à aimer la vie, à la vivre pleinement. A quoi bon vivre libre, disent-ils, si l'on n'utilise pas cette liberté pour faire de nouvelles expériences et s'amuser ? Vivre sans chercher à ressentir, c'est un concept absurde aux yeux des Sylphelins. Chacune de leurs initiatives véhicule une ferveur qui pourrait donner le vertige à une Passion. Si un membre du clan décède, les autres pleureront sa mort comme si c'était la fin du monde. Là où les membres d'autres races font la fête pendant 24 heures pour célébrer un événement, les Sylphelins y passent des jours, même pour célébrer des choses aussi banales (pour un non-Sylphelin) que la pression du vin ou une chasse fructueuse. Là où un Donneur-de-Noms se met en colère à cause d'un affront, un Sylphelin devient littéralement enragé. En dépit de leur taille minuscule, ces gens ne font jamais les choses à moitié. Quand les autres recherchent le changement, les Sylphelins le pratiquent au jour le jour. Quand les autres apprécient la liberté, les Sylphelins s'en délectent.

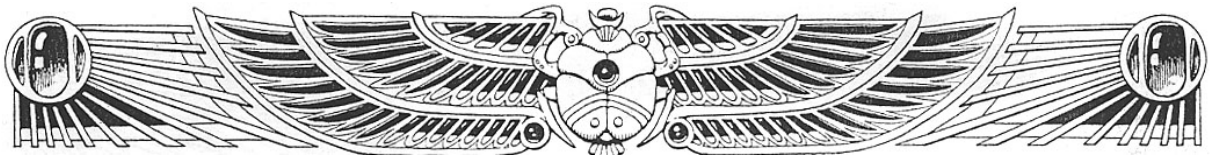
DE DIVERSES COUTUMES SYLPHELINES

J'ai déjà parlé de certains comportements des Sylphelins, je vais maintenant approfondir le sujet. Je ne devrais pas vous surprendre en affirmant que les Sylphelins et les Trolls ont un comportement radicalement différent ! Les Sylphelins vivent de la chasse et de la cueillette, ils pensent d'ailleurs que la nature crée tout spécialement pour eux les fruits qu'ils ramassent. Quand j'ai essayé d'expliquer à des amis sylphelins ce qu'était l'agriculture, ils ont éclaté de rire (ils continuent régulièrement à me demander qui pourrait bien vouloir d'un travail aussi contraignant). Les races habituées à trimer dur pour gagner leur croûte vont peut-être penser que les Sylphelins sont particulièrement insouciants à propos de leur façon de se procurer leur nourriture, mais les Sylphelins ne font jamais de gaspillage. Ils chassent ou ramassent les besoins quotidiens du clan, et consomment jusqu'à la dernière miette de leur butin. Lorsqu'ils préparent une fête, ils prévoient le double ou le triple des quantités habituelles, et en stockent une partie, mais d'ordinaire, ils font très peu de provisions au delà des besoins quotidiens. (A ce propos, un festin sylphelin est une véritable merveille, mais j'y reviendrai.)

DE LA MAJORITÉ

Un Sylphelin devient adulte pour son trentième anniversaire. Pour cette cérémonie, les Lisvarans, mais aussi la plupart des autres clans sylphelins de Barsaive, demandent au jeune concerné de s'envoler jusqu'à un endroit dangereux, et d'en rapporter un trophée pour prouver qu'il a victorieusement bravé le danger. A l'exception de quelques rares cas particuliers, tous les Sylphelins démontrent leur maîtrise de la voie des airs au cours de ce rituel de la majorité.

Une fois que le jeune Sylphelin revient avec en main la preuve de son courage, le maître-tatoueur du clan conçoit un tatouage unique pour le nouvel adulte du clan. Ce dernier peut désormais former un couple, fonder une famille, et pratiquer un métier.



DE LA VIE DE COUPLE ET DE LA VIE DE FAMILLE

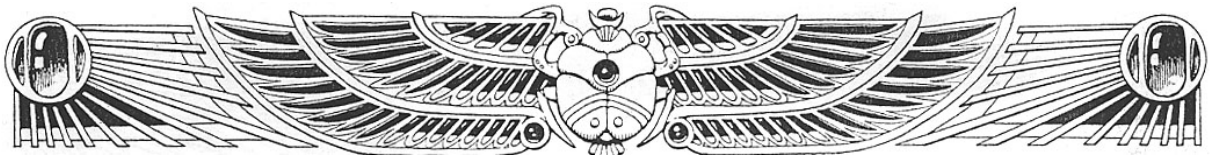
Les Sylphelins forment un couple une fois pour toutes dans leur vie, et élèvent leurs enfants de manière communautaire. Tous les membres du clan enseignent à tous les enfants ce qu'ils connaissent du monde. Une guerrière pourra apprendre à son fils à se battre, un artiste lui enseignera l'art des tatouages, etc. (Je reviendrai plus tard sur les clans de Sylphelins.)

C'est au printemps que les Sylphelins se courtisent les uns les autres, à la saison même où naissent tous les enfants. Si un jeune homme et une jeune femme se plaisent, et que l'homme n'a aucun rival, le couple se fiance, et se marie au printemps suivant. S'ils sont plusieurs à désirer une femme, le clan fait appel à une coutume nommée le *sleerah*. J'ai eu l'occasion d'assister à une telle compétition quand mon ami Keerth se mit à vouloir s'attirer les faveurs d'une jeune fille nommée Shelah (Une telle rivalité est courante, parce qu'il naît plus de garçons que de filles. Les Sylphelins ont inventé le *sleerah* pour résoudre ce problème de population. Sans quoi, beaucoup trop d'hommes voudraient entamer une vie de couple avec une même compagne. Leur système est ingénieux, mais brutal).

Lors d'un *sleerah*, les hommes tentent d'accomplir des tâches qui impliquent difficulté et danger, sous le regard d'autres hommes du clan qui observent à une certaine distance. Il arrive parfois que les épreuves deviennent si dangereuses que les Sylphelins malchanceux y laissent la vie. Ce fut le cas pour l'un des quatre prétendants de Shelah, qui mourut en essayant de chevaucher un aigle sauvage. Il se fit subitement désarçonner, alors que l'aigle survolait un buisson épineux. Le pauvre garçon n'eut pas le temps de déployer ses ailes, et mourut empalé sur les épines. Bien sûr, le clan interrompit le *sleerah* le temps d'un banquet funèbre. Ils lui rendirent vraiment justice : ils déplorèrent sa perte, louèrent son audace, et mangèrent et trinquèrent au voyage qu'allait accomplir son esprit, pendant presque trois jours. Puis ils reprirent le *sleerah* là où ils l'avaient laissé, avec les trois rivaux en lice toujours assez cinglés pour vouloir gagner la main de la jolie Shelah. J'adore les Sylphelins, mais il y a des jours où ils me laissent sans voix.

Une fois que chaque concurrent a traversé l'épreuve (dans tous les sens du terme, si vous voyez ce que je veux dire), la jeune femme choisit son compagnon parmi les survivants. Néanmoins, elle n'est pas obligée de choisir celui qui a réussi le plus de tâches. Les épreuves du *sleerah* lui montrent la façon dont ses prétendants réagissent face au danger et aux déconvenues, ainsi que leur manière de résoudre les problèmes. Il arrive qu'un garçon arrogant qui s'imagine déjà vainqueur doive concéder la victoire, parce que la jeune fille lui a préféré un humble « perdant » plus convaincant dans le rôle du compagnon. C'est comme ça que Keerth gagna le cœur de Shelah. Il avait réussi à s'accrocher à son aigle, et s'apprêtait à monter sur son dos, lorsqu'il vit son ami Tesarh voler trop près de son aigle, lequel lui déchira une aile d'un coup de serre. Keerth et lui avaient eu des discussions houleuses à propos de Shelah, mais leur vieille amitié eut le dessus. Il lâcha la patte de l'aigle, et plongea en piqué pour l'attraper et le déposer au sol en toute sécurité. Cette initiative coûta à Keerth la réussite du rodéo sur aigle, mais elle impressionna Shelah bien plus que n'importe quelle prouesse ou geste audacieux.

Un Sylphelin a la possibilité de se marier au sein de son clan, mais les clans étant déjà très restreints, son choix est le plus souvent limité. Ils sont nombreux à choisir leur compagne en dehors de leur clan d'origine, en particulier les hommes qui déséquilibrent la parité. Lorsqu'un tel couple se forme, il rejoint le clan de l'homme, et sa compagne y est cérémonieusement adoptée. Evidemment, ce sont des Sylphelins, alors ils organisent un banquet de bienvenue, qui dure entre cinq et sept jours. Inutile de préciser que la coutume qui consiste à se marier en dehors du clan est très bien considérée dans leur société ! En fait, les deux clans organisent un banquet : celui qui assiste au départ du couple, et celui qui l'accueille ; et la plupart du temps, c'est le clan du jeune homme qui s'agrandit d'une nouvelle membre, qui de plus aura potentiellement une descendance. Le clan de la jeune femme laisse s'en aller l'une de ses femmes, bien sûr, mais il laisse également s'en aller un jeune homme, dont la présence aurait pu être problématique. Les deux clans considèrent les enfants d'un tel couple comme les leurs, et très souvent, les élèvent à tour de rôle tout au long de leur enfance. Bien que tous les Sylphelins adultes participent à l'éducation des enfants du clan, les parents biologiques choisissent un autre couple peu après le baptême de l'enfant pour se joindre à eux en tant que parents « annexes ».



Pour que le lecteur puisse comprendre plus facilement, voici comment on pourrait présenter les choses : chaque enfant sylphelin a quatre parents, et une ribambelle d'oncles et de tantes !

DU RITUEL DE BAPTÊME

La naissance d'un bébé sylphelin est un événement rare, elle a donc une grande valeur. Les Sylphelins célèbrent une naissance pendant dix jours, et achèvent le banquet par le rituel de baptême. Les Nobles du clan Lisvara m'ont permis d'assister à un tel événement, en voici le compte-rendu tel que je me le rappelle.

Au moment où le nouveau-né sylphelin atteint son dixième jour, il a appris à voler, quoiqu'il n'ait pas encore acquis la maîtrise des adultes. Les parents, le Noble (le dirigeant), et le reste du clan se rassemblent aux abords de l'habitation centrale du village (souvent un arbre creux) au crépuscule, et capturent un ensemble de lucioles, puis les disposent au hasard sur les branches des feuillus. Bénéficiant de la seule lumière des lucioles, le bébé sylphelin doit voler à travers un parcours d'obstacles : feuilles, branches, et barrières couvertes de vigne-vierge. Le parcours comporte toujours quatre brusques changements de direction, aux quatre points cardinaux.

Lorsque l'enfant atteint l'angle Nord, son père dit : « Du Nord provient le vent froid et la pluie battante. Puisse le soleil à jamais réchauffer ton vol, et tes ailes demeurer toujours sèches. »

Lorsque l'enfant atteint l'angle Sud, sa mère dit : « Du sud proviennent les chaudes et douces brises. Puisse l'air à jamais gonfler tes ailes, et t'emporter jusqu'à des hauteurs insoupçonnées. »

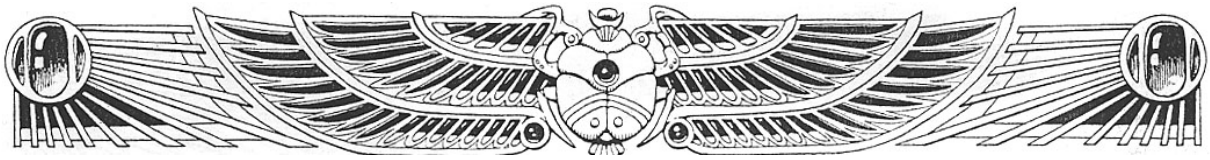
Lorsque l'enfant atteint l'angle Ouest, le Noble du clan dit : « L'Ouest apporte la fin du jour et annonce la nuit. Puisses-tu voir le soleil se lever de nombreuses fois. »

Lorsque l'enfant atteint l'angle final, l'angle Est, tous les trois disent : « De même que chaque nouveau jour naît à l'Est, une aube nouvelle s'offre à toi. Désormais, tu porteras le nom de (nom). Tu en porteras peut-être d'autres, mais ce nom est celui qui te définit. Tu n'as aucun besoin de chercher à l'honorer, car c'est un droit qui t'est acquis de naissance. Puisse ton cœur être toujours aussi léger que tes ailes. Et souviens-toi que les deux seules choses que personne ne pourra jamais t'enlever sont tes ailes et ton nom. »

Après que l'enfant a achevé le rituel, il capture de nouveau toutes les lucioles, aidé par les adultes du clan. Lors du banquet du soir, donné en l'honneur de l'enfant, le Sylphelin nouvellement baptisé doit manger toutes les lucioles. En accomplissant ce geste, il prouve qu'il a le cœur léger et clair.

DU LANGAGE ET DE L'HUMOUR SYLPHELINS

Les Sylphelins sont connus (en bien ou en mal, selon l'interlocuteur) pour leur sens de l'humour. Ces gens insouciants adorent les taquineries, et plus la cible de leurs plaisanteries est sérieuse, plus c'est intéressant. Notez bien qu'ils ne pensent pas à mal ; ils pensent que c'est le rôle des Sylphelins de montrer aux autres que la vie peut être drôle. Si un Sylphelin réussit à vous faire sourire grâce à ses plaisanteries, alors il est satisfait. Et s'il provoque la colère chez certains, ça le fera rire également, car il ne trouve rien de plus absurde que le ton sérieux des autres races. Je dois admettre que parfois, les sujets de railleries de mes amis sylphelins ont pu choquer des gens bien-pensants. Ils m'ont aussi choqué, une fois ou deux. Une fois, un groupe de Sylphelins et moi, nous sommes entrés dans une taverne d'un village voisin, et nous avons vu un Ork ivre mort mourir d'un accident stupide. C'était un Ecorcheur, et il faisait le malin en se vantant de l'or et des gemmes qu'il avait volées à un riche marchand. Il se balançait d'un pied sur l'autre, en faisant claquer



ses bottes ferrées sur le sol, et nous démontrait ses brillantes facultés d'épéiste (Notez, les qualités en question étaient largement discutables). Un geste un peu trop vigoureux l'envoya violemment rouler cul par-dessus tête contre une table en chêne. Il renversa la table, et le pichet de bière alla s'écraser sur son crane. Il resta allongé comma ça, un petit moment, la bière coulait lentement jusque dans sa bouche ouverte, et les Sylphelins riaient à s'en tirer des larmes. Ce n'est qu'après plusieurs minutes d'immobilité que les gens réalisèrent que cet imbécile s'était cassé le cou. En comprenant cela, naturellement, mes amis sylphelins se mirent à verser des larmes de tristesse (et de honte, selon moi, pour s'être moqués de la mort d'un Ork).

La plupart des malentendus à propos de l'humour sylphelin proviennent tout simplement du fait qu'ils ont un mode de pensée différent des autres pour juger de ce qui doit être pris avec sérieux. Les gens étroits d'esprit, prompts à se mettre en colère, disent que l'humour sylphelin est plein de mauvaises intentions, mais ils n'y connaissent rien. Les Sylphelins rient pour ainsi dire de tout et de n'importe quoi, et ce simple fait a conservé leur joie de vivre et leur entrain, au lieu d'en faire un ramassis de pauvres malheureux toujours en train de se plaindre. Les Sylphelins se moquent tout le temps les uns des autres, et la plupart pensent qu'il est inconcevable que quiconque puisse se mettre en colère pour une « simple petite blague innocente ». Les Sylphelins considèrent que ces blagues et ces taquineries ne font aucun mal, mais qu'elles sont au contraire un signe d'affection. Ils se moquent se leur propre bêtise comme de celle des autres, et ne voient aucun mal à ça.

UNE ÉTRANGE COUTUME : LES DUELS D'INSULTES

Il arrive souvent aux Sylphelins de lancer des duels d'insultes pour se moquer les uns des autres. Au cours d'un tel duel, les deux Sylphelins insultent différentes caractéristiques de l'adversaire (son allure, ses manières, ses vêtements, ses exploits, et tout ce qui leur passe par la tête) sous l'œil vigilant d'un arbitre. Ce dernier juge de la justesse de chaque insulte, et le Sylphelin le plus rapide, celui qui trouve l'insulte la plus fine, gagne le duel. Les étrangers trouveront peut-être ces « piques » un peu cruelles, mais pas les Sylphelins. Aucun d'entre eux n'aurait l'idée de s'offenser d'une insulte proférée au cours de l'un de ces duels (Tiens, j'ai remarqué une chose intéressante : jamais un Sylphelin n'a fait la moindre allusion à la taille de son adversaire. Qui sait, peut-être que ça, ça les ferait tiquer…).

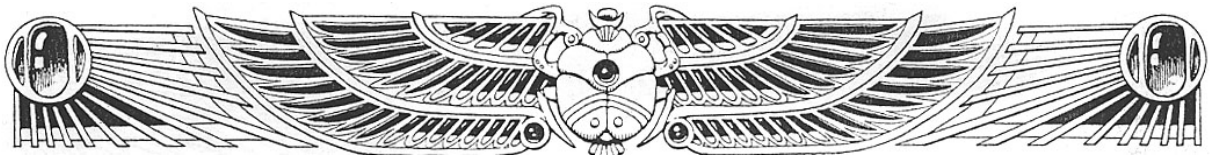
UN AGRÉABLE DIVERTISSEMENT : LES DUELS D'HISTOIRES DRÔLES

Les Sylphelins se livrent également des duels d'histoires drôles et de jeux de mots : deux adversaires se lancent des tournures de phrases originales, ou des blagues inconvenantes, à propos d'un sujet précis choisi par un troisième Sylphelin, qui juge de la qualité de chaque jeu de mots. Le premier qui n'arrive pas à proposer une bonne blague ou un jeu de mots sympathique perd le duel, et doit le plus souvent offrir sa tournée au vainqueur. Les Sylphelins adorent toutes les formes de jeux, et plus particulièrement les jeux de mots. Et si l'on ajoute à des idées astucieuses leur vivacité d'esprit, on obtient l'une des coutumes sylphelines les plus populaires. Le Sylphelin moyen, soit dit-en passant, campe un troubadour deux fois meilleur que n'importe quel Donneur-de-Noms pourrait espérer devenir un jour. Je suis Troubadour, je sais de quoi je parle.

UN MERVEILLEUX AMUSEMENT : LES COMPÉTITIONS D'HISTOIRES AHURISSANTES

Raconter l'une de ces Histoires Ahurissantes est encore plus apprécié que participer à un duel d'histoires drôles. Il y a un proverbe sylphelin qui dit : « Si tu es de petite taille, alors sache insuffler de la grandeur à tes mots », et tous les Sylphelins que j'ai rencontrés croient à la valeur de ce vieux dicton. Dans les compétitions d'Histoires Ahurissantes, l'amour du conte et l'humour des Sylphelins atteignent des sommets de virtuosité.

Deux Sylphelins ont chacun un certain laps de temps pour raconter une histoire incroyable, mais avec juste ce qu'il faut de vérité pour laisser à l'auditoire un doute quant à la véracité de l'histoire



en question. Si quelqu'un doute que les Sylphelins sont capables de mentir avec talent, qu'il vienne donc assister à l'une de ces compétitions. Ils sont capables de tresser ensemble vérité et mensonge, réalité et exagération, comme un maître vanneur tresse ses tiges de roseaux. Je vais te dire honnêtement, j'envie les Sylphelins pour leur habileté. Je voudrais bien être capable d'improviser des histoires aussi abracadabrantes à partir d'une once de vérité.

D'AUTRES DIVERTISSEMENTS SYLPHELINS

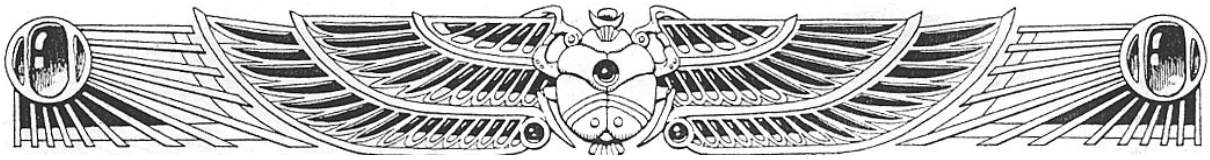
En plus des insultes, des histoires drôles et des Histoires Ahurissantes, les Sylphelins savent toujours profiter des excuses les plus légères pour faire la fête. Ils organiseront un banquet pour d'importantes occasions, comme un rituel de baptême ou un mariage, ou pour de bien moindres occasions (aux yeux d'autres races) comme la construction d'un nouvel abri, ou même la célébration d'une splendide matinée. La récolte du *keesrips* est un événement très prisé, qui entraîne une semaine entière de réjouissance. Je parlerai de tout cela dans le paragraphe consacré au vin sylphelin. La plupart des fêtes sylphelines commencent au coucher du soleil, et durent trois jours, l'on y trouve une variété invraisemblable de nourriture et de boissons, mais aussi de contes et de musiques. En personnes sincères et curieuses, les Sylphelins qui habitent à proximité de cités ou de villages où vivent d'autres Donneurs-de-Noms n'hésitent jamais à les inviter à leurs festivités. Ils prennent un plaisir tout particulier à pousser les étrangers à raconter des histoires sur leur propre race.

DE LA VENGEANCE CHEZ LES SYLPHELINS

Les gens qui pensent que les Sylphelins sont un peuple frivole, épicurien et inoffensif seront sans doute un peu surpris d'apprendre qu'ils sont également prompts à la colère. Et les Sylphelins ne se contentent pas d'une colère passagère, ils ont la dent dure. Je ne connais pas en Barsaive de race plus rancunière. Peu importe que tu les aies offensés volontairement ou pas, il vaut mieux t'excuser rapidement, sans quoi tu vas au devant de graves ennuis.

Les Sylphelins ne s'offusquent pour ainsi dire jamais entre eux. Je n'ai jamais vu aucun membre du clan Lisvara suffisamment en colère pour lever la main sur l'un de ses congénères. Mais si un autre Donneur-de-Noms blesse ou offense un Sylphelin, et ne présente pas ses excuses, le Sylphelin en question réunit sa famille et ses proches amis afin de venger l'affront. J'ai déjà entendu des Sylphelins en colère parler de la punition qu'ils comptaient infliger, et je ne risquerais pas une telle confrontation pour tout l'or de Barsaive ! Si l'insulte n'est pas trop grave, le groupe se contentera de jouer un tour qui plongera la victime dans l'embarras ; quiconque est assez idiot pour mettre réellement un Sylphelin en colère peut tout aussi bien perdre la vie dans les jours qui suivent. Un jour, j'ai entendu une bande de Sylphelins projeter de faire basculer un pauvre Nain du haut d'une falaise en volant autour de sa tête et en le harcelant comme un essaim de guêpes furieuses jusqu'à le conduire à la mort (bien que Keerth m'ait confié plus tard que peu de Sylphelins en arrivent à de telles extrémités).

Heureusement, il est facile de faire la paix avec un Sylphelin. Ils sont prompts à percevoir le côté risible de même la plus mortelle des insultes, et ils pardonnent rapidement à ceux qui reconnaissent honnêtement leurs torts. Des excuses publiques, une portion de nourriture, ou une bonne tournée les fait généralement abandonner leur vindicte.



Ne menacez jamais un Sylphelin si vous ne voulez pas être harcelé toute votre vie durant. C'est stupide. Les menaces ne font qu'aggraver leur colère.

Karok, Guerrier troll de Kratas

DES CLANS SYLPHELINS ET DES NOBLES

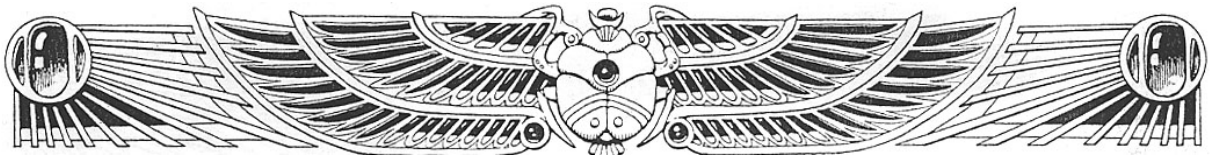
Le Troubadour Tellourian a dit un jour : « La société chez les Sylphelins, c'est comme l'artisanat du verre chez les Trolls : personne n'a jamais vu ça. » Je plains Tellourian. Vraiment. C'est un Elfe, et c'est triste à dire, mais il s'étouffe avec cet instinct de supériorité qui empêche de nombreux Elfes de Barsaive de s'ouvrir au monde. Tous les Elfes ne sont pas comme lui, mais ils sont tout de même une majorité. Je suis désolé d'avoir à contredire ce pauvre Tellourian, mais les Sylphelins sont bel et bien bel et bien organisés en société. (Et, pour l'anecdote, les Trolls maîtrisent parfaitement l'artisanat du verre. Si parfaitement que nous préférons garder notre production plutôt que de la vendre à qui que ce soit). Trop de gens sont persuadés que si les Sylphelins copient les coutumes des autres lorsqu'ils l'estiment nécessaire, c'est qu'ils n'ont pas de comportement propre. Pourtant, c'est le cas, l'ami, et leur conduite est tout aussi valable que n'importe quelle autre. Alors que nous vivons en villages ou en mottes, eux vivent en clans. Et à la place de nos dirigeants, de nos chefs ou même de nos rois, ils ont des Nobles.

Peuple peu nombreux, les Sylphelins préfèrent attribuer à leur lieu de vie une taille qu'il est facile de maîtriser. Un clan sylphelin compte environ six ou sept familles, ce qui fait généralement autour de 130 individus, dont au moins sept sont des enfants. Le clan construit ses habitations à environ quatre ou cinq mètres du sol, dans des bouquets d'arbres, hors d'atteinte des animaux dangereux. Chacun de ses membres est farouchement loyal à son clan, davantage même que les Sylphelins de Barsaive le sont entre eux ; et puisque les adultes du clan s'occupent sans distinction de tous les enfants, ils ont pour leurs semblables la même considération que nous aurions pour notre propre famille. Bien que chaque enfant sylphelin sache exactement quels sont les membres du clan qui sont du même sang que lui, c'est-à-dire ses parents biologiques, il éprouve la même intimité et le même amour pour tous ses aînés.

Chaque clan possède sa propre chanson, qui recèle le nom de tous les membres du clan, nous en apprend un peu plus sur eux, et nomme leurs parents biologiques, leur compagnon / compagne, et leurs enfants. A chaque naissance d'un enfant sylphelin, le clan ajoute une ligne à la chanson. Le Noble du clan Lisvara m'a autorisé à retranscrire ici un aperçu de leur chanson.

Le clan Lisvara, le clan Lisvara, nous chantons la gloire du clan Lisvara
Et chaque génération en témoigne.
La grande Shurah, notre mère, sœur-famille de Relft le Voleur,
Notre mère-famille à tous.
Le leste et invisible Relft le Voleur, frère-famille de Laarh l'Archer,
Père-famille de Keerth et de Mahri.
Laarth, l'Archer et le Valsevent, compagnon de la guérisseuse Gheeria,
Père-famille de Shelah.
Keerth, Valsevent et Troubadour, frère-famille de Mhari,
Nouveau compagnon de Shelah.
Mhari, le Maître des Animaux aux talents incomparables,
Fils-famille de Gheeria.
Gheeria, la bien-aimée de Garlen, mère de deux enfants,
Fille-famille de Sheorh…

(Depuis mon départ de chez les Sylphelins, j'ai tenté d'entonner ce chant du clan dans quelques tavernes – et même une fois pour le Roi Varulus, croyez-moi ! – mais la voix grave et profonde d'un Troll est incapable de rivaliser avec le chant flûté des Sylphelins.)



Lorsqu'un désaccord éclate entre les membres d'un clan, ou même entre plusieurs clans, les Sylphelins se tournent vers le Noble de leur clan pour lui demander conseil. Ces chefs de clans (« chefs » est ici un terme très approximatif, comme nous allons le voir) ne gagnent pas leur fonction de dirigeants en fonction de leur âge, de leur force ou de leur richesse (comme c'est le cas pour de nombreux Donneurs-de-Noms), mais en fonction de leur éloquence. Un Sylphelin qui s'avère capable de convaincre la majorité du clan qu'il saura gouverner correctement et apporter le bien-être à la communauté, et non pour son propre intérêt, devient l'un de ces Nobles. La plupart des Sylphelins préfèrent choisir un chef qui a déjà fondé sa propre famille, mais tous les membres du clan peuvent espérer hériter du titre.

Le chef du clan conserve son titre jusqu'à ce qu'il (ou elle) perde le soutien du clan, et même dans ce cas, il arrive qu'il reste Noble par intérim jusqu'à la désignation d'un meilleur candidat. Si un chef perd le soutien de ses sympathisants, ces derniers continueront en principe à lui obéir, mais à contrecœur. Le plus souvent, ils refusent même d'achever les tâches auxquelles le Noble en question les a astreints. Lorsque le nouveau candidat se présente, le clan lui voue allégeance, et le nouveau Noble reçoit le pouvoir sans autre forme de procès.

De cet étrange rituel qu'est l'Audience

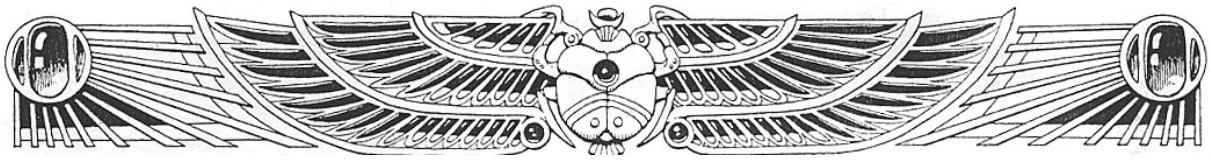
Lorsqu'un Noble prend la parole, il (ou elle) peut invoquer le Rite de l'Audience, une coutume insolite qui commande à tous les Sylphelins du clan d'interrompre leur activité en cours pour écouter ce que le Noble a à dire, et ce, jusqu'à la fin de son discours. Je qualifie cette coutume d'insolite, parce que si tous les Sylphelins doivent en principe être à l'écoute, ils peuvent très bien refuser de le faire (ou même choisir un nouveau Noble !) si le Noble qui invoque ce rite n'a rien de réellement intéressant à dire. Le Noble peut donc réclamer l'attention des membres de son clan, mais il ne les contraint pas. En fait, c'est vraiment une coutume bizarre, et je crois qu'il va me falloir du temps pour la comprendre réellement !

De ces autres fonctions honorables au sein des clans sylphelins

En plus des Nobles, la plupart des communautés sylphelines recèlent des Eclaireurs des Nuées, des Maîtres des Vents, et des Valsevents. Les Eclaireurs des Nuées protègent le clan des périls aériens, patrouillant aux alentours et alertant leurs compagnons à la moindre menace. Les Maîtres des Vents servent aux côtés de leurs pairs en tant que soldats du clan, que ce soit au sol ou dans les airs. Mais ils sont tout spécialement entraînés au combat aérien.

Certains guerriers sylphelins, qu'on appelle les *harresa-tis*, autrement dit, les Audacieux, sont spécialisés dans la cavalerie terrestre comme aérienne. Le *harresa-tis* se distingue de ses pairs soldats par le port d'une côte de mailles (ajustée bien sûr à sa taille), une armure de plate de cristal ou une armure de métal, et se sert d'un bouclier qui a la taille d'une boucle de ceinture pour Humains. Le *harresa-tis* utilise le plus souvent un épieu, dont il se sert comme projectile, d'un arc sylphelin, ou d'un sabre sylphelin, et il porte un casque qui s'avère, le plus souvent, être un crâne d'animal sauvage. Les membres de la cavalerie au sol chevauchent des créatures connues sous le nom de *kues*, sorte de croisement improbable entre un chat sauvage et un lézard. Ceux de la cavalerie des airs utilisent des animaux appelés *zoaks*, qui s'apparentent à des sortes de chauve-souris à fourrure. Malgré leur taille modeste, ils s'avèrent de dangereux ennemis. La vue d'un *harresa-tis* apprêté pour la bataille peut provoquer le doute même chez l'adversaire le plus téméraire, pourvu que ce dernier dispose d'un minimum de sens commun.

Les Valsevent ressemblent à des troubadours, et ont développé un don spécifique qui leur permet de s'harmoniser avec la nature. Ils sont les gardiens de la culture et de l'histoire de leur peuple, et créent des chants et des danses très élaborés pour témoigner d'évènements passés. (J'entends d'ici certains de mes pairs Donneurs-de-Noms rire à la seule évocation de la culture des Sylphelins, mais même ce peuple en perpétuel mouvement dispose de coutumes qui leur sont propres. Si j'étais aussi ignorant de la culture sylpheline que certains, je ne m'esclafferais pas trop fort.)



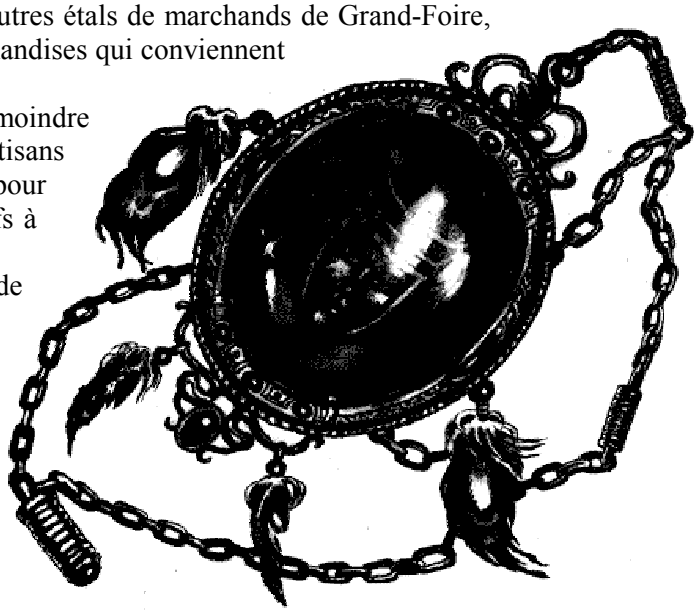
Selon une légende sylpheline, c'est une reine qui règne sur les Nobles et les clans. Mes amis du clan Lisvara m'ont dit que la plupart des membres de leur race ne croient pas en cette reine ; ils insinuent même que cette histoire de reine des Sylphelins n'est rien d'autre qu'une bonne blague, inventée au départ par les Sylphelins eux-mêmes. Un Valsevent (que je ne nommerai pas, pour sa propre sécurité) m'a un jour raconté que cette reine des Sylphelins est en fait une satire d'Alachia, la reine des Elfes, qui a le culot d'exiger leur loyauté de toutes les créatures féeriques. (Encore une fois, il se peut que le Valsevent en question ait voulu me faire marcher. Les Sylphelins adorent faire ce genre de choses. Mais si son histoire est vraie, alors je peux comprendre ; selon moi, la toute-puissante Alachia exige de ses sujets bien davantage que quiconque pourrait le supporter.) Personne n'a jamais vu la reine des Sylphelins, et encore moins pu obtenir une audience.

DE DIVERSES FORMES D'ART ET D'ARTISANAT SYLPHELINS

Trop de gens sont persuadés que la nature changeante des Sylphelins empêche toute identité artistique ou artisanale propre. Il m'est même arrivé d'en entendre certains clamer haut et fort que les Sylphelins sont incapables de construire ou de fabriquer quoi que ce soit en raison de leur taille. Pourquoi un peuple de taille modeste ne serait pas capable de construire des habitations, de travailler le métal, et d'accomplir toutes sortes de choses, ça, ça dépasse mon entendement. Bien entendu, l'ignorant est, par essence, crédule.

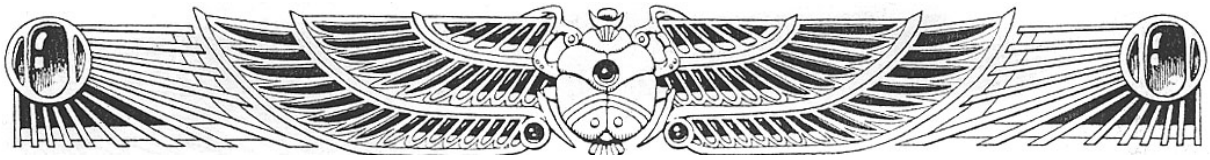
Certains insinuent que le fait que les armuriers et autres forgerons issus d'autres races de Donneurs-de-Noms conçoivent du matériel de bataille pour les Sylphelins est la preuve que ces derniers sont incapables de fabriquer leurs propres biens d'équipement. La vérité, moi, je vais te la livrer : les Sylphelins recèlent des ingénieurs et des forgerons, des artistes et des poètes, ainsi que tous les autres types d'artisans et d'artistes qui existent en Barsaive.

Parmi les meilleures échoppes et autres étals de marchands de Grand-Foire, nombreux sont ceux qui vendent des marchandises qui conviennent aux Sylphelins, hélas à des prix prohibitifs. Naturellement, celles-ci sont exemptes du moindre défaut, et ce prix provient du labeur des artisans qui ont effectué un travail minutieux pour fabriquer des armes et des objets décoratifs à l'échelle des Sylphelins.



La nature a doté les Sylphelins de doigts agiles, d'yeux perçants et d'esprits vifs. C'est pourquoi ils sont capables de concevoir des objets décoratifs très prisés à travers tout Barsaive. La plupart se servent de ce que leur offre la nature pour agrémenter leurs œuvres : une plume d'oiseau, un éclat de quartz, un morceau d'ambre, un bouton de rose, etc. Un artisan sylphelin inspiré est capable de concevoir des objets d'une telle beauté que leur seule vue t'étreint le cœur. La meilleure artisan du clan Lisvara, la vieille Lharial, m'a offert, en guise de cadeau d'adieu, un carillon qui se déclenche au gré des vents, et c'est réellement un objet splendide ! Il se compose de pièces qui ressemblent à du verre fumé, chacune gravée de motifs sylvestres, et le tout tinte comme des clochettes d'argent. Je n'ai jamais rien vu de plus joli de toute ma vie. Lorsque je m'en suis ouvert à Lhiaral, elle m'a raconté des histoires d'artisans sylphelins dont les œuvres feraient passer son carillon pour une sculpture de boue.

DES HABITATIONS SYLPHELINES



Il existe un vieux dicton sylphelin qui dit : « Vis aux côtés de la nature, et non en t'opposant à elle. » Les Sylphelins tiennent ce dicton à cœur, et construisent donc très peu. La plupart du temps, ils vivent dans les arbres, au niveau des branches les plus hautes et les plus touffues. Ils se servent du feuillage en guise de toit et de murs, pour se protéger du mauvais temps. Il leur arrive de dresser des murs constitués de branches et de feuilles agglomérées contre des branches plus épaisses ou des troncs d'arbres. Des clans tels que le clan Lisvara, qui ont choisi de vivre en sédentaires, habitent dans les cavités de gros troncs d'arbres, se servent des niches naturelles, ou parfois, en creusent lorsque c'est nécessaire. Ces maisons sylvestres représentent le cœur des clans ; les Sylphelins y pratiquent leur artisanat, et y accomplissent d'importantes cérémonies.

De rares clans sylphelins bâtissent de hautes tours faites de minces couches de céramique qui durcissent et deviennent presque aussi solides que du bois. Atteignant souvent la hauteur de cinq Trolls, ces tours ressemblent à des kaers sylphelins. Les bâtisseurs sylphelins urbains aménagent souvent des habitations dans les avants-toits et autres greniers de stockage de divers bâtiments. Tous les Sylphelins apprécient le mobilier simple. Quelques hamacs pour trouver le sommeil, et une ou deux tables pour dresser de la nourriture et des boissons aux heures des repas, voilà tout ce dont la plupart ont besoin. Bien sûr, il se peut qu'un sorcier veuille se doter d'une bibliothèque pour ses livres, ou un marchand d'une étagère pour ses annales, mais la plupart des Sylphelins préfèrent ne pas s'encombrer d'objets inutiles.

Quelques mots sur les kaers sylphelins

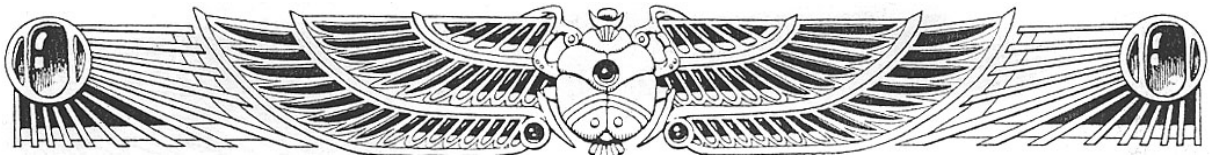
Les Sylphelins n'ont construit qu'une poignée de kaers, et, le plus souvent, ont préféré passer ces longs siècles qu'a duré le Châtiment en compagnie de ces autres Donneurs-de-Noms, dont ils trouvaient les usages si divertissants. Bien entendu, un kaer sylphelin est un cauchemar pour un explorateur d'une autre race. Il est peu de couloirs ou de portes, au sein de ces hautes tours, qui soient suffisamment larges pour laisser passer tout autre Donneur-de-Nom, et toutes les pièces intérieures sont naturellement à l'échelle des Sylphelins. De même, en raison de leur passion pour le vol, les nombreux niveaux de leurs tours recèlent des portes aux murs et aux plafonds. C'est parfaitement logique pour les membres d'une race habituée à se déplacer par la voie des airs, mais pour un terrien, limité à l'usage de ses pieds, atteindre ces portes implique une harassante ascension.

De la fabrication des armes et des armures

Les armes et armures sylphelines sont bien sûr les plus courues de leurs créations. Plus d'un Donneur-de-Nom, qui ignore pour ainsi dire tout des Sylphelins, a entendu parler des célèbres mots de Galassa, armurière sylpheline de son état : « Même un Dragon hurle de douleur lorsqu'on lui plante une aiguille dans l'œil… » Les deux armes les plus en vogue chez les Sylphelins sont l'arc et la lance, qui s'apparentent aux modèles qu'affectionnent les autres Donneurs-de-Noms, mais en plus petit. Les Sylphelins utilisent également épées et dagues, conçues pour convenir à leurs petites mains.

Le filet et la sarbacane sont les armes favorites des chasseurs du clan Lisvara. Les filets sont constitués de fibres minces et résistantes, étroitement tissées ensemble, que les Sylphelins nomment *sadoor*. Repliés pour être aisément transportables, ces filets, lorsqu'ils se déploient, atteignent presque la moitié de ma hauteur (et je mesure près de deux mètres soixante-dix…). Ils sont capables de capturer toute chose vivante inférieure ou égale à la taille d'un Humain, mais ne peuvent rien contre la taille ou la force d'un Troll ou d'un Obsidien. La sarbacane, prisée pour sa discrétion et sa simplicité, permet aux chasseurs et aux guerriers d'attaquer tout en restant hors d'atteinte du danger.

La plupart du temps, les Sylphelins utilisent filets et sarbacanes en les couplant à du poison. Ils font macérer leurs filets de *sadoor* dans un liquide capable de paralyser d'un simple contact, et oignent leurs fléchettes du même poison, voire d'un autre plus puissant, et mortel cette fois. Cette utilisation des poisons est une autre facette des Sylphelins dont les autres Donneurs-de-Noms se méfient. Ils affirment que c'est déshonorant, que c'est une tactique déloyale contre laquelle on est impuissant. Les



Sylphelins, quant à eux, soutiennent que le poison leur sert à venir à bout de gros animaux, et de temps en temps, les aide au cours de batailles où ils ont à affronter des ennemis plus grands qu'eux.

Il est rare que les Sylphelins portent de lourdes armures ; ils préfèrent voler léger, et pouvoir se mouvoir librement. Ils affectionnent également les armures de cuir, qu'ils achètent en grandes quantités avant de les coudre pour les adapter à leur taille. Mis à part leurs *harresa-tis*, je n'ai jamais vu un Sylphelin porter de bouclier ; la plupart des guerriers ne s'encombrent pas les mains afin d'accomplir plus facilement leurs manœuvres aériennes.

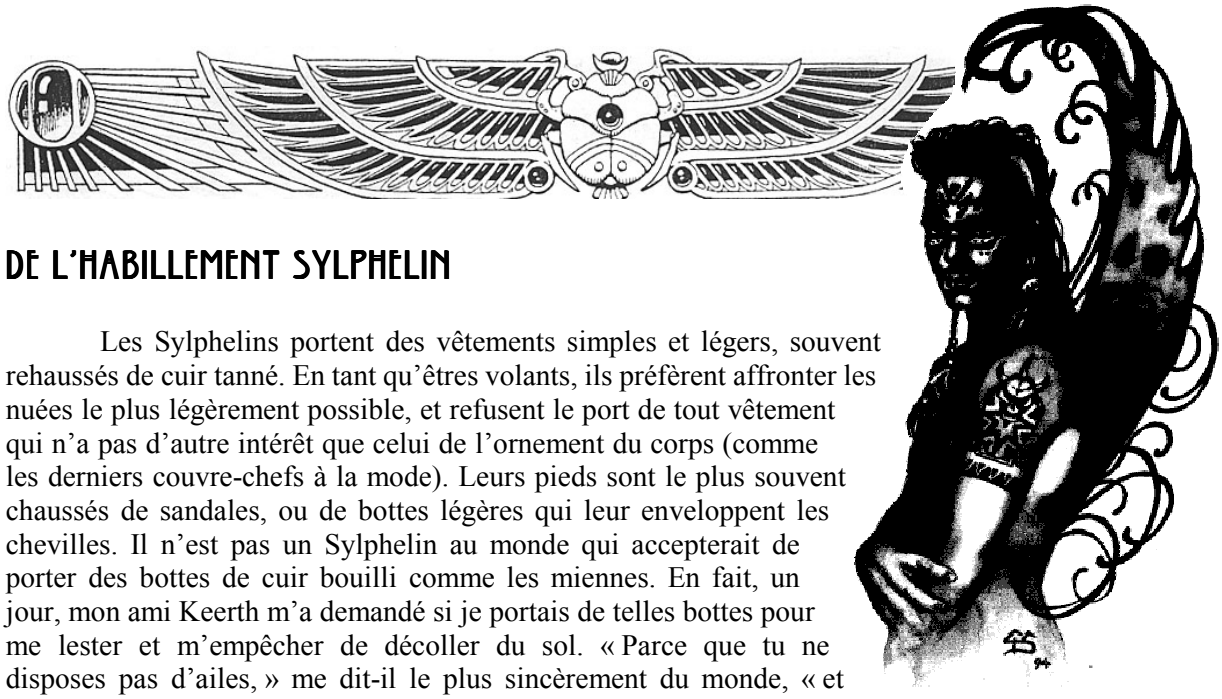
DU TRAVAIL DU MÉTAL ET DE LA FABRICATION DES BIJOUX

Bien qu'ils prisent l'utilisation d'accessoires naturels tels que plumes, fleurs, et autres, les Sylphelins travaillent également les métaux précieux et les gemmes, et savent les transformer en bijoux magnifiquement ouvragés. Mes amis Sylphelins aiment à scander que la reine Alachia exige d'eux son tribut mensuel en bijoux sylphelins. Et, après avoir vu les leurs, je suis prêt à accorder foi à cette histoire. Les Sylphelins usent de leur dextérité pour donner forme aux métaux, chose que les autres Donneurs-de-Noms, aux doigts moins précis, sont incapables de faire avec autant de précision.

Par-dessus tout, les gens apprécient les broches sylphelines, qui ressemblent, la plupart du temps, à une simple gemme entrelacée de cuivre, d'argent ou d'or. Les artisans sylphelins gravent des motifs raffinés sur les facettes de la gemme, et donnent à la monture des formes de spirales, d'arabesques, et d'autres motifs qui rappellent les végétaux. Les sorciers aiment tout particulièrement ces broches, et s'en servent pour en faire des charmes de sang, des broches de capes, et autres objets magiques. Comme tous les produits de l'artisanat sylphelin, de tels bijoux coûtent environ 25 % de plus que les prix pratiqués par les artisans des autres races.

DE L'ART DU TATOUAGE

Mon ami Shehwar, le maître-tatoueur du clan Lisvara, adore poser aux gens la question suivante : « Quelle toile serait plus appropriée à la peinture que la peau vivante ? ». De nombreux Donneurs-de-Noms de la province de Barsaive aiment à faire tatouer certaines parties de leur corps, et les Sylphelins ne font pas exception à la règle. Grâce à leurs doigts agiles et à leur sens du détail, les maîtres-tatoueurs sylphelins comptent parmi les plus prisés de toute la province. Naturellement, le client d'un maître-tatoueur sylphelin a intérêt à faire une bonne première impression. Les exigences de leur art subtil en font des gens susceptibles, et qui s'emportent facilement. De plus, ils sont capables de prendre de spectaculaires revanches envers les gens qui les ont insultés. Shehwar m'a raconté un jour l'histoire de Doolsek, un Ork désagréable qui avait forcé un maître-tatoueur sylphelin à lui empreindre un motif sur le dos, puis qui avait refusé de le payer. Sachant que l'artisan offensé pourrait facilement tatouer un autre motif que celui qu'il avait exigé, Doolsek s'inspecta ensuite dans un miroir. Selon lui, il s'agissait exactement de ce qu'il avait demandé. Mais Doolsek ignorait qu'il avait eu affaire à un Illusionniste. Dès qu'il quitta le maître-tatoueur, l'illusion s'estompa, révélant une insulte ordurière à l'instar de la gent elfique. Quelques jours plus tard, alors qu'il faisait du troc avec des guerriers elfes le long de la route, Doolsek sentit que la chaleur l'accablait, et retira sa chemise pour se rafraîchir. Les Elfes, apercevant alors l'insulte tatouée sur son dos, se servirent de lui comme d'une cible d'entraînement pour leurs flèches.



DE L'HABILLEMENT SYLPHELIN

Les Sylphelins portent des vêtements simples et légers, souvent rehaussés de cuir tanné. En tant qu'êtres volants, ils préfèrent affronter les nuées le plus légèrement possible, et refusent le port de tout vêtement qui n'a pas d'autre intérêt que celui de l'ornement du corps (comme les derniers couvre-chefs à la mode). Leurs pieds sont le plus souvent chaussés de sandales, ou de bottes légères qui leur enveloppent les chevilles. Il n'est pas un Sylphelin au monde qui accepterait de porter des bottes de cuir bouilli comme les miennes. En fait, un jour, mon ami Keerth m'a demandé si je portais de telles bottes pour me lester et m'empêcher de décoller du sol. « Parce que tu ne disposes pas d'ailes, » me dit-il le plus sincèrement du monde, « et donc, que tu ne pourrais pas te diriger à ta guise dans les airs. Je peux comprendre qu'un tel destin ait de quoi t'effrayer, ami Chag. » (Un peu plus tard, j'ai cessé de porter ces bottes, mis à part au cours de longues marches, et Keerth se mit à dormir dedans. Une fois, j'ai failli les enfiler alors qu'il était à l'intérieur, mais c'est une autre histoire.)

Les rares Sylphelins suffisamment désespérés pour voler par temps pluvieux portent de larges pèlerines encapuchonnées, suffisamment grandes pour recouvrir leurs ailes. Mais dans la mesure où la pluie représente un très grave danger pour leurs ailes, les membres du petit peuple prennent le maximum de précautions pour éviter de les exposer à la pluie ou à la neige.

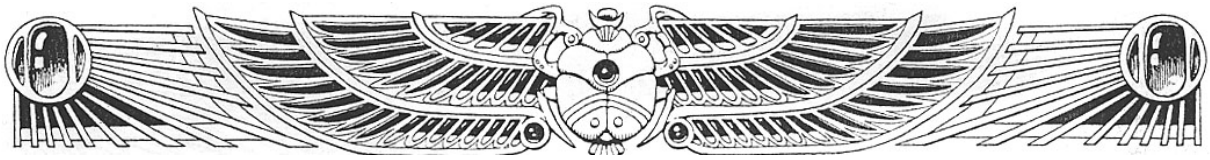
DE L'ART DES DANSES SYLPHELINES

Lorsqu'on lui a demandé quel art, de la musique ou de la danse, avait le plus de valeur aux yeux d'un Sylphelin, on raconte que le troubadour Windsong, dont les légendes sylphelines chantent le nom aujourd'hui encore, a déclaré : « Tant qu'on y est, pourquoi ne pas demander à un oiseau de quelle aile il a le plus besoin pour voler, la gauche ou la droite ?.. ». La danse sylpheline est une merveille incomparable, une harmonie de mouvements complexes des bras, des jambes et des ailes, et le tout est d'une beauté à couper le souffle. Au cours de certains mouvements, leurs ailes captent et reflètent la lumière du soleil, et créent alors de somptueuses couleurs qui font partie intégrante de la danse. La plupart de leurs danses sont anciennes et traditionnelles, mais les Sylphelins adorent également en improviser sur la base de leur folklore. Les Sylphelins apprécient tant la danse que toute occasion est bonne pour la mettre en pratique (mariages, enterrements, célébrations de victoire, voire parfois même la célébration d'une bonne chope de bière).

DE L'EXTRAVAGANTE BEAUTÉ DE LA MUSIQUE SYLPHELINE

Les Sylphelins sont amoureux de la musique tout autant qu'ils le sont de la danse, et considèrent que ces deux arts sont les deux côtés d'une même médaille. Ils sont capables de composer des mélodies qui se passent de mots, ainsi que d'épiques ballades ; ils adorent réellement les chansons, et ne se lassent pas de citer les célèbres mots du Troubadour Windsong : « Qu'est-ce que la poésie, sinon de l'excellente musique dont on a retiré la mélodie ?.. » Les Sylphelins sont à l'origine de la création de nombreux instruments à vent, mais ils affectionnent tout particulièrement les flûtes, parce que ces délicats instruments leur permettent de jouer une gigue entraînante un instant, et un chant funèbre l'instant d'après.

Plutôt que de conter des légendes qui parlent de leur passé, comme le font les autres races, les Sylphelins préfèrent refléter leur histoire grâce au chant et à la danse. La poésie, les mythes épiques, et toute leur histoire s'accompagnent de musique. Pour les Sylphelins, la seule façon véritable de



perpétuer l'histoire de leur peuple, c'est de chanter les chants traditionnels, et de danser selon les pas d'autrefois.

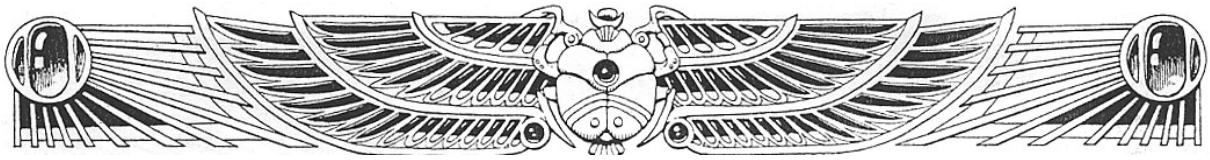
J'ai eu la chance de contempler Keerth et ses amis danser et chanter l'histoire d'un régiment de Nains qui sauva jadis le clan Lisvara d'une horde d'Ogres en maraude. Trois Sylphelins jouaient des mélodies différentes, et ces dernières se liaient ensemble comme les roseaux d'un panier tressé. L'un jouait la mélodie des Nains, l'autre celle des Ogres, et le troisième celle des Sylphelins assiégés. A mesure qu'ils jouaient, les autres dansaient les rôles des Nains et des Ogres. Lorsque l'histoire approcha le moment de la bataille, je fus surpris et ravi de constater que les pas de danse imitaient les mouvements de troupes des deux partis en présence.

DE LA FAÇON DONT LES SYLPHELINS PERPÉTUENT LEUR HISTOIRE

Un proverbe sylphelin affirme la chose suivante : « S'il n'est pas possible de le chanter, alors il n'est pas utile de s'en souvenir. » Les Sylphelins conservent peu de traces écrites de leur histoire, et préfèrent se souvenir des histoires de leur peuple grâce aux chansons. Bien que la plupart des Sylphelins sachent lire et écrire, ils considèrent que l'écriture est une activité assommante. Pour eux, elle est bonne pour les marchands et compagnie, pas pour une chose aussi importante que l'histoire de la race sylpheline. Lorsque j'ai demandé au clan Lisvara si je pouvais consulter les écrits qui retraçaient leur histoire, le Noble du clan accueillit une telle suggestion avec de grands éclats de rire, avant de me demander : « Et comment devrions-nous rappeler à nos enfants nos histoires les plus anciennes, si ce n'est en les leur chantant autour du feu pour chaque nouvelle génération ? »

La plupart des autres Donneurs-de-Noms sont incapables de chanter les chansons sylphelines correctement : ils sont dépourvus de cette voix aiguë et vibrante du petit peuple. Les voix qui s'approchent le plus de celles des Sylphelins sont celles, légères et aux tons clairs, des Elfes, mais même le plus doué les Troubadours elfes doit tricher un peu pour s'approcher, par imitation, du vrombissement des ailes d'un Sylphelin. Une troubadour de ma connaissance a fabriqué un instrument qu'elle appelle le *kahevar*, et dont le son ressemble un petit peu à celui que produisent les ailes des Sylphelins, mais même cet instrument est loin de la vérité.

Pour autant que je sache, les Sylphelins n'ont pas d'histoire qui parle spécifiquement de leur genèse, bien que certaines chansons évoquent une terre sylpheline, au sein d'un territoire boisé magique, à la périphérie du Bois de Sang la plus éloignée du Royaume de Throal. Jusqu'ici, aucun explorateur sylphelin n'a pu trouver un tel endroit, ou du moins aucun n'a survécu pour en rapporter la nouvelle à son peuple. De fait, les Sylphelins perpétuent quelques histoires qui parlent du Châtiment. Ils se sont sentis très concernés par les signes avant-coureurs de danger, et très anxieux de devoir vivre au-dessous du niveau du sol, au sein de citadelles scellées, très loin des bienfaits de la nature. De nombreux Sylphelins ont passé le Châtiment dans des kaers construits par d'autres Donneurs-de-Noms, en s'abritant dans des avant-toits et sur des poutres de plafonds. L'exubérance naturelle et l'humour des Sylphelins décrut au cours de cette sombre période, à mesure que les Sylphelins se sentaient dépendants de la bonne volonté de leurs compagnons Donneurs-de-Noms. Il n'est pas une surprise d'apprendre qu'ils firent en sorte d'éviter le plus petit risque d'offenser leurs frères, et durent ainsi cacher leur véritable nature. Bien que certains regrettent qu'ils ne soient pas restés aussi anormalement calmes, je remercie les Passions que les Sylphelins soient redevenus eux-mêmes depuis que les



Horreurs se sont retirées. Barsaive serait décidément un endroit bien froid et solitaire sans leur chaleur et leurs rires.

DE LA FABRICATION DU VIN SYLPHELIN

Les Sylphelins pensent que la fabrication de l'alcool est un art. Les clans sylphelins situés dans les vallées de Barsaive, y compris le clan Lisvara, produisent un vin très fort à partir d'une baie qui pousse dans leurs régions, qu'on appelle *keesryp* dans leur langue. Ces petits fruits bleus clair poussent sur des arbustes situés aux abords de grands arbres, et contiennent un jus doux et rafraîchissant. Le vin issu de ces baies, d'une couleur bleu ciel, est appelé *keesris*, et il est très apprécié chez les Elfes, les Humains et les T'skrangs. La plupart des Orks, des Obsidiens et des Trolls le trouvent trop peu alcoolisé pour atteindre une ivresse convenable, bien que j'aie commencé à le trouver à mon goût après plusieurs mois passés parmi les Sylphelins. Ca ne m'enivre pas, notez bien, mais ça me rend tout de même joyeux. La plupart des Nains ne boivent pas plus de *keesris* qu'ils ne boiraient d'eau, mais les Sylphelins brassent également une bière suffisamment forte pour vous donner envie d'aller botter le train d'une bête de la toundra à l'état sauvage, alors ne cherchez pas plus loin. Naturellement, les Sylphelins sont facilement gais comme des pinsons après en avoir bu ne serait-ce qu'un doigt, et la moindre excuse est bonne pour qu'ils en boivent.

Le *keesris* arrive à maturité au cours du dixième mois de l'année, et les Sylphelins organisent une grande célébration pour la cueillette des baies. Nombre de clans des plaines se rassemblent dans la même section de forêt pour la récolte, et ils passent des jours à ramasser le *keesryp*, à festoyer, à boire, et à partager des histoires autour des feux nocturnes.

DE LA NATURE DU COMMERCE SYLPHELIN

Bien que de rares clans sylphelins aient observé la façon dont les autres peuples recherchaient la richesse, et aient choisi de suivre cette voie, la plupart n'ont que faire de l'argent, si ce n'est s'en servir pour survivre. Le Sylphelin qui amasse des richesses et en fait une fin en soi est un oiseau rare. La plupart des clans sylphelins pratiquent le troc auprès de caravanes qui passent à proximité pour se procurer ce dont ils ont besoin. Au sein des cités, bien entendu, les sylphelins qui pratiquent le commerce possèdent des étals, voire une boutique, comme tout autre bon marchand.

Quelques Sylphelins sont propriétaires de commerces florissants au sein des cités et autres relais de Barsaive. Certains le font pour rencontrer diverses peuplades et apprendre de leurs usages, d'autres pour apporter un peu d'aide aux Sylphelins de passage. Ces derniers n'aiment rien tant qu'offrir aux leurs un visage amical et un semblant de foyer. Un aubergiste sylphelin dispose bien entendu de chambres pour d'autres Donneurs-de-Noms, mais la plupart de ses chambres sont faites pour accueillir des gens de son peuple. Ces chambres sont dotées de lits-hamacs, et certaines sont même dotées d'appentis le long des avant-toits de l'auberge pour que les semblables de l'aubergiste puissent se sentir à l'aise.

Pour avoir déjà séjourné dans ce genre d'établissements, je les trouve tout aussi confortables que les autres. En fait, les Sylphelins comptent parmi les peuples les plus hospitaliers de tout Barsaive. Ceux qui pensent que les Sylphelins ne sont bons qu'à proférer des insultes à l'égard des membres d'autres races, essayez donc, d'aventure, de passer une nuit dans une auberge-relais sylpheline. Oh, et, tant que j'y pense, ne commencez pas par insulter le gérant. Si ça vient d'un de ses semblables, il prendra ça pour de l'humour, mais pas si ça vient de qui que ce soit d'autre, à moins qu'il n'ait déjà décidé de vous considérer comme un ami.

En ce qui concerne les Voleurs sylphelins, ils ne font pas ça pour l'amour de l'argent, mais pour le piment qu'offre la vie de voleur. Maigre consolation, bien sûr, pour la pauvre victime aux poches délestées par le voleur en question.

DES CROYANCES SPIRITUELLES CHEZ LES SYLPHELINS

La plupart des Sylphelins ne font que peu de cas des cultes des Passions communs aux autres races de Donneurs-de-Noms. Prenez un Humain, un Elfe, ou un Nain, par exemple. Il ira au temple de Garlen ou de Floranuus un jour précis, et promettra d'accomplir certains actes de dévotion en retour de l'intérêt que la Passion lui aura porté. Pas un Sylphelin. Pour eux, on ne trouve pas les Passions dans un bâtiment ou dans un lieu précis, mais partout à la fois. Ressentir la présence des Passions et se retrouver auprès d'elles ne requiert pas d'acte autre que d'écouter avec un cœur paisible. Les Sylphelins considèrent les Passions comme leur propre source, et croient qu'ils peuvent les toucher à chaque instant. Ils n'éprouvent aucun besoin de dresser une liste de jours de culte, comme le font les autres races, mais ils sont persuadés que les Passions existent pour qu'on les sollicite en cas de besoin.

Néanmoins, de nombreux Sylphelins tiennent en haute estime Floranuus, Passion des festivités, de l'énergie, du mouvement et de la victoire, et Lochost, Passion de la rébellion, du changement et de la liberté. A elles deux, ces Passions incarnent les idéaux les plus chers aux Sylphelins, et les qualités qu'ils affectionnent le plus. J'ai entendu parler de quelques Sylphelins Questeurs de Floranuus, bien qu'ils soient extrêmement rares.

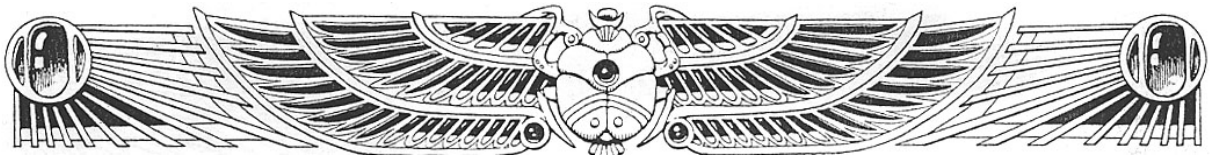
DES CROYANCES SYLPHELINES À PROPOS DE LA MORT

Bien qu'aucun Donneur-de-Nom sensé ne recherche la mort, les Sylphelins sont ceux qui possèdent le plus ce désir ardent de vivre. Un Sylphelin considère la mort comme un stade dépourvu de changement, et la craint bien au delà de toutes ses autres peurs. D'autres races trouvent peut-être un certain réconfort dans l'après vie, mais les promesses d'une « vie à venir » n'inspirent rien aux Sylphelins. Ils chérissent tant la vie qu'ils sont incapables de concevoir quoi que ce soit de meilleur. C'est le Troubadour Windsong qui l'a le mieux exprimé : « Un Sylphelin ne se lasse pas de bouger, de changer, de rire. La mort est définitive. Par elle, pas de changement, pas de rire, pas de mouvement. La mort est taboue. Laissons plutôt nos esprits se focaliser sur le présent, et célébrons la vie ensemble. » Et, de fait, il est très rare d'entendre les Sylphelins employer le mot « mort » ; ils utilisent plutôt des expressions telles que « l'ultime changement », « la fin du vol », « la chevauchée du vent astral », ou « l'union avec le ciel ».

Cette peur de la mort peut sembler étrange, au vu de leur goût du risque, mais en réalité, elle ne fait qu'ajouter du piquant aux hasards de la vie. Lorsqu'un Sylphelin prend un risque que d'autres jugeraient stupide, il vit pleinement son existence. Dans les croyances sylphelines, on n'accorde jamais autant d'importance à une chose que lorsqu'on est susceptible de la perdre. Certains peuples prétendent naturellement que les Sylphelins prennent de tels risques parce qu'ils ont trop peu de bon sens pour en comprendre les conséquences. Ils disent que s'ils s'en sortent aussi souvent après avoir défié la mort, c'est parce que la possibilité de mourir ne leur a jamais traversé l'esprit. Hé bien si ces ignares sont capables de me dire comment les membres d'un peuple qui pensent aussi peu à l'avenir peuvent élever leurs enfants avec autant d'attention, ou pourquoi ils se soucient tellement de la génération à venir, alors peut-être que je reviendrai sur ma position.

Laissez-moi vous préciser que pour autant qu'il aime prendre des risques, aucun Sylphelin ne tentera jamais quoi que ce soit de réellement inconscient, comme plonger dans la gueule béante d'un Dragon, ou voler, sans arme ni vêtement, au beau milieu d'une horde d'Ogres munis de haches. Les Sylphelins n'ont simplement pas la même échelle d'évaluation des risques que la plupart d'entre nous.

Lorsqu'un Sylphelin trouve la mort, les membres de son clan et ses plus proches amis se rassemblent, expriment leur reconnaissance au défunt bien-aimé, puis brûlent son corps, et répandent ses cendres dans le vent. Après ce bref rituel mortuaire, le clan dresse un banquet pour que tous se



souviennent de leur frère défunt en contant des histoires qui le mettent en scène, et en ingurgitant d'impressionnantes quantités de *keesris*. Selon leur point de vue, la seule façon d'échapper au chagrin est de transformer la veillée funèbre en une célébration joyeuse. Le clan inclut la mort de leur compagnon dans la chanson du clan, mais n'en fait mention nulle part ailleurs. Ce manque d'informations écrites a fait perdre la tête à plus d'un érudit, lorsque ces derniers tentaient de reconstituer la généalogie d'un Sylphelin, ou l'année au cours de laquelle était né tel ou tel Noble. Il n'est pas surprenant d'apprendre que les Sylphelins considèrent les morts-vivants comme des êtres particulièrement répugnants. De telles créatures ne leur rappellent pas seulement leur propre mortalité, mais ils sont également une abomination de la nature, et sont donc une double offense pour ceux qui vouent un tel culte à la nature.

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES AUTRES RACES DE DONNEURS-DE-NOMS

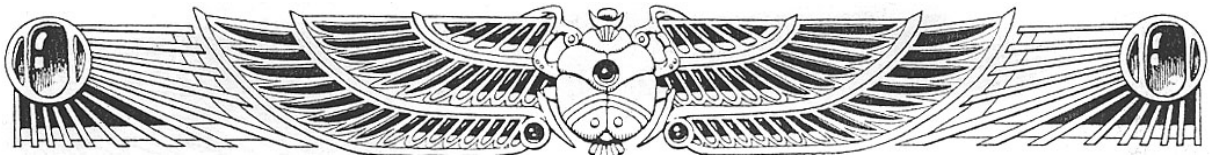
J'ai déjà évoqué précédemment de ce sujet lorsque j'ai parlé de l'humour sylphelin, et des nombreuses façons dont les peuples qui ignorent leurs usages en font de mauvaises interprétations. Il est triste à dire que trop de gens en Barsaive ne se méprennent pas seulement sur leur humour, mais également sur leur mode de pensée ou leur comportement. Tout ce que je peux espérer, c'est que mes modestes travaux contribuent à élargir l'horizon des gens étroits d'esprit en expliquant la raison pour laquelle les Sylphelins se conduisent ainsi. Après tout, n'ont-ils pas, tout comme nous, le droit de se comporter à leur guise ?

Pour te donner une idée de l'étroitesse d'esprit de certains de ces peuples, je livre ici l'extrait d'un journal. J'ai honte d'avouer qu'il a été écrit par une personne de ma race, qui déteste les Sylphelins pour les mêmes raisons stupides que celles que détiennent les gens évoqués ci-dessus (Ce qui revient à dire, aucune raison, en fait, mais j'y reviendrai). On ne peut que ressentir de la pitié pour les gens qui pensent de la même manière que ce pauvre imbécile, devenu agressif et haineux parce qu'il est des Donneurs-de-Noms qui ne se comportent pas de la façon qu'*il* juge correcte. Crois-moi, tous les Trolls ne sont pas comme celui-là.

Extrait du journal de Targ Tranche-Os

Les Sylphelins ? Tu veux savoir ce que je pense des Sylphelins ? Par les Passions, je supporte pas ces petits moucherons ! C'pas une question de taille, pas du tout. Moi, je que je dis toujours, c'est « Vis ta vie, laisse les autres vivre la leur ». Le problème, c'est que ces petites pestes me laissent jamais tranquille. C'est eux qui jugent les autres sur leur taille ! Je suis trop grand et trop lourd pour eux, et à cause de ça, ces maudits insectes me laissent jamais un instant de paix ! Moi, ce que j'en dis, c'est que ces petits moucherons détestent leur taille en secret. Alors ils font en sorte d'y remédier en faisant les fous, en riant de tout et de tous, mais tout particulièrement des plus grands Donneurs-de-Noms. D'vinez qui ils aiment charrier par-dessus tout ? Les plus immenses, pardi. 'Turellement, ils vont pas s'amuser à énerver des Obsidiens, parce qu'il faudrait à la fois un tremblement de terre, un incendie et un raz-de-marée pour réveiller les hommes de pierre. C'pas drôle, d'emmerder un caillou, 's'pas ? Alors, quelle autre race est assez grande et assez large pour les intéresser ? C't'exact, l'ami. Les Trolls. Comme moi.

Tu te dis que je suis rien qu'un ignorant. Ben laisse moi te dire que j'ai pas mal voyagé. J'ai vu tant de Sylphelins, dans tant d'endroits différents, que j'ai perdu le compte, et chacun de ces foutus moustiques m'a insulté à propos de ma taille. Oh, au début, c'est assez sympa, mais tôt au tard, ces petits rats ailés se payent ma fiole. Et bien sûr, ça m'énerve, comme ça énerverait n'importe qui. Et ça fait que déchaîner ces foutues bestioles. Ils rient, ils ricanent, ils se moquent, et chaque remarque est plus énervante que la précédente, jusqu'à ce que même un type patient comme



moi en puisse plus. J'vais te dire, rien me ferait plus plaisir qu'choper ces petites bestioles, et les secouer violemment jusqu'à leur faire sauter leur p'tite tête ! »

Bien. Maintenant que tu as lu le journal de l'ami Targ, dis-moi : Qui juge qui en fonction de la taille, mmhhh ?

Naturellement, il y a un fond de vérité dans l'aversion que les Sylphelins provoquent chez certains individus. Leurs farces peuvent les faire sortir de leurs gonds, et les membres du petit peuple affectionnent certaines pratiques qui sont tout à fait ordinaire pour eux, mais dont certains pourraient s'offenser. Par exemple, ils ne laissent pour ainsi dire aucune place à la vie privée ou à l'intimité, et posent souvent des questions personnelles assez directes que n'importe qui trouverait déplacées. De plus, ils disent toujours exactement ce qu'ils pensent, parfois même lorsque personne ne leur a demandé leur avis. Un Sylphelin ne voit pas l'intérêt de prendre un air gêné, ou de tenter de détourner l'attention suite à une parole offensante. S'il a quelque chose à dire, alors il le dira. Et s'il blesse quelqu'un, quelle importance ?.. De simples excuses font rentrer les choses dans l'ordre, alors pourquoi perdre son temps à parler à demi-mots ? Naturellement, en agissant ainsi, ils commettent l'erreur de croire que les autres accepteront leurs excuses aussi aisément qu'eux-mêmes le font. Mais toutes les races ne sont pas aussi promptes à pardonner.

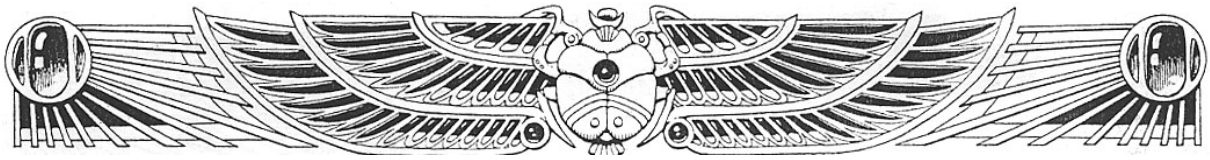
Les Sylphelins font également peu de cas de ce que les autres races appellent les manières. Ils adoptent les usages qui les amusent, et les abandonnent lorsque d'autres usages captent leur attention. En dehors des idéaux qui façonnent leur âme, les Sylphelins ont peu de coutumes qui demeurent inchangées. Quel usage un peuple aussi changeant pourrait-il faire des belles manières si chères, disons aux Elfes, ou de l'ensemble des coutumes commerciales si complexes que les Nains et les T'skrangs ont en commun ?.. Un Sylphelin adopte ces coutumes aussi longtemps qu'elles l'amusent, mais pas davantage. Ce qui rend les individus de certaines races furieux, parce qu'ils persistent à croire qu'un Sylphelin qui ne respecte pas leurs usages de politesse cherche à les insulter. C'est naturellement faux. Tout ce que les Sylphelins font, c'est se comporter en Sylphelins, tout comme les Trolls se conduisent en Trolls, les Nains en Nains, etc. Si un Sylphelin cherche réellement à t'insulter, il ne se contentera pas d'adopter ce que tu appelles « de mauvaises manières ». Il te crachera des qualificatifs tels que « mulet bouseux » ou de « tas de boue » en plein visage, et plus d'une fois, crois-moi.

Il est une chose intéressante chez les Sylphelins, que trop de gens excessivement critiques négligent, c'est leur intérêt à se faire de nouveaux amis parmi tous les autres Donneurs-de-Noms. Je préfère me trouver en compagnie de gens aussi amicaux, plutôt qu'en celle de gens comme les Elfes, qui te considèrent comme si tu ne valais pas mieux que la boue qui macule tes bottes, à moins d'avoir les oreilles pointues !

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES NAINS

Un Nain est un être sérieux, ce que la plupart des Sylphelins sont incapables de comprendre. Oh, ils peuvent tout à fait demeurer sérieux face aux sujets qu'ils jugent véritablement importants, comme le changement ou la liberté, mais rester sérieux en toutes circonstances ? Un tel mode de pensée, un tel comportement conduirait un Sylphelin à la folie en l'espace de 24 heures. Les Nains intéressent les Sylphelins précisément en raison de leur éternel sérieux et de leur amour de la complexité. Mais ces qualités en font également les cibles idéales de leurs taquineries. Les Sylphelins les qualifient parfois de « Besogneux », ou de « Têtes de Pierre », en raison de leur amour de la pierre et de la terre. De nombreux Sylphelins voient une parenté entre eux et les Nains, tout simplement parce que ces derniers sont les plus petits Donneurs-de-Noms après eux. En partant du principe que les Nains comprennent, à leur manière, les difficultés à vivre dans un monde trop grand pour eux, la plupart des Sylphelins considèrent tous les Nains comme des amis.

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES ELFES



Les Sylphelins se délectent de la compagnie des Elfes, et chérissent leur beauté et l'intimité que les deux races partagent avec la nature. Naturellement, les Elfes sont également les victimes de leur humour, et ce principalement à cause de leur arrogance telle qu'elle transforme un roi en mendiant en guenilles à leur simple contact (des cibles toutes désignées pour les invectives, n'est-ce pas, l'ami ?). Cela dit, les Sylphelins détestent les Elfes du Bois de Sang. Ils les considèrent comme un crime contre la nature, parce qu'ils se sont emparés du don de la vie, et qu'ils l'ont changé en une torture éternelle. Pas un Sylphelin doté d'une once d'estime de soi n'accorde foi un seul instant aux revendications de souveraineté de la reine Alachia ; en fait, plus d'un Troubadour sylphelin a un jour gagné sa croûte en racontant de malicieuses histoires drôles qui se moquaient de « Sa Grandeur » et « Sa Majesté ».

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES HUMAINS

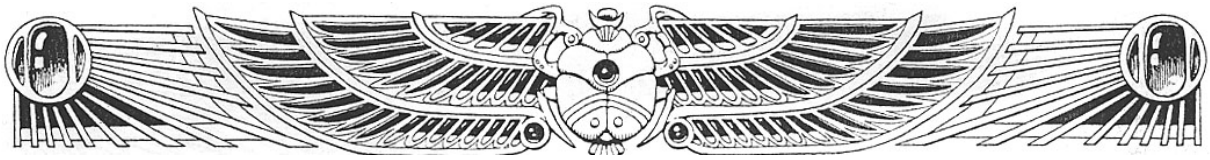
Les Humains se déclinent en davantage de représentants qu'aucune autre race de Donneurs-de-Noms, et cette ahurissante variété ne cesse d'enchanter l'esprit des Sylphelins. Amoureux de la nouveauté et de la différence comme ils le sont, ils trouvent que les Humains, à travers toutes leurs apparences, sont la race la plus fascinante de tout Barsaive. Un nombre non négligeable de Sylphelins se méprisent naturellement en pensant qu'un peuple aussi diversifié possède de fait un esprit de liberté avec lequel rivaliser, et tentent par tous les moyens d'y parvenir.

Nombreux sont les Sylphelins à rechercher la compagnie des Humains pour arpenter les routes, en arrêtant leur choix sur le premier qui interpelle leur imagination. Le Sylphelin observe alors avec attention son compagnon, reproduit la moindre de ses habitudes qu'il trouve intéressante par mimétisme, et ce, jusqu'à ce qu'il ne trouve plus rien de nouveau ou de divertissant en sa compagnie. S'il perd son intérêt, il abandonne alors l'Humain sans rien de plus qu'un simple adieu. Cette désinvolture ne manque pas de faire tiquer de nombreux Humains, qui y voient à tort un signe qui prouve que les Sylphelins n'apprécient pas l'amitié humaine à sa juste valeur. En fait, un Sylphelin n'oublie jamais ses compagnons de voyage. Si jamais un Humain avec lequel un Sylphelin a parcouru les routes se retrouvait au sein du clan de son ex-compagnon, alors ce dernier se mettrait en quatre pour offrir à son ami le meilleur de l'hospitalité du clan. Lorsqu'un Sylphelin quitte brutalement un compagnon, cela ne signifie pas qu'il ne ressent plus la moindre amitié pour lui, c'est simplement que les Sylphelins détestent les adieux un tant soit peu sophistiqués.

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES OBSIDIENS

La lenteur et le calme des Obsidiens fascinent les Sylphelins. De fait, il n'existe pas en Barsaive deux races qui soient aussi différentes. Beaucoup de gens issus d'autres races pourraient s'appuyer sur de telles différences pour redoubler de prudence, mais pas les Sylphelins. Pour eux, il faut célébrer la différence, et si elle est réellement importante, la célébration n'en sera que plus grande, elle aussi. (Je te pose la question, comment peut-on ne pas apprécier un peuple qui possède une telle dose de courage ?) Tout ce qui définit un Obsidien (sa lenteur, sa taille fort respectable, le fait qu'il soit issu d'un rocher vivant) passionne un Sylphelin. Beaucoup de Sylphelins se retrouvent pris à leur propre piège : ils trouvent cocasse qu'un peuple aussi solennel, et dépourvu de curiosité les trouve, *eux*, fascinants. (Après tout, un Sylphelin considère son propre comportement comme banal, ni plus ni moins que n'importe qui) Cet intérêt qu'ils ont les uns envers les autres crée un étrange lien entre les Sylphelins et les Obsidiens, et les conduit souvent à de solides amitiés. En fait, le seul Obsidien qui n'attirera pas son petit attroupement de Sylphelins intéressé, c'est un Obsidien ivre. Les Sylphelins ne sont pas stupides, ils évitent de rester aux alentours d'un homme de pierre qui titube. Ca n'a aucun sens de se faire écraser sous le pied d'un Obsidien rendu un peu trop joyeux par une bonne quantité de bière naine, n'est-ce pas ?

Le seul comportement obsidien qui laisse les Sylphelins perplexes, c'est leur refus de réagir à leurs petites taquineries, voire même leur refus de se mettre en colère. Bien entendu, ils ne prennent pas l'affaire par le bon bout. Il est peu de choses capables de perturber un Obsidien. Ce dernier



demeure aussi calme qu'une mer étale, et peu importent les plaisanteries qu'un Sylphelin peut énoncer en sa présence. La plupart des Sylphelins considèrent que ce flegme est la chose la plus fascinante au monde.

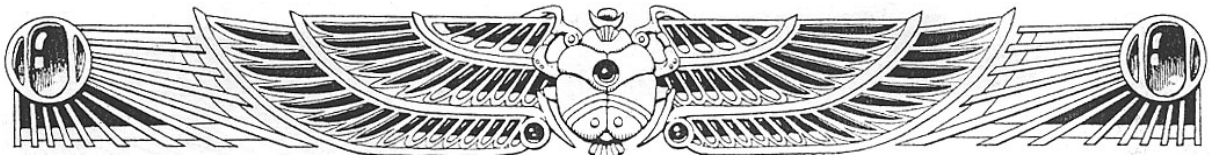
DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES ORKS

Les Sylphelins ont un étrange comportement vis à vis des Orks, qui dépend en général de l'Ork face auquel ils se trouvent. Il y a longtemps, les autres races de Donneurs-de-Noms de Barsaive avaient réduit les Orks en esclavage, toutes sauf les Sylphelins (qui préfèreraient mourir, plutôt que de réduire qui que ce soit en esclavage). Les Sylphelins ressentent une sympathie toute particulière envers les Orks parce que ces derniers ont souffert à cause du pire cauchemar des Sylphelins. Ou, du moins, ils voudraient ressentir une telle sympathie. Le problème, c'est que la plupart des Orks ne veulent rien avoir à faire avec des Sylphelins. De nombreux Orks oublient que les Sylphelins sont les seuls à ne pas les avoir traités en esclaves, et ceux qui s'en souviennent leur reprochent de ne pas avoir forcé les autres Donneurs-de-Noms à stopper de telles pratiques. Les Orks sont nombreux à adopter un comportement grossier, et ils prennent la mouche plus vite et plus facilement que quiconque aux plaisanteries des Sylphelins. Un Sylphelin peut supporter pendant un certain temps d'acerbes remontrances, mais il existe un moment où il arrête d'agacer par pure affection, et commence à agacer pour offenser réellement son adversaire. Beaucoup trop d'Orks provoquent la colère des Sylphelins, et beaucoup trop de Sylphelins se laissent dominer par leur colère sans réfléchir. Plus besoin de se demander pourquoi ces deux races s'entendent aussi bien qu'un Dragon et qu'un Elfe. Bien que je connaisse des Orks et des Sylphelins qui ont développé des liens d'amitié (un Sylphelin est capable de se faire un ami de n'importe qui, à condition d'être d'humeur), l'Ork a toujours une patience incroyable avec les Sylphelins. Incroyablement restreinte, en fait.

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES TROLLS

Oulah, sujet sensible. Pas de méprise. Demande à qui tu veux en Barsaive ce que, d'après lui, les Sylphelins pensent des Trolls (et vice versa), on te répondra que Trolls et Sylphelins se détestent. Ce qu'on est incapable de te dire, c'est pourquoi. La vérité, et il me coûte de la dire, c'est que c'est nous autres Trolls qui nous sommes attirés l'aversion des Sylphelins. Mon propre peuple me traitera probablement de traître envers les miens pour avoir couché sur le papier une telle chose, mais c'est la pure vérité. Grâce à l'année que j'ai passée auprès du clan Lisvara, j'ai appris que les Sylphelins, de manière générale, s'intéressent à tout, et veulent s'attirer l'amitié de tous. Demande-toi un instant la raison pour laquelle un peuple amical, curieux et généreux comme les Sylphelins n'apprécierait pas, voire détesterait, une race tout entière. Parce que nous sommes plus grands qu'eux, comme le pense Targ Tranche-Os ? Perdu. Les Sylphelins adorent les Obsidiens, et les hommes de pierre sont presque aussi grands que nous. Parce que nous sommes différents d'eux ? Tout faux, encore une fois, l'ami. Les Sylphelins se délectent des différences. Il n'y a rien qui les rende plus heureux que tout ce qui leur est peu familier. Non, l'inimitié entre nos deux races provient tout simplement du fait que les Trolls sont une race qui n'a jamais trouvé d'utilité au peuple sylphelin, et qui a eu assez peu de pédagogie pour le leur faire savoir. Petits, qu'on les appelle, comme si la petite taille était une insulte. Inconstants, stupides, ramollis du cerveau, gringalets, lâches, les Trolls taxent les Sylphelins de tous ces qualificatifs, et pire encore. Un Sylphelin ne supporte pas d'être insulté, et il ne viendrait pas à l'esprit d'un Troll qu'il puisse s'excuser auprès d'un Sylphelin après l'avoir insulté. Nous autres Trolls leur avons donné des raisons d'avoir une dent contre notre peuple, et c'est exactement ce qu'ils font.

Pour te prouver mes dires, je vais te donner un exemple issu de mon expérience auprès du clan Lisvara. Les Sylphelins m'ont accepté, m'ont ouvert leurs cœurs et leurs foyers en dépit de leur rancune, simplement parce que le simple fait que je voulais apprendre leurs usages signifiait (selon eux) que j'avais « présenté des excuses » au nom des miens pour cette rancune ancestrale envers la race des Sylphelins. En peuple généreux qu'ils sont, ils ont immédiatement accepté ces « excuses », ils m'ont pardonné tout le mal que tous les Trolls du monde avaient pu leur faire un jour, et m'ont traité



comme un frère aussi longtemps que je suis resté auprès d'eux. Et si je devais revenir chez eux un jour, ce que j'espère, ils m'accueilleraient comme si je faisais partie de la famille.

DE LA LÉGENDE DE MRAGA, ET DE SA SIGNIFICATION

Lorsque j'ai demandé à mes amis sylphelins pourquoi ils avaient une telle aversion pour les Trolls, la Valsevent Sheorh me raconta la légende du roi troll Mraga. Je te retranscris ici ses propres mots, tels que je me les rappelle.

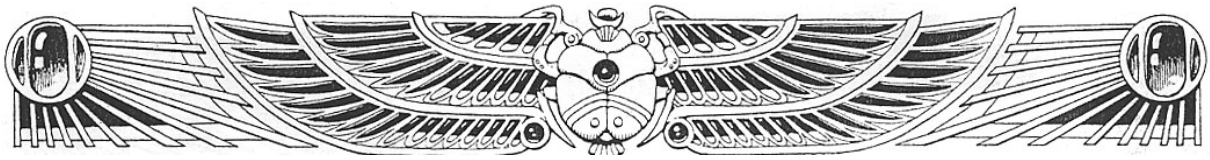
« Il y a longtemps, en un temps si reculé que le nom de Châtiment n'évoquait rien à personne, Mraga régnait alors sur le royaume troll de Ustrect. En ce temps-là était une artisan sylpheline du nom de Windeyes, du clan Deosylh. Elle vivait aux abords d'Ustrect, et fabriquait des bijoux et des sabres d'une grande beauté. Les talents de Windeyes en vinrent aux oreilles du roi Mraga, et il décida de contempler ses créations de lui-même. Mais tout ce qu'il savait de Windeyes, c'était son nom. Il ignorait jusqu'à sa nature de Sylpheline. Alors, Mraga fit une déclaration qui invitait tous les marchands et commerçants d'Ustrect qui vendaient des bijoux, des armes, et tous autres produits issus du travail du métal, à le rejoindre à sa cour. A chacun, il demandait : « Est-ce toi qui portes le nom de Windeyes ? » Et chacun d'entre eux lui répondit : « Non, Seigneur, ce n'est pas moi. » Il leur demandait alors : « Que peux-tu me dire à propos de Windeyes ? »Et chacun d'entre eux répondait : « Seulement qu'elle est la plus grande artisan de métaux de ce monde. »

Mraga étendit alors sa proclamation à tous les marchands, commerçants et artisans qui traversaient le royaume d'Ustrect. Il leur posa les mêmes questions, et obtint d'eux les mêmes réponses. Il écrivit des lettres et envoya des ambassadeurs à tous les autres peuples des royaumes alentours : les Nains, les Elfes, les Obsidiens, les Orks, les Humains, les T'skrangs. Il écrivit à tous, en quête de Windeyes, excepté aux Sylphelins. Et tous lui délivrèrent la même réponse : Windeyes, la plus grande artisan de métaux de ce monde, ne demeurait pas au sein de leur peuple.

A la longue, Windeyes elle-même finit par entendre parler des recherches du roi Mraga, et prit le roi troll en pitié. « Je vais me rendre à Ustrect, et lui montrer la plus admirable de mes œuvres. Je lui en ferai cadeau, en remerciement pour m'avoir honorée en faisant parcourir le monde à ma recherche. » Et tout en devisant, Windeyes, la plus grande artisan de métaux de ce monde, emballa un plein sac de ses plus belles créations, des broches, des bracelets, des dagues, des sabres qui se surpassaient tous en beauté, et se rendit à Ustrect.

Lorsque le roi Mraga l'aperçut dans sa grande salle d'audience, il se renfrogna et lui demanda la raison de sa présence. « Je suis Windeyes, lui répondit-elle. J'ai entendu dire que vous cherchiez à contempler mes oeuvres. Voyez ce que je vous ai rapporté. » Et, ce faisant, elle ouvrit son sac et présenta au roi Mraga ses plus splendides créations. « Choisissez-en une, noble roi. Vous m'avez honorée en me faisant rechercher avec une telle ferveur, que je vous ferai un présent d'une valeur égale. »

Mais Mraga éclata de rire, et l'écho de ce rire se répercuta jusqu'au plafond. « Moi, recevoir un cadeau de la part d'un Sylphelin ? Il ne sera pas dit que j'accepterai un cadeau de la part d'une bonimenteuse comme toi. Tu n'es pas Windeyes. Il est impossible que tu sois la plus grande artisan de métaux de ce monde. Il n'est pas un Sylphelin qui saurait revendiquer un tel titre ! Tu t'attendais vraiment à ce que je croie qu'une race aussi stupide et aussi inconstante maîtrise suffisamment un



artisanat, quel qu'il soit, pour façonner le plus simple des objets ? » Et le mépris lui aveuglait les yeux, car il contemplait les créations de Windeyes, et il était incapable de voir leur beauté. Il le rejeta de côté de son pied botté, avant d'affirmer : « Emporte ces ordures puantes hors de ma vue, avant que je te fasse tuer pour ta présomption ! Windeyes ! Ah, elle est bien bonne ! »

Alors Windeyes rassembla ses trésors et quitta Ustrect. Mais elle abandonna l'un d'eux derrière elle, tout comme elle l'avait promis : une dague incrustée de joyaux, plantée dans la gorge du roi Mraga. »

C'est la première fois, et de la bouche de Sheorh, que j'ai entendu parler de cette histoire. Aucun Troll de ma connaissance n'en a jamais entendu parler, ni aucune des dizaines d'autres histoires de ce type que connaît chaque clan sylphelin. Sheorh a passé de nombreuses années à voyager en Barsaive, tentant de rassembler les légendes trolles d'autres clans sylphelins, et elle m'a raconté que chaque clan détenait sa propre version de cette histoire, au cours de laquelle un Troll insulte gravement un honorable Sylphelin sans véritable raison. Elle pense, et je suis d'accord avec elle, que cette histoire n'est sans doute pas authentique, mais qu'elle est simplement l'incarnation du dédain de longue date des Sylphelins envers les Trolls.

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES T'SKRANGS

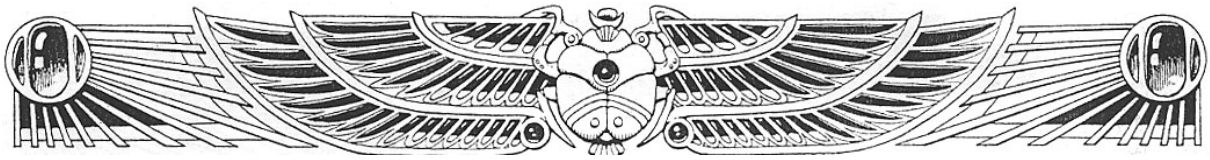
Les T'skrangs et les Sylphelins ont en commun cette tendance à théâtraliser les choses, cette passion pour la vie, c'est pourquoi les Sylphelins considèrent les T'skrangs comme leurs frères de cœur. Malgré le fait que la plupart des T'skrangs vivent aux abords de l'eau, voire dans l'eau, un élément dangereux aux yeux des Sylphelins, le petit peuple choisit souvent ses compagnons parmi les T'skrangs les plus flamboyants qu'il peut trouver. Les T'skrangs partagent également avec eux leur sens de l'humour, et répondent souvent à leurs farces par d'autres plaisanteries, et de plaisantes invectives de leur propre cru. De tous les Donneurs-de-Noms, les T'skrangs sont ceux qui sont les plus à même de comprendre l'affection sous-jacente à leurs facéties, c'est la raison pour laquelle ils entrent volontiers dans leur jeu. En raison de leur enthousiasme à trouver une race aussi ludique que la leur, les Sylphelins traitent souvent les T'skrangs avec la plus grande amabilité.

DE L'AVIS DES SYLPHELINS SUR LES L'EMPIRE THÉRAN

Tous les Barsaiviens, ou presque, détestent les Thérans, mais les Sylphelins, ces passionnés de liberté, les méprisent tout particulièrement. L'Empire théran, fondé sur un principe d'esclavage, apparaît à la plupart des Sylphelins comme une offense à la vie, aux Passions, et de manière générale à toutes les valeurs morales que cultivent les honnêtes gens. Ce sont les esclavagistes thérans qui éprouvent le plus haut degré de haine et de crainte envers les Sylphelins. Le mémorable sentiment d'aversion du petit peuple envers les Trolls n'est rien face à leur dégoût pour les marchands d'esclaves thérans. Les Sylphelins craignent l'esclavagisme plus que tout au monde, si l'on fait exception des Horreurs. Que les esclavagistes en aient après des Sylphelins ou d'autres Donneurs-de-Noms ne fait aucune différence. Un Sylphelin sera capable de combattre un esclavagiste avec autant d'ardeur pour délivrer un compagnon sylphelin que pour un autre Donneur-de-Noms.

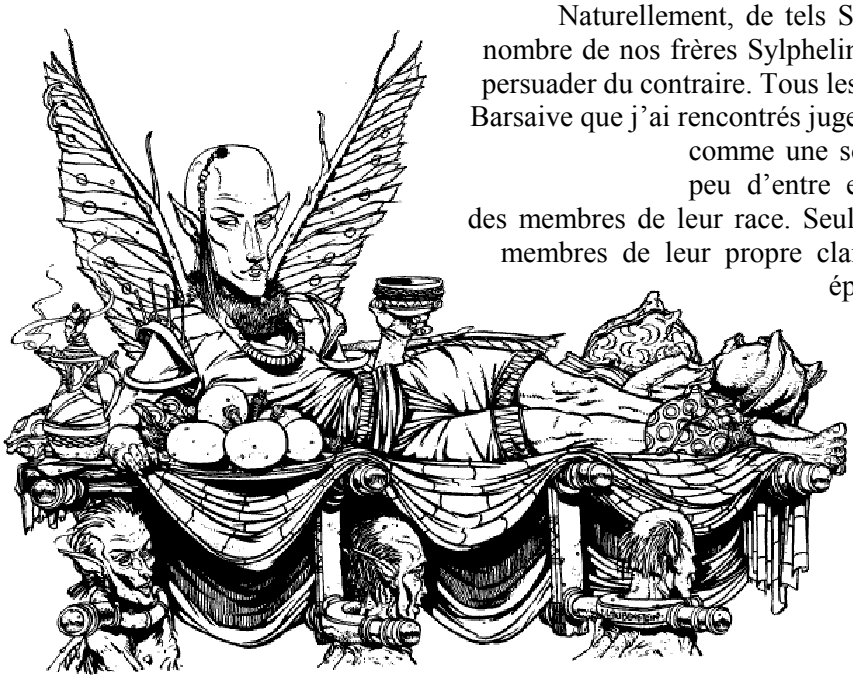
Heureusement pour les Sylphelins, il existe peu de Thérans qui souhaitent avoir des esclaves de leur race à leur disposition. De temps en temps, posséder des esclaves sylphelins revient à la mode, mais le phénomène dure rarement plus de quelques mois. Certains riches Thérans sont obsédés par des visions d'artisans sylphelins qu'ils forceraient à fabriquer pour eux de somptueux bijoux, des volées de messagers sylphelins pour porter leurs quatre volontés dans les rues de Vivane ou du Quai des Nuages, mais ceux qui s'y sont essayés ont vu leurs nouveaux esclaves tomber malades, s'amenuiser et mourir de chagrin à cause de leur détention. Certains prétendent qu'un Sylphelin qu'on enferme se laisse simplement mourir, et, de fait, rares sont ceux qui survivent aux conditions de vie des esclaves thérans plus de dix ou quinze jours.

Les Sylphelins voient en la flotte de navires de l'Empire théran une insulte extrême, et cette dernière provoque en eux une colère qui confine à la folie. En tant que fils des nuées, les Sylphelins de



Barsaive considèrent la présence des Thérans dans leur élément de prédilection comme une intrusion scandaleuse. Ils réagissent avec le même dégoût qu'un Troll ou un Humain pourraient éprouver s'il trouvait des asticots dans sa chope de bière. Il est courant de voir des Sylphelins se soulager de cette aversion en sabotant les navires thérans. De telles initiatives représentent un test de courage très populaire au cours de la saison des amours.

DE L'ÉTRANGE NATURE DES SYLPHELINS THÉRANS



Naturellement, de tels Sylphelins existent, bien que nombre de nos frères Sylphelins de Barsaive aimeraient se persuader du contraire. Tous les membres du petit peuple de Barsaive que j'ai rencontrés jugent leurs homologues thérans comme une source de honte profonde, et peu d'entre eux les considèrent comme des membres de leur race. Seule leur fidélité farouche aux membres de leur propre clan dépasse la loyauté qu'ils éprouvent envers tous les Sylphelins. Leur réaction montre donc bien combien ils méprisent les rares anomalies de leur race qui ont adopté des mœurs théranes.

Les Sylphelins de Barsaive méprisent leurs cousins thérans pour une simple et accablante raison : ces derniers acceptent le principe de l'esclavage, foulant aux pieds l'un des idéaux les plus chers de la culture sylpheline, comme s'il n'avait pas plus d'importance à leurs yeux qu'une banale motte de terre. Les Sylphelins thérans se considèrent d'abord comme des Thérans, avant d'être des Sylphelins. Ils se racontent donc des mensonges réconfortants sur l'esclavage et le malheur que propage l'Empire théran. Et le pire, c'est qu'ils arrivent à s'en persuader. En partant du principe que les Thérans valent naturellement mieux que quiconque en ce monde, ils affirment que les Barsaiviens ne sont pas dignes de la liberté si chère aux Sylphelins, et qu'il est donc normal de les réduire en esclavage.

Il se trouve justement que j'ai fait une rencontre très intéressante avec un Sylphelin théran au cours d'un séjour dans une auberge située aux abords de Vivane (Pas dans Vivane même, bien entendu ; je ne nourris pas non plus une grande sympathie pour les Thérans, et peu m'importe combien ils paient). Au cours de la conversation (qui fut remarquablement brève ; je n'étais rien d'autre à ses yeux qu'un rebut ignorant de Barsaivien !), je lui ai demandé s'il avait déjà vu un esclave sylphelin, et ce qu'une telle vision provoquait en lui. Il me répondit que tout Sylphelin suffisamment stupide pour se laisser capturer par des esclavagistes ne méritait en aucun cas sa liberté, et qu'il valait mieux qu'un tel Sylphelin meure plutôt que de vivre et de procréer des imbéciles de son espèce. (Il aurait bien approfondi le sujet, mais je l'ai fait taire en lui renversant son verre de liqueur sur sa tête et ses somptueux vêtements. Si jamais je le revoie, il se pourrait bien que je le secoue violemment jusqu'à lui faire sauter sa p'tite tête, tiens...)