

Warhammer Quest

Athel Loren

Athel Loren est la plus ancienne des forêts du Vieux Monde. Ses arbres les plus vieux sont les jeunes pousses ayant germé à partir des graines semées par les serviteurs des Anciens en personne. C'est un lieu mystique qui s'étend sur une surface immense, mais nul ne sait si ce sont les Anciens ou l'influence du Chaos qui a éveillé ses arbres et leur a donné une âme. Toujours est-il qu'à l'aube des temps, ils ont commencé à raisonner d'une façon surnaturelle, et ont appris des sentiments tels que la haine et la colère. La forêt a peu à peu pris conscience d'elle-même et des autres races qui grouillaient comme des insectes à la surface du monde. Et les intentions de ces dernières ont éveillé sa rancœur...

Des menhirs gravés de runes elfiques marquent les limites de ce domaine végétal. Au-delà s'élèvent des arbres gigantesques dont les branches frissonnent et se tordent lentement, comme pour échapper à la barrière magique que forment ces pierres gardiennes. Les racines rampent et griffent les pierres couvertes de mousse, au milieu d'une brume persistante qui recouvre les clairières et les cavités du sol. Un tel labyrinthe de troncs et de branches suffit à rebuter l'esprit le plus décidé, car il abrite des yeux épieurs, des mouvements furtifs à peine entr'aperçus et des bruits inquiétants. La tranquillité surnaturelle des clairières tapissées de feuilles mortes et la brise silencieuse soufflant sur les sentiers ne voilent aucunement le sentiment d'être observé et mesuré à chaque pas que l'on y fait.

On aperçoit parfois du coin de l'œil des silhouettes impalpables se déplacer à travers les branches basses et les fourrés, suivies par de petites formes semblant aller d'un arbre à l'autre. Athel Loren sait tout ce qui se passe en son sein, et bien que son influence soit discrète, elle est prête à éliminer tout intrus qui pénètre ses frondaisons. Seuls les fous ou les plus intrépides osent la braver, car c'est un lieu hanté par des créatures et des esprits hostiles.



La forêt d'Athel Loren défie les lois du temps et de l'espace. Il est possible d'explorer ses sous-bois les plus sombres pendant seulement quelques heures, pour ensuite en ressortir et se rendre compte que des siècles se sont écoulés dans la vie réelle. De la même façon, certains se sont déjà perdus dans la forêt pendant des décennies avant de finalement s'en échapper pour s'apercevoir qu'une poignée de minutes se sont écoulées depuis leur disparition. Athel Loren est plus vivante que n'importe quelle autre forêt, et il est impossible de s'y orienter car les repères changent sans arrêt de place. Un endroit où s'ouvrait une clairière se retrouve recouvert d'une végétation inextricable le matin suivant, tandis que les sentiers disparaissent ou se reforment sans cesse.

La plupart de ceux qui pénètrent Athel Loren tournent en rond malgré leurs efforts pour s'enfoncer dans la forêt. Même s'ils essaient d'avancer droit devant, ils retombent sur l'orée des arbres. Une minorité de ceux qui insistent reviennent fous à lier, leur santé mentale définitivement réduite en lambeaux par les horreurs dont ils ont été les témoins. Les autres ne réapparaissent jamais.



Cependant, certains esprits de la forêt ne sont pas systématiquement agressifs envers les étrangers. Ceux qui ont de la chance ou un cœur valeureux trouvent parfois un chemin au milieu des arbres, guidés par un rai de lumière ou un sentier moins traître que les autres. Quoi qu'il en soit, il y aura toujours des individus prêts à affronter les dangers d'Athel Loren, attirés par des légendes parlant de connaissances occultes ou de trésors cachés.

Les demeures des seigneurs des elfes sylvains sont cachées dans toute la forêt. Ce sont des lieux emplis d'une musique envoûtante, de rires semblables au souffle du vent d'automne et d'une lumière tamisée. Les entrées de ces endroits sont taillées dans le tronc d'arbres séculaires ou sont camouflées dans le flanc d'un tumulus, invisibles à l'œil des indésirables, si bien qu'ils peuvent passer à quelques pas de leur seuil sans les remarquer.

Ceux qui franchissent ces portes peuvent admirer une immense caverne qui se déploie sous le sol, dans laquelle des racines forment une voûte grandiose avant de descendre en torsades pour former d'élégants piliers. C'est dans ces endroits d'une beauté féerique que les elfes sylvains ont élu domicile. Des lanternes ouvragées décorent les murs, chacune renfermant de petites créatures de forme humaine qui diffusent de la lumière, telles des lucioles. Les elfes sylvains célèbrent ici les cycles naturels de la forêt en organisant de grands banquets lors desquels leur vin capiteux coule à flots. Les cavernes résonnent de mélodies enchanteresses et de rires cristallins alors que les elfes dansent, pendant que des enfants éternellement jeunes, enlevés dans les familles qui vivent dans les environs de la forêt, amènent les plats et remplissent les verres avec gaieté. Il arrive que de temps à autre des étrangers, notamment des Chevaliers de la Quête, soient conviés à des telles fêtes, mais seul un imbécile goûterait à des mets elfiques sans y avoir été expressément invité...

Les elfes sylvains vivent à Athel Loren depuis près de cinq mille ans. Au fil du temps, ils se sont liés à leur habitat à un point tel que leur nature intrinsèque a évolué pour refléter la forêt elle-même. Ils se sont progressivement détachés des autres elfes et sont devenus secrets, méfiants et repliés sur eux-mêmes. Leur destin est désormais celui de la forêt dont ils sont les gardiens : si celle-ci venait à disparaître, alors les elfes sylvains mourraient avec elle.

Les elfes sylvains sont comme la nature : capricieux et imprévisibles, mais ne suivant aucune notion de bien ou de mal selon les critères des autres races. Tout comme un lac aux eaux calmes et pures, ils peuvent sembler amicaux et magnifiques, avant de devenir soudainement aussi effrayants et destructeurs qu'un orage d'été. Pour chaque intrus conduit pacifiquement aux frontières de leur domaine, un autre est abattu sans pitié et son cadavre abandonné au beau milieu de la forêt. Des ossements jonchent les abords des arbres, des tiges de flèches fichées dans les orbites des crânes ou émergeant des cages thoraciques. La végétation recouvre rapidement ces avertissements macabres, à moins qu'ils ne soient auparavant rongés par quelque habitant des sous-bois...

Les elfes sylvains gardent la forêt d'Athel Loren sans relâche. Même ceux qui y pénètrent sans mauvaises intentions suscitent suspicion ou agressivité, et connaissent souvent une fin prématurée. Les elfes sylvains dédaignent totalement le monde extérieur et ne se soucient pas du sort des autres races. Il arrive qu'ils prennent part à des conflits en-dehors de leur domaine, mais cela reste rare et survient uniquement quand cela sert leurs propres intérêts. S'ils pouvaient vivre sans jamais sortir de leurs terres féeriques, ils le feraient sans l'ombre d'une hésitation.



Malheureusement pour eux, Athel Loren est constamment assaillie par des êtres désireux de la corrompre, et ils n'ont d'autre choix que combattre de tels envahisseurs.

Leur habileté insurpassable à l'arc couplée à leur discrétion extraordinaire font des elfes sylvains des adversaires à ne surtout pas sous-estimer. Les victimes ont rarement l'occasion de voir leurs bourreaux avant d'être transpercées de part en part de traits meurtriers jaillissant des fourrés. Ce n'est qu'une fois l'ennemi affaibli et pris de panique que les elfes sylvains surgissent des bois et massacrent sauvagement les survivants avant de s'évanouir aussi subitement qu'ils sont apparus.

GARDES SYLVAINS

Ils forment l'essentiel des troupes. Tout comme les autres elfes, ils sont rapides et mortels, faisant preuve d'une grande adresse. Les Gardes Sylvains sont des archers hors pair combattant en unités très mobiles auxquelles un objectif est assigné tout en encourageant leur esprit d'initiative lors du combat. C'est pourquoi leur ligne de bataille est souvent fluctuante, les clans de Gardes Sylvains avançant puis s'égayant comme un tourbillon de feuilles mortes tout en arrosant l'ennemi de volées de flèches meurtrières.



DRYADES

Les dryades sont capables d'adopter différentes formes, et ironiquement prennent souvent celle d'elfes nues au corps sublime, bien que leur peau garde toujours une couleur verdâtre et que leurs cheveux ondulants soient entremêlés de feuilles et de fougères. Sous cette apparence trompeuse et usant de chants lancinants, la dryade attire sa victime au fond des bois. Ce n'est que lorsque celle-ci est entièrement livrée à elle, son esprit submergé de désir par les promesses susurrées à ses oreilles, que la dryade frappe. L'être magnifique fait alors place à une vision de cauchemar, image physique de la haine qui consume l'esprit de la forêt. Alors que la victime est toujours en proie à sa transe, son sang est répandu sur le sol avide et son corps est démembré sauvagement.



Lorsqu'Athel Loren part en guerre, les dryades répondent à l'appel des hamadryades, les plus anciennes et les plus puissantes de leur espèce. Elles prennent alors leur aspect guerrier et partent chasser sur les flancs de l'armée. Elles sont capables de se mouvoir rapidement et tombent par surprise sur l'ennemi, jaillissant de bois que ce dernier croyait sûrs. En fait, l'attaque de dryades courroucées est souvent le premier signe qu'Athel Loren se prépare à la guerre.

CAVALIERS SAVAGES DE KURNOUS

Ces cavaliers forment la garde personnelle d'Orion et ils sont tout aussi impulsifs et agressifs que lui. Ces êtres étranges ne sont plus les elfes qu'ils étaient jadis car ils font maintenant partie de la Chasse Sauvage. Durant les mois d'hiver, alors que sommeille l'esprit de leur roi, ils veillent sur la Clairière Royale, et rien n'échappe à leur regard où brûle une lueur surnaturelle.



Les rituels de renaissance d'Orion débutent lorsque l'hiver cède la place au printemps, et ce sont ses Cavaliers Sauvages qui conduisent les cérémonies, renouvelant à chaque étape le lien qui les unit au roi. Au cours d'une nuit de terreur, où des formes spectrales hantent les clairières d'Athel Loren et où partout résonnent d'étranges appels, le roi Orion s'éveille de son sommeil de mort. Son cor se fait entendre et annonce le début de la Chasse Sauvage tandis que le bruit de ses pas est semblable au grondement du tonnerre. Ses Cavaliers Sauvages le suivent montés sur de rapides coursiers, leur vigueur renouvelée par l'éveil de leur suzerain. Tout infortuné qu'ils repèrent est aussitôt piétiné à mort, offert en sacrifice pour la plus grande gloire du Roi de la Forêt.



DANSEURS DE GUERRE

Ils vouent un culte à Loec, grand perturbateur de l'ordre cosmique, et les danses complexes et effrénées qu'ils lui dédient régulièrement les rendent particulièrement agiles et athlétiques.

C'est au combat que les Danseurs de Guerre donnent la pleine mesure de leurs talents. Ils virevoltent tout en délivrant une pluie de coups sur l'adversaire et sont à même d'éviter les traits des archers ennemis d'un bond. Ils encerclent leur proie tout en dansant, frappent en un éclair et se placent hors de portée d'une fulgurante pirouette.

Leurs danses guerrières, dédiées à leur dieu moqueur, rendent les hérauts de Loec encore plus redoutables. Ces danses ne suivent aucun mouvement particulier, chaque participant adoptant instinctivement les gestes les plus appropriés pour former avec le reste de la troupe un ballet aussi magnifique à regarder qu'il est mortel. Chaque danse est à la fois acte de foi, application d'une discipline martiale particulière et célébration des victoires passées. Ainsi, les Danseurs de Guerre honorent le legs de leurs prédécesseurs tout en inscrivant de nouvelles pages de leur histoire dans la chair de leurs ennemis.

