

## Les elfes de Tawar-In Druedain

---

### Transformation :

Alors que toutes les factions étaient transportées grâce au vortex en direction d'un Nouveau Monde, un phénomène mystérieux arriva au membre du cercle. Ils eurent une vision ou ils étaient arrivés dans une immense forêt telle qu'ils n'avaient jamais connue. Dans cet endroit, ils sentirent une énergie dite omniprésente qui leur semblait familière et étrangère à la fois. Croyant que c'était la présente de leur Créatrice, ils suivirent la piste de cette énergie et arrivèrent non devant leur déesse, mais plutôt devant un immense arbre. Mais avant même d'approcher, ils tombèrent embusqués par un régiment elfique. De ce groupe sorti deux elfes qui semblaient être leurs chefs, ils expliquèrent que dans le monde où ils étaient tombés, leur divinité n'existait pas et que c'était Aldaron, l'arbre monde, qui régnait sur la nature. Ils expliquèrent qu'ils étaient un groupe nommé les Rôdeurs éternels et que leur mission était de protéger la nature avec les pouvoirs que leur proférait l'arbre. Déçu de la perte de leur créatrice, mais ayant toujours un devoir à accomplir, le cercle demanda aux elfes s'ils pouvaient faire partie de leur communauté afin de pouvoir continuer leurs rôles de gardien. Les rôdeurs acceptèrent, mais à la condition qu'ils se laissaient envahir par la présence de l'arbre afin de prouver leur allégeance. Le cercle accepta, étant un faible prix à payer pour continuer leur mission. Assis autour de l'arbre avec les elfes qui disaient les prières d'initiations au culte. Ils sentirent la puissance comparable à celle de la créatrice les envahir, les enveloppant, jusqu'à la plus petite parcelle de leur être et leur faisant subir un traitement atrocement douloureux. À la fin du rituel, ils se relevèrent, épuisés, mais sentirent leurs sens plus aiguisés et leurs oreilles pointues. Ils étaient devenus elfes. Possédant maintenant les pouvoirs d'Aldaron et faisant partie des Rôdeurs éternels, le cercle se nomma les Tawar-In-Druedain qui veulent dire "Les hommes de la forêt" pour ne pas oublier que malgré leur nouvelle allégeance qu'ils étaient dans un autre monde le groupe légendaire nommée Le cercle.

### Historique:

Les Tawars-In-Druedain sont une division des rodeurs éternels, une force armée elfique qui combat depuis des milliards d'années pour protéger la forêt. Tous les elfes sont les enfants d'Aldaron, l'arbre créateur. Il est le commencement et la fin de tout ce qui fait partie de la nature. Tous les membres des rôdeurs voient en cet arbre un dieu et prient cet être légendaire. Pour défendre leur culte, ils utilisent tous les moyens possibles; militaire, politique et commerciale. Voyant que la guerre, les manifestations et les traitées diplomatique ne faisait que ralentir la destruction imminente de la nature certains chefs des rôdeurs ont décidé de

prendre une nouvelle approche. Dans le monde dans lequel nous vivons, les gens comprennent un seul langage, celui de l'économie? Ces chefs ont donc créé la compagnie Vert la fortune, compagnie qui vend toute sorte de bien qui est en accord avec la nature, avec Aldaron, dans le seul but de conquérir le marché et ainsi éliminer tout affront à la nature pour la création de biens inutile ou pour la production de masse. Cependant, la compagnie est loin de posséder le succès tant espéré. C'est alors que les créateurs de Vert la Fortune ont eu besoin de la toute nouvelle division, les Tawars-In-Druedain. Avec cette division, les créateurs de la compagnie vont tenter de grimper les échelles du marché de façon parfois quelque peu douteuse. Que ce soit la destruction de marchandise, intimidation commerciale, ou encore la conquête d'usine ou d'entrepôt, c'est au Tawars-In-Druedain de s'en charger. Ils travaillent seulement dans l'ombre leurs actions sont précises et rapides, on ne doit pas les voir, personnes ne doit savoir l'existence d'une telle division. Bien sûr, leur travail respecte toujours la volonté d'Aldaron et leurs actions ne seront jamais pour le mal. En plus de tout cela une compagnie nécessite une attention, des investissements et une protection constante, ainsi ils doivent se charger autant du bien-être extérieur et intérieur de la compagnie.

### **Mode de vie:**

Les Tawars-In-Druedain favorisent la vie en petits groupes. Discrets, ils préfèrent souvent utiliser des repaires dans la nature pour se réunir et mettre au point des plans ou s'échanger des informations. Sinon, ils ont tendance à se camoufler parmi les foules préférant se fondre dans le quotidien des gens à défaut de rester en marge de ceux-ci. L'appel de la nature est forte, si bien que les éclaireurs elfes préfèrent un mode de vie nomade, plein d'aventure et de surprises plutôt que celui de l'établissement perpétuel. Les membres de cette division procèdent toujours par embuscades, guérillas et tactiques de contournement, lorsqu'il est question de combat. Ils attaquent à longue portée grâce à leurs arcs et sont toujours prêts à se replier si la situation l'exige.

### **Dirigeants:**

Devant faire leurs preuves à leur nouvelle faction, les deux chefs qui les ont rencontrés, Féanor et Vanyar Aldaron, vont les guider dans le Nouveau Monde. Ils vont leur enseigner la manière d'agir des elfes qui est subtilement différente de la leur autant sur un niveau spirituel, militaire, économique et social. Féanor est plus prompt à l'action que son compère, il est celui qui gère les interactions avec les autres groupes. Un combattant hors pair à l'épée et à l'arc, c'est un génie de la guérilla qui ne subit presque jamais de perte lors de ses assauts. Vanyar, qui sait se défendre en combat, s'occupe plutôt de la géopolitique, de la compagnie et de l'intérieur des rôdeurs.

## **Féanor**

Il est bien plus prompt à l'action que son compère. Au combat, c'est un maître de l'arc et de l'épée qui inspire les elfes sur les champs de bataille. Un combattant hors pair, mais dont le comportement explosif va souvent lui causer des ennuis. Il reste tout de même un grand stratège et un génie de la guérilla ce qui lui permet de revenir de ses combats sans aucune égratignure et sans aucun mort de son côté. Pour les interactions avec les autres groupes, c'est plutôt son compatriote qui a la touche diplomatique et qui fait les échanges commerciaux. Malgré le certain manque d'action dans ces échanges, Féanor sait à quels points elles sont importantes pour la compagnie et pour son confrère et comment cela pourra les aider à mieux protéger Aldaron. Mais il garde toujours un doute sur cette nouvelle manœuvre, trouvant que cela les rapproche plus vers ceux qui défient la nature et ne les rapproche pas de la victoire. «Vous savez ce qui fait de quelqu'un un grand guerrier ? Ce n'est ni la puissance de ses coups ou son expertise à l'épée, mais sa volonté de se tenir debout, toujours prêt à se battre pour ce qu'il croit être juste. »  
-Féanor

## **Vanyar**

Il est un des créateurs de la compagnie et il en est fier. Il est certain que cette technique va fonctionner et permettre à la forêt et à son peuple de prospérer dans la paix et la joie. Il est prêt à tout pour la réussite de son projet et ainsi être enfin utile dans cet interminable combat. Il ressent la nécessité d'être utile et de réussir, puisqu'il est loin d'être un aussi bon combattant que son compère, quoi qu'il sache bien se défendre, il ne fut jamais appelé à combattre, toujours en arrière à regarder, à diriger l'aide et les soins pour les rares blessés en aide au rare blessé et a proposé de nouvelles stratégies. Cette compagnie est donc une grande opportunité de montrer qu'il peut servir à quelque chose de plus. Il s'occupe donc de tout ce qui est commercial et de la politique et des relations extérieures. « Si c'est pour le bien de la compagnie ou le bien en général tous les moyens sont permis, seule la fin compte vraiment »

## **Habitudes vestimentaires:**

Les membres du groupe privilégient les couleurs qui se fondent bien dans la forêt. Il est assez rare de voir un membre des elfes en armure lourde, ils préfèrent porter des vêtements souples et des armures de cuir. Considérant leur mode de vie généralement sauvage, beaucoup d'entre eux adoptent la fourrure comme élément de leurs équipements quotidiens. Le vert, le noir et le brun, couleurs de la nature, sont leurs symboles principaux. Ils arborent des tatouages tribaux lorsqu'ils vont au combat.

## **Relation intergroupe**

**Chevalier de l'armada** : Nous sommes très respectueux de ce groupe envers ce groupe puisqu'ils sont des personnes qui respectent la nature, celle de la mer et de la vie marine. De plus, ils pourraient être un grand atout pour les transports de la compagnie.

**Peuple des cendres** : Nous ne nous préoccupons peu de ce groupe de troubadours. Il ne semble poser aucune menace envers Aldaron, les forêts et nous même. Nous ne leur causerons aucun problème tant et aussi longtemps qu'ils ne seront pas une menace.

**Les Eldaris** : Ce groupe est loin d'être dans notre cœur. On les exécute, car ils sont des assassins qui ne font que le mal. Nous sommes surtout en guerre puisque leurs méthodes peuvent parfois être semblables aux nôtres avec un but, cependant, très différent. Nos conflits sont donc physiques et mentaux, sommes-nous aussi bas qu'eux ? Nos actions font-elles vraiment le bien ? Malgré ces quelques doutes, nous restons fiers et bons.

**Le Hardat-Bahk** : Nous détestons ses erreurs de la nature, des créatures ignobles, des anomalies qui ne sont qu'une honte de ce monde. Ils ne sont pas dignes d'être dans ce monde, d'être une création d'Aldaron, le début de toute chose.

## **En somme, on joue dans ce groupe pour...:**

Mettre à l'épreuve son agilité, sa dextérité et sa discrétion. Pour développer un lien fort avec la nature et avec son régiment. Travail d'équipe et esprit de groupe sont au rendez-vous avec quelques attaques de guérilla et de la manipulation contre tous ceux qui sont contre la nature.

