



FÉDÉRATION DE BRAGORN

La forêt de Bragorn est de loin la plus grande du continent. Elle s'étend depuis le nord, ses premières racines s'insinuant dans les terres boquéroises, et descend jusqu'au sud pour laisser place au grand désert de Khaari. Elle abrite principalement deux peuplades elfiques. Au nord, entre les pins géants, les Melidrim, "elfes verts" dans la langue des longues-vies. Redoutés par tous, ces elfes spécialistes de la traque, de la chasse et de la vie forestière se sont depuis longtemps détournés de la magie, de laquelle ils ne voulaient plus dépendre : plus rapides et plus forts que les humains, ils compensent largement cette lacune par leurs capacités physiques. Leur lien très proche avec la nature et les animaux les a poussé à se diviser en clans, suivant chacun des préceptes découlant de l'observation de la manière de vivre d'un animal forestier. On retrouve ainsi par exemple le clan du sanglier, de la vipère, du renard, et bien d'autres, ayant chacun une philosophie de vie et des valeurs guides différentes en lien avec leur totem. Forts d'une puissante autocratie militaire, les Melidrim ont été désignés comme garants de la Fédération de Bragorn, liant les peuples elfiques, ainsi que leurs alliés Boquérois, au nord.

Le sud de Bragorn, également appelé la Forêt Blanche, est la demeure des elfes les plus anciens encore vivants, les Nolidrim (elfes blancs dans leur langue). Restés sous le modèle de la royauté, ce sont les elfes ayant gardé leur lien avec la magie, et tout particulièrement celle s'écoulant dans la sève de l'Arbre Mère, géniteur de tous les arbres, imprégnant l'ensemble de la Forêt Blanche de sa magie. Cette abondance magique leur donne de grands pouvoirs, mais rend les déplacements hors de leur forêt très difficiles alors qu'être sevré de cette magie qui les imprègne depuis toujours peut les rendre fou sous l'effet du manque. Cette particularité, entre autres choses, les a poussé à rester reclus pendant des centaines d'années. Depuis peu, ils s'ouvrent de nouveau sur le monde. Les voyageurs Nolidrim sont facilement reconnaissables : ils emportent toujours avec eux un arbuste issu de la forêt mère, capable de leur

procurer la sève magique dont leur bien-être dépend. Complètement ingénus dans ce monde qui a évolué sans eux des centaines d'années durant, ils découvrent avec fascination ce que leurs voisins en ont fait.

Pour la première fois depuis la scission ayant séparé les elfes, Melidrim et Nolidrim communiquent de nouveau, offrant à leur peuple millénaire de nouvelles perspectives d'avenir, les poussant à reprendre leur place dans les discussions avec les autres peuples, de plus en plus explosives : Les hommes au nord s'agitent et menacent la paix. Les nains, enclavés derrière les montagnes, entretiennent des relations cryptiques avec le reste du monde, et de nombreuses rumeurs au sujet d'étranges fléaux résonnent un peu partout. À Bragorn, les elfes réunifiés se posent des questions, le brassage nouveau remettant en cause les certitudes de certains : des Melidrim regrettent la magie et les anciens rois sacrés des elfes, regardant avec envie l'antique Forêt Blanche et ses cités d'ivoire, alors que des Nolidrim maudissent leur sang ligneux les enchaînant à la forêt, fantasmant sur la liberté de leurs sveltes voisins, s'élançant dans la douce pénombre des branches des grands pins noirs, portés par l'odeur musquée de la forêt sauvage et de ses dangers.