

◆ IDENTITÉ ◆

Nom : Runa Aoshin

Âge : Jeune adulte elfe (environ 100-150 ans — jeune pour une Elfe Sylvain)

Race : Elfe Sylvain

Genre : Féminin

Apparence : Inspirée de Liu Shen (Perfect World)

Rôle : Oracle des Anciens Arbres. Interprète les murmures des arbres et les signes de la forêt. Guide le conseil dans les décisions spirituelles.

<< Les arbres se souviennent de ce que les vivants oublient. Moi, je les écoute >>



LORE

Histoire :

Enfant, Runa était espiègle et curieuse. Elle adorait courir dans la forêt, pieds nus sur la mousse, cheveux au vent, quitte à inquiéter les anciens de son cercle qui la cherchaient parfois jusqu'à la nuit tombée. Mais elle n'était jamais malveillante : juste vivante, insouciante, libre. La forêt était son terrain de jeu, et elle en connaissait chaque recoin, chaque racine, chaque clairière.

Un jour, en sauvant un animal blessé des mains d'un chasseur — une biche prise dans un piège, tremblante, les yeux affolés — elle entendit quelque chose. Pas des mots clairs. Pas une voix comme les autres. Mais des murmures. Le vent dans les feuilles. Un frisson dans l'écorce. Une présence ancienne, immense, qui semblait l'appeler par son nom. Elle s'immobilisa, la biche dans les bras, et écouta. Longtemps. Sans comprendre. Mais sans avoir peur.

Elle en parla à ses anciens. Ils écoutèrent en silence, échangèrent des regards lourds, et comprirent. Runa n'était pas une elfe comme les autres. Elle avait été choisie — par les Anciens Arbres eux-mêmes, ceux dont même les elfes les plus sages parlent avec précaution. Elle devait partir. Apprendre. Découvrir. Suivre cette Voix, où qu'elle mène. Ce n'était ni un exil, ni une punition. C'était une étape. Mais pour Runa, ce fut un déchirement : elle laissait derrière elle sa famille, son cercle, tout ce qu'elle connaissait.

Elle partit avec une graine ancienne autour du cou, un carnet de notes à la main, et une voix dans la tête. Elle ne savait pas où elle allait. Elle savait juste qu'elle devait y aller.

Objectifs :

Runa n'a jamais cherché le pouvoir. Ce qu'elle cherche, c'est comprendre. Les voix des Anciens Arbres murmurent encore à son oreille, et elle sait qu'elle n'en a saisi qu'une infime partie. Alors elle marche, elle écoute, elle apprend — patiemment, obstinément, comme on apprend à lire une langue oubliée.

Mais comprendre ne suffit pas. Elle a un don, et elle refuse de le garder pour elle. Lire l'avenir, c'est une responsabilité : elle veut guider, éclairer ceux qui cherchent leur chemin, éviter que d'autres se perdent comme elle s'est perdue.

Et puis, il y a la forêt. Les animaux. Les innocents. Ceux qui n'ont personne pour les défendre. Runa s'est juré de les protéger — coûte que coûte. Parce que c'est ce qu'elle est. Parce que c'est ce qu'elle a toujours été, depuis le premier animal qu'elle a sauvé, enfant, dans une forêt qui n'était encore qu'un terrain de jeu.

Traits de caractère :

Runa est douce. Pas d'une douceur naïve, d'une douceur de façade. Une douceur réelle, ancrée, qui ne dépend pas des circonstances. Elle écoute avant de parler, elle observe avant d'agir, elle jauge avant de s'ouvrir. Avec les bienveillants, les amis, ceux qui respectent, elle est chaleureuse, patiente, loyale. Elle donne sans compter, elle protège sans attendre, elle guide sans imposer.

Mais qu'on ne s'y trompe pas : cette douceur a des limites. Face aux dangereux, aux irrespectueux, à ceux qui menacent ce qu'elle aime, Runa devient froide. Pas cruelle — juste froide. Distante. Impitoyable si nécessaire. C'est une protection autant qu'un choix : elle a trop perdu pour laisser quiconque lui prendre ce qu'elle aime encore.

Elle est adaptable et observatrice. Elle lit les gens comme elle lit les arbres : en silence, avec patience, en cherchant les signes. Elle ne se précipite jamais. Elle attend le bon moment. Elle sait quand parler, quand se taire, quand agir.

Et par-dessus tout, elle est loyale. À son cercle, à sa forêt, à ceux qu'elle aime. Elle n'oublie pas. Elle ne trahit pas. Elle ne tourne pas le dos. Même quand ça lui coûte. Même quand ça la brise.



✨ MAGIE

Niveau : Initié

Encre : 60 (44 libres, 16 réservées)

Sceau : I (regard / perception) + O (origine / commencements)

Mots liés : RACINES (8) + ARBRES (8)

Écoles : Illusion (principale) + Protection (secondaire)

Détail des coûts :

- RACINES : R(1) + A(1) + C(2) + I(1) + N(1) + E(1) + S(1) = 8 encre
- ARBRES : A(1) + R(1) + B(3) + R(1) + E(1) + S(1) = 8 encre
- Total réservé : 16 encre → 44 encre libres

🌿 SPÉCIFICITÉS RACIALES

Elfe Sylvain :

Runa appartient au peuple des racines profondes et des cycles anciens. Un peuple qui ne cherche pas à dominer le monde, mais à s'y inscrire — lentement, durablement, comme un arbre qui pousse sans jamais forcer. Les siens vivent en cercles mouvants, autour de bosquets anciens, reliés par des chemins invisibles.

Chez les Elfes Sylvains, naître ne signifie pas seulement venir au monde : c'est être reconnu par la forêt elle-même. Très tôt, chaque elfe est appelé. Certains entendent les racines. D'autres, les fleurs. D'autres encore, les lianes, les spores, les écorces — ou des

formes de flore plus anciennes, plus oubliées, dont même les autres elfes ne parlent qu'avec précaution.

Runa fait partie de ces derniers. Elle a entendu les Anciens Arbres. Son appel définit sa manière d'exister, sa place dans le cercle, et la manière dont la forêt répond à sa voix. C'est ce qui a fait d'elle une Oracle — et c'est ce qui l'a poussée à partir.

Les anciens de son cercle ne commandent pas : ils influencent. Leur parole est rare, mesurée, toujours écoutée. Runa a appris d'eux — mais elle a aussi appris à les quitter. Parce que chez les Elfes Sylvains, le départ n'est ni un exil, ni une rupture : c'est une étape. Ceux qui partent emportent un fragment de leur lien — une branche vivante, une racine, parfois une graine ancienne.

Runa, elle, a emporté une graine. Et une voix dans la tête.



ÉQUIPEMENT

Matériel de base :

- Carnet de notes — pour noter ses visions, même celles qu'elle ne comprend pas encore.
- Nécessaire de soin — herbes, bandages, sève médicinale. Pour soigner les animaux blessés, comme elle l'a fait enfant.

Équipement spécial :

- Lanterne de mousse lumineuse — objet elfique, utile pour voyager de nuit, éclairer les grottes, les ruines.

Objet lié au cercle et à la race :

- Collier "La Graine de l'Origine" — cordon de liane tressée, pendentif en graine ancienne polie, gravée de la lettre O. La graine bat doucement contre sa poitrine comme un cœur végétal. Quand Runa utilise ses mots liés (RACINES ou ARBRES), elle se réchauffe légèrement. C'est son lien avec sa forêt, son origine, son chez-elle. Symbolique, pas mécanique.

Secrets :

Runa ne parle jamais de ce qu'elle a perdu. Pas parce qu'elle a oublié — au contraire. Parce qu'elle s'en souvient trop bien.

Elle avait quelqu'un. Un être cher. Son seul amour. Et elle l'a perdu à cause d'une vision — une vision qu'elle n'a pas comprise. Un signe qu'elle n'a pas su lire. Un avertissement qu'elle n'a pas su écouter. Elle s'en veut. Chaque jour. Elle se demande ce qu'elle aurait pu faire, ce qu'elle aurait dû voir, ce qu'elle aurait pu empêcher. C'est pour ça qu'elle cherche. Pour ça qu'elle écoute les Anciens Arbres. Pour ça qu'elle veut comprendre les voix. Pour ne plus jamais revivre ça. Pour éviter que quelqu'un d'autre perde comme elle a perdu. C'est sa mission. Sa punition, peut-être. Son devoir, sûrement.

Et puis, il y a son cercle. Sa famille. Ceux qui l'ont élevée, aimée, comprise. Ceux qu'elle a quittés — pas par choix, mais par nécessité. Elle ne le dit jamais. Mais ils lui manquent. Chaque jour. Chaque nuit. Chaque fois qu'elle voit un arbre ancien, elle pense à eux. Chaque fois qu'elle chante une mélodie elfique, elle entend leurs voix. Elle porte ce manque comme elle porte son collier : contre son cœur, silencieusement, sans jamais le montrer.

**Ambitions :**

Runa ne cherche pas la gloire. Elle ne cherche pas le pouvoir. Ce qu'elle veut, c'est comprendre. Comprendre les voix qui murmurent dans les arbres. Comprendre les signes qu'elle lit sans toujours les saisir. Comprendre pourquoi elle a été choisie — et ce qu'on attend d'elle.

Mais comprendre ne suffit pas. Elle veut guider. Elle a un don — lire l'avenir — et elle refuse de le garder pour elle. Elle veut éclairer ceux qui cherchent leur chemin. Éviter que d'autres se perdent comme elle s'est perdue. Aider, simplement. Parce que c'est ce qu'elle est.

Et puis, il y a la forêt. Les animaux. Les innocents. Ceux qui n'ont personne pour les défendre. Runa s'est juré de les protéger — coûte que coûte. Parce que c'est ce qu'elle a toujours fait. Depuis le premier animal qu'elle a sauvé, enfant, dans une forêt qui n'était encore qu'un terrain de jeu.

Particularités :

Runa lit l'avenir dans les arbres. Pas dans les étoiles, pas dans les cartes, pas dans les entrailles des bêtes. Dans les arbres. Dans leurs racines, leurs branches, leurs feuilles. Elle écoute ce qu'ils murmurent, et elle interprète.

Avec les bienveillants, elle est douce. Patiente. Chaleureuse. Elle écoute avant de parler, elle observe avant d'agir. Elle donne sans compter, elle protège sans attendre. Mais avec les dangereux, les irrespectueux, ceux qui menacent ce qu'elle aime, elle devient froide. Distant. Impitoyable si nécessaire. Ce n'est pas de la cruauté — c'est de la protection. Une protection qu'elle a apprise à ses dépens.

Et quand elle combat, elle ne cherche pas à tuer. Elle cherche à arrêter, à entraver, à protéger. Son style est défensif, patient, contrôlé. Elle immobilise avec ses racines, elle dresse des barrières avec ses arbres, elle désoriente avec ses illusions. Elle ne frappe jamais la première. Mais quand elle frappe, elle frappe juste.

"J'ai perdu ce que j'aimais à cause d'une vision. Je passerai le reste de ma vie à comprendre pourquoi — pour que personne d'autre ne perde comme j'ai perdu."

