

Les Elfes

Historique

Depuis les temps anciens, il s'avère que les humains eurent des conflits par delà les mers, malgré leur volonté de s'unir pour progresser, former des communautés unifiées. Lors de la Vague Magique qui emplit l'Intra-Monde des Courants du Roc, les plus noirs sentiments des créatures s'échappèrent de chaque être, et formèrent un tout, créant la Nuit, et Zan'tryr apparut à la surface de l'Intra-Monde, donnant forme à cet amas de noirceur et lui donna le nom d'Ombre. L'Ombre parcouru ensuite monts et vallées à la recherche d'une occupation, mais n'en trouva point. C'est alors qu'il jeta son dévolu sur une seconde forme : celle d'un humain, la peau noire, ses yeux rouges perçant n'importe quel mur, n'importe quel esprit. On raconte que sa moindre vue, si elle le désirait, pouvait engendrer la folie dans un esprit fort.

L'esprit parcourait les terres, comme un simple vivant. Des rassemblements humains se formèrent pour le traquer, à la suite des atrocités qu'il commettait pour son simple plaisir : viols, meurtres gratuits et aliénations étaient son quotidien. Les femmes qui subissaient son passage mettaient au monde des êtres difformes, voire même quelques démons, ou bien des humains avec quelques particularités physiques. Elle disparu au bout de quelques temps après avoir une nouvelle fois tué ses poursuivants : Elle trouvait ce monde lassant, il lui fallait en créer un autre. Sa progéniture quitta la surface de l'Intra-Monde également, en même temps ou un peu après lui.

Certains restèrent, ceux qui possédaient des mutations mineures, la plupart possédant seulement des oreilles pointues, mais ils se condamnèrent à l'exil, adoptant le nom de Sombres Arpenteurs, cherchant une terre d'accueil pour leurs prochains. Ils eurent la révélation d'avoir un lien plus fort avec la magie que le commun des mortels, et développèrent cet aspect jusqu'aux plus perverses applications, afin de lutter pour leurs survies, certains rituels n'hésitant pas à sacrifier l'un des leurs pour protéger le reste. Avec leurs maigres connaissances navales et magiques, ils créèrent un village pour eux, invisible aux yeux des autres : Sombrya. Les ancêtres des elfes étaient plus préoccupés par leur survie que par une véritable vengeance quant au funeste sort qu'ils subissaient.

Grâce à leurs nouvelles connaissances, ils construisirent des navires capables de traverser les océans jusqu'alors inexplorés. Dans leurs esprits, mieux valaient une patrie inconnue et une mort dans l'exploration plutôt que leur mort certaine sur le continent. Des humains découvrirent alors la ville de Sombrya, et une attaque d'envergure fut lancée. Leurs préparatifs presque terminés, les Arpenteurs furent malheureusement surpris et la plupart moururent, tandis que quelques rares survivants réussirent à prendre la fuite sur leurs navires : sur les dix navires prévus à l'origine, seuls quatre prirent la mer.

Les quelques récits des historiens de nos jours s'accordent à dire que les ancêtres elfiques avaient trouvé refuge sur une autre terre où ils fondèrent la nouvelle Sombrya, en hommage à tous ceux qui périrent. Le continent était âpre et les conditions de vie difficile et les navires étant hors d'usage, ils menèrent une vie de tous les enfers pour survivre. Au début rassemblés, ils formèrent au fil des ans diverses communautés qui prirent des chemins différents, dont une qui repartit en mer. Certains elfes au courant de l'histoire de leurs ancêtres s'aiment dire d'eux qu'ils ont trouvé une terre accueillante et verte afin d'y mener une nouvelle vie. Pour ceux qui restèrent, la vie devint un calvaire supplémentaire : les communautés d'Arpenteurs se déchiraient entre elles, Sombrya qui était devenue une ville magnifique et prospère malgré les conditions tomba en désuétude, puis en ruines à la suite des combats.

L'Ombre découvrit par surprise qu'une partie de ses descendants étaient restés dans l'Intra-Monde, mais également qu'ils avaient une forte tendance à s'entretuer pour quelques possessions ridicules, aussi revint-Elle par le biais de quelques portails à leur rencontre. Elle s'imposa en tant que Déesse, et baptisa Elfes les représentants des Arpenteurs vivants. Refusant d'abord son joug, ils se rassemblèrent tous contre l'Ombre, réunifiant de nouveau leurs semblables contre une cause commune, refusant d'avoir un quelconque maître. Celui-ci, voyant le soulèvement provoqué par son arrivé, convoqua une armée de démons qui réduisit les Elfes en esclavage, emportant des femmes dans le Vortex, mutilant les hommes, s'en servant comme des jouets. Quelques-uns se soumirent pleinement à la volonté de l'Ombre dès son arrivée et devinrent ses bras droits. Ils eurent pour mission de recréer un peuple qui correspondait aux "attentes" de sa génitrice. C'est ainsi que naquirent les premiers Elfes que l'on voit de nos jours, les plus anciens et les plus forts. La première génération reçut le don de vie éternelle, pour une servitude sans pareille. Ceux qui résistaient étaient exécutés sur le champ par leurs propres frères de sang. Certains fils d'un démon et d'une Arpenteur furent intégrés dans les rangs des elfes, révélant de sombres pouvoirs

ou bien certaines difformités propres aux démons : cornes, sabots, yeux rouges, peau d'une couleur étrange, squelette déformé. Ce lourd héritage se retrouve chez certains des Elfes aujourd'hui, bien que cela soit rare.

C'est vers les années 1500 que l'Ombre décida de faire réintégrer les Elfes parmi les humains, bien que le monde avait changé depuis. Elle se mit alors à leur raconter comment leurs ancêtres avaient été chassés de l'Intra-Monde, et l'histoire passa de bouche en bouche. Une sévère rancune les empreints au fil des âges, ainsi naquit la Grande Conspiration : exterminer tous les humains de l'Intra-Monde en amenant une immense armée démoniaque. Chaque elfe en cette terre est alors un engrenage dans cette machine infernale. Ils firent preuve de la plus grande ingéniosité, autant magique que technique, pour infiltrer ce nouveau monde. L'Ombre mit au point un stratagème également : les enfants elfes ressembleraient à de simples humains, un peu plus grands, jusqu'au jour où ils rêveraient, où ils reverraient leurs ancêtres se faire massacrer, et la raison pour laquelle ils sont sur ce monde. Cela se passerait lors de leur dixième anniversaire, et dès lors, leurs oreilles s'allongeraient, et leur esprit seraient obnubilés par la Conspiration, afin de venger les mémoires de leurs pères. Le monde découvrit vers 1713 que des elfes vivaient parmi eux, et intrigués par une nouvelle race sur l'Intra-monde, ses habitants tentèrent de savoir d'où venaient les elfes, de comprendre comment ils pouvaient subir cette mutation à leur dixième anniversaire. Les intéressés firent de leur mieux pour se camoufler au sein de la populace mondiale et se faire oublier, tout en préparant un moyen de faire revenir les démons dans l'Intra-Monde.

Certains elfes se rassemblèrent et créèrent la grande cité de Vash'qel en l'an 2145. Elle ne fut achevée que cinquante ans après, bien que celle-ci soit toujours en mouvement. Elle serait leur base d'opération pour la Grande Conspiration à venir.

Ils parvinrent en l'an 2430 à ouvrir des portails démoniaques gigantesques, notamment au sommet du pic Atha, d'où se déversèrent des armées entières et immenses, ayant pour seul but de détruire les habitants de l'Intra-Monde. Les Duellistes d'Ariel, prévenus par le mage Dronh, étaient déjà sur le pied de guerre et ils combattirent cette invasion du mieux qu'ils purent. En même temps, ils découvrirent la part des Elfes, ou du moins celle du comte Anriagan, un elfe qui avait réussi à s'imposer dans l'Intra-monde, dans toute cette affaire, et le révélèrent au monde entier, tandis que l'élite de leurs troupes affrontaient les nouvelles hordes démoniaques. C'est depuis ce jour que les Elfes acquièrent une mauvaise réputation, voire même la pire de toutes. L'Ombre fut emprisonnée par les dix dieux, et depuis, le rêve s'efface peu à peu, certains elfes naissent naturellement avec les oreilles pointues, devenant de plus en plus fréquent.

Morphologie

Les Elfes ressemblent avant tout à de grands humains qui n'auraient pas beaucoup regardé le soleil, vu de loin. De près, on peut distinguer une paire d'oreilles pointues qui dépasse de leurs cheveux aux teintes généralement sombres. Leurs yeux sont durs et leur visage très anguleux, rappelant souvent un oiseau de proie, et ne leur attirant pas la sympathie du peuple. Ils ont un corps svelte à la peau claire, révélant qu'ils ont passé la plupart de leur vie dans les ombres, ce qui limite également leur endurance physique, comparé à leurs ancêtres.

Souvenir de la vie éternelle, les nouvelles générations voient par contre leur espérance de vie diminuer gravement. Les secondes générations elfes pouvaient vivre jusqu'à mille ans, tandis que de nos jours, ils ne peuvent guère plus vivre que trois cent ans, la source de leur jeunesse étant emprisonnée à jamais. La vie d'un elfe est mouvementée est dure, aussi beaucoup ne meurent pas de vieillesse, mais de plusieurs lames au travers de son corps.

Certains elfes retrouvent dans leur sang l'héritage démoniaque qui coule dans leurs veines, et cela transparait des fois par quelques mutations, ou bien certains pouvoirs.

Idéologie

Si certains peuples vivent pour la construction et l'aide, les Elfes, eux, vivent généralement pour la duperie, le meurtre et l'accomplissement de la Conspiration, qui a pris une toute autre tournure récemment, avec l'emprisonnement de l'Ombre par ses Frères. Reconnaisant les autres divinités, les plus anciens vénèrent encore l'Ombre comme un Dieu primordial, malgré l'incompréhension des plus jeunes, qui ne voient en Elle qu'une puissance par rapport aux autres dieux. La Conspiration n'a vraiment de sens que pour ceux qui ont été éduqués par des communautés elfes, les autres se contentant de garder rancune envers chaque être vivant, spécialement les humains, pour les rêves qu'ils voient au jour le jour et lors de leur dixième anniversaire, ce qui a tendance à rendre les représentants de l'espèce hargneux, même s'ils ne savent pas trop pourquoi. Ceux qui maîtrisent le mieux leurs dons sont devenus de véritables maîtres en Duperie et œuvrent, tels des Maestros, pour la Conspiration.

Mode de Vie

Les Elfes sont assez solitaires en général. Réfléchis, ils préfèrent un plan sans accroc plutôt qu'une idée vaguement soumise, aussi ne sont-ils pas beaucoup regroupés. Leur vie est souvent accompagnée par l'itinérance absolue, et lorsqu'ils se lient à des gens, c'est souvent pour s'en servir par la suite. La réputation qui les suit n'aide pas non plus à leur vie : ils sont toujours les premiers suspectés, les bavardages de tavernes se taisent lors de leur arrivée (plus trop dans les grandes villes désormais), et on croit toujours qu'ils nourrissent un plan diabolique, qu'ils traitent avec des démons, aussi sont-ils moyennement intégrés à la société. Malgré cela, certains ont réussi à devenir d'éminentes personnalités, comme des ducs ou des barons, voire même des seigneurs des foires, bien que restant une cible de choix pour leurs voisins et une crainte pour leurs serviteurs.

Malgré tout, la plupart des elfes œuvrent encore pour l'identité de l'Ombre, et cherchent à tout prix des moyens pour la libérer de son tombeau.

Certains ont créé de petites communautés elfes dans des villes, qui règnent généralement sur les quartiers mal famés des villes. Ces communautés sont appelées Sombraires, toujours en référence avec la première ville des Arpenteurs. Elles sont souvent secrètes, et un elfe devra faire ses preuves pour être accepté au sein d'un Sombraire, tandis que les rares personnes non elfes au courant de ces communautés ne cherchent pas trop à les côtoyer, de peur d'y perdre la vie. Seuls les plus fous ou les plus désespérés cherchent refuge dans les Sombraires, et ceux qui y sont acceptés découvrent généralement des horreurs dont ils n'auraient pu soupçonner l'existence.

Il existe une seule vraie ville elfe, dénommée Vash'qel, inconnue du grand public et voire même parfois de certains chefs de factions. Elle a été bâtie dans les Monts d'Argent, près du Sernan, en hauteur, près des sommets. Cette cité est essentiellement souterraine et le chemin pour y parvenir est assez ardu. Seuls les grandes familles régnautes sur la cité, au nombre de six : les Mot'Koshea, les Polerak, les Gatenox, les Soreirat, les Nulibor et les Iostepan, possèdent des tours dépassant de la roche, même si camouflées par certains enchantements, qui leur permet d'avoir vue sur les terres environnantes. Dans cette cité, seul Zan'tryr est vénéré, et la lumière n'est que peu commode aux habitants, qui vivent la nuit et dorment le jour.