

Adramel

Fragment du passé

Lignée elfique - 0 à 5000 ans de l'ère draconique

Dans les débuts de l'ère draconique, les Vazzlirzir ont été exilés de la Sauvagerie et on émergé dans la région d'Adramel. Les Vazzlirzir sont des créations des êtres célestes des temps anciens pour guider les mortels, ils sont exilés après un règne de 100 ans. Après leurs règnes, elles ont l'autorisation de leur créateur céleste pour enfanter. Selon les légendes anciennes, les seconds géniteurs sont les dieux anciens, ils infusent une infime partie de leur magie divine dans l'utérus des leurs créations. La magie de ces géniteurs ont des essences sacrées et d'autres ont des essences impures dépendamment de leurs convictions divines. Les Vazzlirzir pouvaient alors avoir plusieurs enfants simultanément, le nombre d'enfants varie généralement entre 4 à 6 enfants. On appela ces enfants: les haut-elfes. Les enfants qui ont reçu de l'essence impure naissent avec la peau de couleur noire et une chevelure blanche argentée, on les appela: les svartalifar. Ces enfants héritent des traits de leurs mères, ils ont les oreilles pointues et ainsi ils acquièrent également les taches de naissance des leurs mères sur leurs joues.

Les elfes font partie de nouveau culte en l'honneur des êtres célestes, les dragons. Ils sont influencés par l'être qui leur a donné le don de la vie.

Selon les récits d'autrefois, les haut-elfes et les svartalifar sont les gardiens de la mémoire des mortelles, les privilégiés à préserver les souvenirs de cet âge oublié, pour que tout ne soit laissé dans l'oubli. Dans ce culte, les pratiquants s'appellent mutuellement "vessë" ce qui signifie: être de la même lignée.

La population augmente énormément jusqu'à atteindre 200 000 habitants.

Les années passèrent rapidement, dans les alentours de l'an 2000 de l'ère draconique, la puissance elfique s'impose pratiquement dans tout le continent de Caléador, les elfes étaient craints par la population mondiale.

À l'an 2826 de l'ère draconique

Une première guerre fut initiée par le clan Kelfir, dirigeant de Mortaryniel. Cette guerre a impliqué de nombreux haut-elfes, les svartalfars ainsi que les régions elfiques des alentours. Le clan Kelfir tentait d'acquérir le siège de pouvoir d'Adramel et de permettre de diriger l'ensemble de la population elfique. En possession de grande infanterie, ça a pris deux siècles pour avoir une période d'accalmie. Toutefois, la région d'Adramel mettra cinq siècles supplémentaires pour mettre fin à cette guerre. Pendant ce conflit, la région de Manastebal est officiellement reconnue comme étant une région neutre, elle fournit l'aide aux réfugiés de guerre.

Une seconde guerre fut entrepris en réponse à la première un an après la fin de celle-ci. Cette guerre répond à l'agression d'Adramel en attaquant tous ceux qui ont soutenu cette tentative d'acquisition comme étant une trahison et que ces gens ne méritent plus que l'on attribue le nom de vessë. Ils anéantissent par le feu en réduisant les villes de ces régions en cendre en laissant agoniser les citoyens sur le sol sanglant. Par la suite, Adramel et compagnie s'attaquent au clan Xyrtris peuplé principalement de svartalfars situé dans la région de Nesgot.

L'un des conflits c'est que les svartalfars veulent conserver une lignée elfique au sang pure et que les haut-elfes sont contre cette pratique.

Aux fils des ans, les haut-elfes perdirent leurs tâches de naissance distinctif des haut-elfes, car les années qui ont suivi, leur sang se dissout dans celui des humains. Progressivement, on appela les haut-elfes: elfe. Les svartalfars se défendirent avec force et destruction. Plus de la moitié des assaillants sont décimés par la magie impure des svartalfars. Les assaillants elfiques battirent en retraite dans la région d'Adramel ce qui signe la fin de la seconde guerre.

Après plusieurs discussions de nature diplomatique, tous les elfes s'entendent d'expatrié les "ninedefë", nom donné aux svartalffar, après plusieurs siècles ce nom fut transformé en nide par les hommes. Les hommes venants de Gringereint prêtent mains fortes au peuple elfique pour combattre les nides.

Cela à pris plusieurs années, mais ils ont enfin été évincé de la région de Nesgot. Après ces moments difficiles et ardu, les elfes mettent sur pied la première empire de Calédor, l'Alliance du Nord. Les svartalifar passèrent les 2000 années suivantes à trouver une région leur permettant de s'établir de façon définitive. Les svartalifar ont alors pris le fleuve en direction d'Oeilbriveux,

L'ère elfique - 2 000 ans av. l'ère de la désespérance

Jadis les elfes étaient tellement présents et influents au travers de Calédor que la population a surnommé cette époque: l'ère elfique. Les elfes de l'époque vénéraient autant les dieux anciens que les dieux d'aujourd'hui, il y avait une forte transition entre ceux-ci. Durant cette même ère, il y avait une guerre entre les hommes et les elfes dans la région d'Adramel, une guerre prônant l'indépendance des hommes. Cette guerre fut baptisée: la guerre des hommes.

Vers la fin de la guerre des hommes qui a perduré pendant quasiment 500 ans, le roi Nyëel Nordrane décida de construire un château pour réunir ses sujets étant devenus des réfugiés de guerre, et ainsi les protéger. Lorsque la guerre se termine par la victoire des elfes et ainsi ont pu exiler les hommes dans la région de Gringereint, le château devient le point central d'un début de baronnie elfique.

Puis vint une grande époque de prospérité et de paix qui perdura pendant longtemps. Afin de commémorer cette période de paix, les seigneurs de l'époque décidèrent de construire une grande fontaine sur laquelle fut érigée une statue de l'avatar de guérison d'Agathor.

Au moment de la construction de la statue, des cultistes infernaux sont venus infuser du sang démoniaque dans les nappes d'eaux souterraines de la région. Ainsi l'eau qui jaillit de la fontaine est de couleur noire opaque, tellement opaque que même les rayons du soleil ne parvient pas à y traverser.

Cette eau obscure met une fin amère à la prospérité et la paix d'Adramel, causant la panique chez la population de celle-ci propageant la maladie au citoyen elfique. Les gens qui consomment cette eau tombèrent gravement malades.

Le symptôme principal de cette maladie était une douleur incommensurable à travers le corps. Pendant plusieurs semaines, diverses victimes succombent tellement que la douleur est insoutenable, les survivants de cette maladie n'ont plus aucune conscience depuis, la totalité de leurs yeux sont maintenant d'une couleur très sombre, voir même de couleur noire.

Le roi de l'époque créa alors une ordre de paladins, cet ordre a été créé pour retrouver ces cultistes ayant contaminé les eaux de la région et pour leur offrir un jugement pour avoir perturbé un lieu saint ainsi que d'avoir leurs châtements. Cet ordre de fait appelé le châtement sacré par les citoyens car depuis qu'ils ont retrouvé les cultistes, ils chassent dorénavant les êtres démoniaques.

Une fois que les cultistes ont été condamnés, les hauts prêtres d'Agathor du culte de la lueur divine sont venus purifier et bénir l'eau. L'eau devait recevoir la magie des hauts prêtres quotidiennement durant une année complète.

La malédiction fut non seulement levée, mais les eaux furent également bénies par un émissaire céleste de d'Agathor qui fit spécialement le voyage pour l'occasion, à la demande des haut prêtres des lieux. Cette purification a transformé cette eau en une couleur jaune doré. L'eau a permis de guérir tous ceux qui sont devenus malades à cause de cette eau obscure.

Durant l'Ère de Désespérance

Guerre des nations

Une guerre de nation entre l'Empire de la Pierre-Rouge et l'Alliance du Nord éclata. Ce conflit à eu lieu à la suite d'une révolution dans la plus grande empire connu du continent, l'Alliance du Nord. Cette révolution à vu le jour dans la région de Beauval à la suite de la contestation de l'obéissance du peuple face à toutes nouvelles formes politiques, notamment au travers de la déclaration des droits de l'homme et du citoyen qui proclame l'égalité des citoyens devant la loi, les libertés fondamentales, et la souveraineté de la Nation.

La révolution a entraîné la suppression de la société d'ordres elfique, une plus grande division de la propriété foncière, la limitation de l'exercice du pouvoir politique, etc. Elle fut marquée par des périodes de grande violence, notamment au cours de période de génocide elfique; laquelle plusieurs centaines de milliers d'elfes trouvèrent la mort. Ces périodes ont éclo dans la région de Beauval lorsque le premier seigneur Vuduïn Liawraek fut tué au bûcher par les citoyens, mettant ainsi un terme définitif à l'emprise de l'Alliance Nord. Après 6 ans de rupture entre la région de Beauval et l'Alliance du Nord, une nouvelle nation voit le jour, l'Empire de la Pierre-Rouge, il a comme allié leur région voisine fraîchement acquise en tuant alors un deuxième seigneur, la région de Manastebal.

En manque de pouvoir et d'infanterie, le seigneur d'Adramel, dirigeant de l'Alliance tente de s'unir de nouveau avec le peuple de Gringereint.

En premier lieu, le dirigeant de la région refusa, dû à l'amertume de la guerre des hommes qui a eu lieu quelques siècles auparavant. Puis avec de belles promesses et de menaces, le dirigeant de l'Alliance réussit à convaincre le dirigeant de la région. Toutefois cette alliance ne perdura pas, puisque la nouvelle empire, l'Empire de la Pierre-Rouge, connaissant le passé troublant de Gringereint envers les elfes et l'Alliance du Nord, le dirigeant de l'empire élabore un plan pour mettre fin au règne elfique. Il demanda alors de trahir leur allégeance et de tendre un piège à l'Alliance du Nord, le piège consiste de faire croire que la région était attaquée par l'Empire de la Pierre-Rouge et qu'il avait besoin de renfort. Ça a plutôt bien fonctionné, puisque l'Alliance a envoyé plus de la moitié de leurs hommes.

Pendant que l'Alliance du Nord sont allé porté mains forte dans la région de Gringereint, de nombreuses troupes d'infanteries de l'Empire de la Pierre-Rouge attaquent la région d'Adramel, laquelle se situe le siège de pouvoir de l'Alliance du Nord. Une fois la région d'Adramel conquise, les troupes de l'Empire se dirigent vers la région de Gringereint pour anéantir les elfes.

Les elfes sont coincés au centre de deux lignes de front qui veulent leur mort, l'Alliance du Nord s'avoue vaincu perdant ainsi le pouvoir de diriger cet empire. Dorénavant, le droit de dirigeance va entre les mains du jeune Jarl de la région, Érobrog le Barbu. Cette guerre des nations a mis fin à l'ère de la Désespérance.

Durant l'Ère de la Renaissance

Grande cérémonie

Dans les débuts de l'an 60, la ville d'Alalquas est remplie de joie.

Un mariage aura lieu durant la saison de la fécondation. Ce mariage permettra de conserver la paix entre plusieurs empires et de créer de nouvelles alliances économiques et politiques. Toutefois à la veille de son mariage, Enrel la fille du dirigeant fugua avec l'aide de son cheval pour éviter l'obligation de son père à se marier. Le dirigeant envoie alors plusieurs hommes à sa recherche et il engage de nombreux mercenaires et de traqueurs à la poursuite de sa fille aînée. Ils doivent la retrouver avant la fin de la saison pour que le mariage ait lieu.

Lois régionales

Justice

Tous les citoyens ont droit à un procès et un jugement par un arbitre ou autre instrument de justice.

Servitude de dette

Tous citoyens ayant des dettes peuvent les rembourser par travaux communautaires par l'équivalence de dix fois sa dette. Sinon il purgera une année d'emprisonnement par 1000 pièces de réals.

Hospitalité

Tous les citoyens ne peuvent refuser d'accueillir un prêtre en pèlerinage, ils peuvent

toutefois le loger modestement ou lui fournir une somme d'argent suffisante pour qu'il puisse se loger convenablement.

Cultures

Croyance

Le peuple vénère beaucoup Agathor pour leur avoir accordé sa bénédiction pour purifier l'eau de leur fontaine.

La musique

Le chant et la danse jouent un rôle important dans la vie quotidienne d'un elfe, car cela leur sert d'évasion à leurs siècles d'existence. L'elfe qui ne maîtrise pas un instrument ou qui ne montre pas d'aptitude à la danse est rare, et pourrait bien être soupçonné d'être émotionnellement retardé. La musique des elfes est incroyablement complexe, ce qui en fait un véritable art et explique pourquoi elle est très rarement jouée par des non-elfes. Les chansons mélancoliques sont généralement interprétées a cappella et la peine qu'elles expriment hante souvent les auditeurs pour les semaines voire les mois qui suivent.

Les cérémonies

Les elfes célèbrent de nombreuses choses pour alléger le poids des années à passer.

La plupart de ces festivités sont plutôt simples, mais il existe aussi des moments où les elfes ressentent le besoin de cérémonies plus formelles et plus sérieuses.

Les principaux événements fêtés sont :

- *La naissance*

Chaque nouvelle naissance symbolise un nouvel être rempli de sagesse, un être unique supérieur aux autres races de Calédon. Le jour de naissance du nouveau né,

- *L'âge adulte*

Au moment de la majorité à l'âge de 110 ans, les elfes célèbrent ce passage à l'âge adulte. Chaque pratique diffère selon les maisonnées.

- Le mariage

Le mariage doit avoir lieu à la saison de la fécondation, le mariage perdura jusqu'à ce qu'à décès du partenaire.

- Les funérailles

Les elfes croient à la réincarnation, ils considèrent le corps comme une simple enveloppe charnelle et que la mort signifie simplement une retrouvaille.

Distinction

Même les moins fortunés sont habillés de chic vêtements. Pour eux, l'apparence est une valeur chère. Ils ont un franc parlé (accent british).

Ravitaillement

La population se nourrit de leur propre champ et se ravitaillent en eau directement à la fontaine pour les plus riches et les plus civilisés.