

Les **elfes noirs** sont une forme d'elfes appartenant à l'univers médiéval-fantastique, assez sensibles à la lumière, et qui restent par conséquent le plus souvent dans des lieux souterrains et fermés.

Ils forment un peuple fier, noble et hautain qui aurait une aversion particulière envers les elfes, aversion qui pourrait se comprendre par le fait que les elfes eux-mêmes les auraient un temps durant traqués pour les tuer, croyant qu'ils étaient une aberration qui n'aurait jamais dû exister.

Les Elfes Noirs en général

Ils ont porté différents noms au fil des âges tels que "*drows*" ou "*troues*", "*svartálfar*" ou "*dökkálfar*"selon la mythologie nordique, "Elfes de la nuit", "Elfes sombres", "Elfes du Chaos" dans différents ouvrages ou simplement "Elfes Noirs".

Ils font preuve d'une minutie, d'une précision et d'une rigueur incomparable dans la forge de leur armement. Les métaux travaillés présentent un fini splendide, comprenant un polissage, des motifs gravés et parfois même des runes imprégnées de magie donnant des attributs spécifiques à la pièce, généralement pour sa solidité et son tranchant.

Ils sont capables de fabriquer de magnifiques sabres, aussi solides que leurs armures, réputés pour leur légèreté et leur précision. Certaines de leurs armes sont enchantées, et leur armement rivalise avec celui des Hauts Elfes ou des nains. Ce seraient même eux qui auraient forgé **Caladbolg**, de la même manière qu'ils ont aidé les nains à créer **Gungnir**, **Mjollnir** et **Megingjörd**.

Ils ont souvent été par le passé les fournisseurs des meilleurs guerriers même si effectivement ils ne cèdent leurs armes qu'à contre-cœur et seulement après avoir accordé une confiance totale.

Les elfes noirs aiment le combat, généralement singulier, et à moins qu'ils mettent en cause des elfes ou un affront, c'est souvent pour s'amuser qu'ils tirent leur arme du fourreau : *"La plupart des races se battent pour vivre ou vivent pour se battre, qu'importe tant qu'ils se battent, nous vivons pour enchaîner les victoires."*

Ils apprécient dans le combat, de leur part ou chez un adversaire, la présence d'un certain style. Ils acceptent totalement d'être défaits si c'était de façon magistrale.

Ils ne reconnaissent pas de roi ou de maître, n'ont pas de loi, mais un code de l'honneur très strict. Un elfe noir qui a fait preuve de traîtrise, même envers des ennemis, ne fait pas de vieux os parmi les siens. Très susceptibles sur ce point, la pire insulte qu'on puisse leur faire est de mettre en doute leur parole. Ils n'ont rien contre la ruse, ni la magie contrairement au d'éldain qu'en ont les nains, ils arrivent même à leur faire accéper.

Les elfes noirs ne s'allient qu'à contre-cœur avec d'autres peuples que le leur, et seulement si cela leur apporte un avantage conséquent. Ils considèrent les orcs et autres créatures telles les gobelins, les trolls, etc. comme des créatures barbares voire de la chair à canon. Contrairement aux nains qu'ils apprécient énormément pour leurs qualités comme leur penchant pour la boisson et leur talent à la forge.

Caractéristiques physiques

On ne connaît pas exactement leur véritable origine, et leurs racontent que ce sont des elfes maudits ou ayant renié leur race, d'autres que ce sont une espèce à part entière comme le sont les nains ou les orcs. On a prétendu que leurs ancêtres étaient des elfes maudits des anciens dieux, voire les enfants d'elfes et de dieux mais cette hypothèse reste très douteuse.

Les elfes noirs peuvent mesurer de 1.70 m à 2 m, ils sont plus agiles et rapides que des elfes normaux quelle que soit leur taille, mais cette supériorité physique pourrait leur venir de leur magie.

Vers l'adolescence (autour des 100 - 150 ans) des excroissances osseuses apparaissent parfois sur le front et les tempes de certains individus, pour finir par former de véritables cornes à l'âge adulte, d'une taille de trente à quarante centimètres en fin de vie.

Leur peau est en général sombre, elle est suivant les individus bleue, violette, noire et même grise. Leurs cheveux restent leur vie durant noirs, blanc os ou argentés, c'est également très variable. Leurs yeux sont entièrement rouges, et selon les cas avec une pupille noire, violette, brune, orange, jaune ou parfois dorée. Toutefois les couleurs de cheveux, d'yeux, et de peau se transmettent de parents à enfants, dans une certaine famille.

Une famille n'a pas de limite véritable, tant qu'un(e) elfe noir a une ressemblance physique - peau et cheveux - avec un(e) autre, ils se nomment eux-mêmes 'Frère' ou 'Sœur'.

Leur métabolisme est incroyablement ralenti, mais pas inexistant, contrairement aux elfes, s'ils peuvent vivre pendant une longue période, ils ne sont pas immortels. Après quatre cents ans, il y a une certaine fatigue lors de mouvements soudains. Dans certaines castes, on note la présence de tatouages faciaux et corporels pour marquer des exploits physiques,magiques, de bravoure ou d'excellence dans un domaine.

La différence des elfes noirs du jeu **Warhammer** tient à leur peau claire et à leur cheveux noirs.

L'armement des Elfes Noirs

Ils forgent d'excellentes armes connues pour leur finesse, leur travail, et leur perfection qui procurent un agréable confort au combattant.

Les armures noires sont un assemblages complexe de pièces conçues pour paraître le plus imposant possible tout en restant tout à fait souples et en protégeant un maximum le guerrier.

Se battant à l'aide de nombreuses armes, dont une sorte de lame composée de deux épées soudées au niveau du pommeau en une longue arme droite qui nécessite une grande maîtrise. L'épée droite, le cimexterre, le fauchard, des armes de jet sophistiquées ainsi que les chaînes de combat au bout desquelles sont fixés des lames ou des pièces de métal à vocation sanglante. Chaque arme est fabriquée en tenant compte d'un caractère spécifique, que ce soit pour infliger la plus grande douleur possible, pour se battre de la façon la plus optimale, pour tuer à distance et à coup sûr ou pour se protéger…Ils se font un art de posséder la maîtrise du plus grand nombre d'armes possibles.

Beaucoup de leurs armes ou de celles qu'ils partagent ont été forgées en partenariat avec les nains, avec lesquels ils entretiennent d'ailleurs d'excellentes relations.

Les elfes noirs dans la mythologie et le folklore

Mythologie nordique

Dans la mythologie scandinave, les ***svartálfar*** (« Elfes à la peau sombre » ou « Elfes noirs »), parfois considérés comme les synonymes des *ðvergar* (« nains »), sont des créatures souterraines qui vivent dans le monde de Svartálheim. En effet, l'histoire et mythographe islandais Snorri Sturluson se réfère parfois aux nains nordiques en tant que « elfes sombres » (*dökkálfar*) ou « elfes noirs » (*svartálfar*), mais c'est un abus de langage. Il s'agit de deux types de créatures différentes : les Elfes sombres habitent en Svartálheim, tandis que les nains sont en Nidavellir. Les *svartálfar* originels travaillaient les forges du plus bas niveau de l'arbre du monde. Ils peuvent être aussi bien bénéfiques ou maléfiqes. Ces créatures n'étaient pas considérées comme maléfiqes dès le départ, et la peau noire ou sombre venait du fait qu'elles travaillaient à la forge. En ce qui concerne les nains, il n'est pas certain que cela ne désigne pas une croyance scandinave médiévale plus tardive^[réf. souhaitée]. Les ***dökkálfar*** (« Alfes sombres ») sont des esprits ancestraux masculins qui se voient protéger le peuple, bien que certains puissent être menaçants, surtout quand on fait preuve d'impolitesse à leur égard. Ils évitent généralement la lumière, mais qu'ils ne soient pas toujours souterrains.

Snorri Sturluson, auteur parmi d'autres choses de la Jeune Edda, les distingue des *ljósálfar* (« Alfes lumineux ») de l'Álfheim, qui sont simplement appelés elfes dans la plupart des sources.

Mythologie celtique

Dans la langue celtique, les *Daoi-Sith* (ou *Daoine Sídhe*) sont des « elfes sombres », alors que les *Du-Sith* (ou *Erdluite*) sont des « elfes noirs ». Les deux termes sont obscurs, et le second semble avoir été employé comme nom propre. À l'exception de légendes ambiguës d'origine incertaine dont une qui implique un certain Sir Lachlan Mor M'Clean [1] (h https://books.google.fr/books?id=L7Wx21p4f5lC&pg=PA132&lpg=PA132&dq=Sir+Lachlan+Mor+M'Clean&source=bl&ots=GHCBM8tDf&sig=f8-vPerre_5DEA5UAXUy3ufofZWg&hl=fr&ei=XFBOTPK_Ila8ogTJxcCDAg&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=5&ved=0CCQ66AEwBA#v=onepage&q=Sir%20Lachlan%20Mor%20M'Clean&f=false), il n'y a pas de mythes ou d'histoires connus qui soient associés à ces créatures dans la mythologie celtique, donc il est impossible de dire si elles étaient même considérées comme des elfes ou comme tout autre chose. Elles pourraient cependant être liées aux **troue** ou aux **droù** du folklore écossais, voire des précurseurs directs.

Sir Lachlan Mor M'Clean

Il est difficile de reconstruire cette histoire légendaire sans réunir les divers morceaux que l'on peut trouver dans des ouvrages tels que *Encyclopaedia of Occultism par Lewis Spence*, le roman *Démons de Bruno Duquet*, *Superstitions et Survivances, auteur inconnu, paru en 1896…* La légende raconte qu'un aventurier écossais, Sir James Mac Donald, arrivant dans la ville de Manaoasa (autresfois nommée Manus Quartus) aurait sauvé la vie d'un mystérieux justicier, lui-même étant venu en aide à de pauvres gens. Il découvrit ensuite avec surprise que cette être était différent d'un humain normal. Ce dernier pour le remercier de l'avoir aidé lui raconta son histoire et fit la promesse de payer sa dette.

L'être étrange lui raconta que la cité fut autrefois une forêt abritant des elfes et des gorilles blancs vivant en parfaite harmonie. Les elfes habitants une cité en bois dans les arbres et les gorilles vivant en bas. Mais, un jour, l'un des elfes trahit son peuple influencé par une colonie d'elfes sombres qui convoitaient le territoire. Il déclencha un conflit entre les gorilles et les elfes, poussant ces derniers à s'enfuir. Mais avant cela, en pleine panique, le vieux sage de la cité maudit le traître en lui lançant un sort qui devait l'empêcher de quitter les lieux. N'ayant pas de nouvelles de leur âme damnée, les elfes sombres en conclus qu'il avait été découvert trop tôt et partirent. Des siècles plus tard, les hommes arrivèrent et trouvèrent une vieille cité en bois délabrée dans les arbres et quelques gorilles en pleine extinction. Ils bâtirent ici leur cité en la nommant « Manus Quartus » (quatre mains). Cependant le traître, devenu un *Du-Sith*, restait enchaîné à la cité, ne pouvant quitter que temporairement les lieux tant qu'il n'avait pas rattrapé le mal qu'il avait fait. Ce qu'il s'efforçait de faire depuis des siècles, chaque vie sauvée lui apportant un peu plus de liberté.

Des années plus tard, en Écosse, durant la bataille de Trai-Gruinard à Islay en 1598, Sir James Mac Donald est en mauvaise posture face à son opposant : Sir Lachlan Mor M'Clean, qui n'a qu'à coup une flèche semblant venir de nulle part perfora ce dernier. Agonisant sur le sol, Sir Lachlan Mor M'Clean balbutia à l'archer s'approchant de lui : *« But who are you ? »*, ce à quoi il répondit *« I am called Du-Sith, and you were better to have me with you than against you. »* Puis il lança un regard à James Mac Donald signifiant que sa dette avait été payé et disparut.

Folklore des îles Britanniques

Dans les *Orcades*, les *troue* ou les **elfes noirs** sont similaires aux *svartálfar* ou aux trolls et nains scandinaves, et habitent les mines et les grottes. Ils peuvent être bons mais sont plus souvent maléfiqes.

Les *droù* ou **elfes sombres** sont l'équivalent dans Shetland des trow, mais contrairement à ces derniers, ils sont toujours maléfiqes. Ce sont des elfes connus pour leur habileté à la mine et à la forge, un peu comme les nains.

Dans la *mythologie irlandaise*, un **droù** est un monstre de pierre appartenant aux Fomoirs, similaire à un troll scandinave.

Les elfes noirs dans la fiction

De nombreux auteurs de fantasy incluent des elfes noirs dans leurs œuvres. Le plus souvent, bien que ces auteurs soient inspirés par les légendes européennes, d'autres influences font que les elfes noirs ne ressemblent plus beaucoup à ceux des anciennes légendes.

En bonne partie à cause de l'influence du jeu de rôle *Dungeons et Dragons*, et peut-être aussi de la tendance toujours croissante à la synthèse des différentes mythologies, il n'est pas inhabituel pour les troues et les drows, ainsi que les elfes noirs et sombres, d'être représentés comme des versions belles mais dangereuses et parfois corrompues des *elfes lumineux* nordiques qui ont remplacé les petits elfes féeriques britanniques.

Tolkien (*Le Seigneur des anneaux*)

Voir Eöl

Age of Wonders

Le scénario de la série de jeux vidéo *Age of Wonders* commence avec l'arrivée des humains dans la vallée des merveilles et le meurtre du chef des elfes. Cet événement déclenche la séparation de la race elfique en deux : les elfes lumineux et les elfes noirs. Les elfes lumineux souhaitent rester en paix avec les humains, alors que les elfes noirs veulent se venger en détruisant toute trace de l'humanité. Le joueur doit choisir une des deux factions dans la campagne.

Arcanum : Engrenages et Sortilèges

Les elfes noirs du jeu de rôle sur ordinateur *Arcanum* suivent les vieilles croyances elfiques, selon lesquelles les elfes sont supérieurs à toutes les autres races. Ils ont aussi choisi d'attaquer activement les humains parce que leur technologie interfère avec la magie elfique et parce qu'ils détruiraient les forêts elfiques : Les joueurs leur ont coté du mal, il peut travailler avec les elfes pendant un certain temps. Dans *Arcanum*, les elfes noirs n'ont pas l'air physiquement différents des autres elfes ; seule diffère leur éthique.

Les Chroniques de la guerre de Lodoss

Les elfes noirs du monde de Forcerria ont la peau brune et ne sont pas toujours maléfiqes, bien qu'ils soient alliés avec les forces de Mario, les ennemis des héros de l'histoire. Ces elfes noirs sont capables d'amour et de loyauté profondes.

Cycle d'Elicric

Dans cette œuvre de Michael Moorcock, le peuple des Melnibonéens est censé être supérieur aux Hommes (mais interfécond avec eux), et a choisi la voie des dieux du Chaos. On peut donc y voir un archétype des Elfes Noirs, bien que le terme même d'Elfe soit absent de l'œuvre, et c'est d'ailleurs cette vision qui a influencé de nombreuses autres créations.

Jadis, les Melnibonéens adoraient la Balance, la force d'harmonie de l'univers et des sphères. Ils bâtirent un grand empire avec son aide. Mais l'avidité de certains se montra la plus forte et une rébellion se leva, qui prônaît l'adhésion au Chaos afin de pouvoir étendre d'Empire plus loin encore, et de pouvoir jouir de plaisirs encore plus variés et pervers. Un guerre civile s'ensuivit qui vit la fuite finale des adorateurs de la Balance vers l'Orient inconnu.

Les Melnibonéens chaotiques ne sont pas vraiment mauvais. Ils sont simplement décadents, orgueilleux et insensibles. Depuis longtemps repliés dans leur cité d'Imrryr, ayant perdu tout leur immense empire multidimensionnel, ils passent leurs journées en orgies, trances narcotiques et créations magico-artistiques. Des esclaves humains drogués les servent et les nourrissent.

Elicric, doué d'une empathie et d'une volonté inhabituelles, verra le danger de cette décadence et cherchera un moyen de l'inverser. Il ne réussira qu'à détruire le monde.

Disciples II

Les elfes noirs du jeu vidéo *Disciples II* sont des elfes morts qui ont été réanimés pour servir Mortis, reine des hordes de morts-vivants. Ils sont généralement perdus et confus mais poussés en avant par Mortis.

Le Donjon de Naheulbeuk

Dans l'univers du *Donjon de Naheulbeuk*, les elfes noirs, également appelés elfes du chaos ou drows, sont une race elfe chaotiques à la peau noire et aux cheveux argentés. Ils descendent tous d'un groupe d'elfes meuldors naïfs pervers par les dieux du chaos.

En principe, les elfes noirs sont des mortels mais, leur espérance de vie ayant été éternité définie, ils peuvent vivre indéfiniment alors que les autres elfes sont théoriquement immortels mais peuvent mourir pour des raisons autres que l'âge : ce qui revient au même.

Donjons et Dragons

On les retrouve dans le multivers de *Donjons et Dragons* notamment grâce à l'auteur R.A Salvatore, surtout dans les mondes de Greyhawk, des Royaumes oubliés et d'Eberron, les elfes noirs sont appelés **drows**. Ils ont la peau noire, les poils et les cheveux blancs et sont en majorité maléfiqes. De nombreux autres jeux et ouvrages de *fantasy* ont pris comme base les drows de Donjons et dragons pour leurs races d'elfes noirs, elfes sombres ou elfes de la nuit.

Dans le décor de campagne de Lancedragon, les elfes noirs ne sont pas une sous-race séparés des elfes (en fait, les drows des autres mondes n'existent pas dans celui-là). À la place, « elfe noir » est un terme appliqué à un elfe expulsé de la société elfique, typiquement (mais pas toujours) à cause de pratiques maléfiqes.

The Elder Scrolls

Dans la série de jeux de rôle sur ordinateur *The Elder Scrolls*, les elfes noirs sont appelés **Dunmer** vivent généralement pacifiquement avec les autres races. Ils représentent la race principale de la province de Morrowind, leur province natale, et tiennent plusieurs des plus hauts positions d'autorité. En plus, beaucoup de la mythologie retourent de Morrowind tourne autour d'eux. Ils sont généralement de nature conservatrice, étant très dévoués à leur panthéon de divinités, et sont méfiants vis-à-vis des « étrangers ». La culture dunmer est divisée entre les groupes sédentaires des villes et les tribus de Cendrais nomades. La « noirceur » de leur tempérament se voit surtout dans leur morbidité. Les Dunmers ont la réputation d'avoir été punis avec leurs yeux rouges et leur peau bleu sombre par Azura, une des daedras les plus éminentes, que ce soit pour lui avoir désobéi à un des moments les plus cruciaux de leur histoire, ou pour s'être tournés vers le culte du tribunal, alors que le tribunal tuait Nerevar, le sauveur des Dunmer. De nombreux érudits impériaux préfèrent la théorie selon laquelle la peau bleu-gris vient d'une adaptation aux fréquentes éruptions volcaniques du Mont Écarlate.

En fait, le terme « Dunmer » signifie plutôt « elfes maudits » que « elfes noirs ». Mais le terme d'elfe noir est bien moins désobligeant. Bien qu'ils soient généralement civilisés, les Dunmer possèdent de nombreux traits sauvages et barbares. Mais le tribunal conserve une paix générale dans le peuple, la guerre des maisons parmi la classe régnante reste forte dans les mémoires. En plus, grâce à l'armistice qui a permis à Morrowind de conserver ses propres lois, c'est la seule province qui pratique l'esclavagisme des races « inférieures », ce qui correspond pour les Dunmer à la plupart des autres races et même aux autres elfes.

EverQuest

Dans le MMORPG *EverQuest*, les elfes noirs sont une race qui peut être sélectionnée par un joueur lors de la création de personnage. Ils ont les mêmes talents pour la magie que les autres elfes. Ils peuvent suivre les classes de clerc, enchanteur, fletau d'ombre, guerrier, magicien, maraudeur, nécromancien, ou sorcier. Les divinités qu'ils suivent sont celles du mal, comme leur créateur Innoruuk ou le dieu Solusek Ro. Ils peuvent aussi vouer allégeance à d'autres dieux tels que Bristlebane ou Rallor Zek.

Les elfes noirs sont les rejetons d'Innoruuk, qui les a créés à partir des elfes de Tunare et des Y'dals du plan de la Haine. Ils sont relativement similaires aux autres types d'elfes de Norrath, mais ont plus tendance à suivre des voies maléfiqes : nécromancie, mort et destruction. Les elfes noirs ont une peau de couleur bleu sombre et sont des créatures très fragiles. Ils mesurent environ 1,80 m de haut. Les elfes noirs habitent à Nériak, qui est une grande ville en trois sections. Ils ont tendance à aimer l'obscurité et les souterrains, et s'allient avec les ogres et les trolls. Ils ont une haute agilité et une haute intelligence.

Les elfes noirs apparaissent aussi dans d'autres jeux de la série *EverQuest*, en particulier dans sa suite *EverQuest II*.

Final Fantasy IV

Dans le RPG *Final Fantasy IV*, l'elfe noir possède le cristal de la terre, qu'il a volé au paisible royaume de Toroia. Le joueur a la tâche de retrouver ledit cristal, une tâche compliquée par la capacité de l'elfe noir à manipuler les champs magnétiques : l'équipement métallique ne fonctionne pas dans les grottes où il habite.

Dans *Final Fantasy IV Advanced*, le joueur perd en faveur de l'elfe quand ils ramassent la harpe jumelle d'Edward. Cependant, Edward aide le joueur en jouant de la harpe, ce qui brise le champ magnétique et permet au joueur de s'équiper en métal.

Les royaumes oubliés

Les elfes noirs (ou Drow) apparaissent dans Les Royaumes Oubliés. Drizzt Do'Urden appartient à cette race.

Lineage

Les elfes noirs apparaissent dans des extensions du MMORPG coréen *Lineage*. Dans sa suite, *Lineage II*, les elfes noirs sont une des six races que peut incarner le joueur. Les elfes noirs étaient autrefois des elfes lumineux qui ont été bannis pour avoir employé de la magie noire. Ils ont des traits opposés aux elfes lumineux : les elfes lumineux manient la magie blanche et sont rapides et agiles, mais manquent de force offensive. Les elfes noirs manient la magie noire, ont de grandes capacités offensives grâce à leur force physique et mentale supérieure, et sont pressés aussi agiles que les elfes lumineux. Cependant, les elfes noirs souffrent de faibles capacités défensives, et ont plus tendance à être assommés. Comme avec chaque race (sauf les nains), les elfés sombres sont séparés en deux classes, le guerrier et le mystique, ce qui ouvre plusieurs possibilités de style de jeu. Ils vénèrent Shillien, la déesse de la mort, et sont considérés comme maléfiqes.

Megaman Zero

Dans le jeu vidéo *megaman Zero*, l'elfe noir possède le cristal de la terre, qu'il a créé comme l'arme ultime pendant la période de développement du cyber bête, vers la fin des guerres des machines. Selon la légende, l'X original a employé le pouvoir de ce elfe pour finalement détruire Sigma pour de bon, en mettant ainsi fin à des années de combats constants. Après la destruction de Neo Arcadia, l'elfe fut volé d'un laboratoire et employé par le maléfiqe Dr Weil pour déclencher les guerres elfiques. X et Zero ont, ensemble, arrêté Weil et son replot Omega, et après que Zero est entré en animation suspendue pour cent ans, X a scellé l'elfe pour de bon en employant son propre corps comme sceau.

Midkemia

Des elfes noirs figurent dans Midkemia, l'univers créé par Raymond Elias Feist dans sa série de romans *Les Chroniques de Krondor*. Les elfes noirs de Midkemia, nommés **moredhel**, ressemblent aux elfes (*elthedel*) et aux elfes barbares (*Glamredhel*), mais ont les cheveux sombres. Ils sont plutôt belliqueux par y ils voient le chemin des puissances obscures. Ils habitent surtout les terres du Nord et le continent de *Triamredhel*, et sont le plus souvent vus dans des îres plus peuplées pour y piller et voler. Certains des moredhel viennent habiter avec les eldedhel à travers un changement intérieur et extérieur nommé le Retour, mais ils sont souvent tués par leurs frères avant d'atteindre le foyer des elfes, Elvandar.

La vérité, uniquement connue des elfes et de quelques amis des elfes, est que les moredhel et eldedhel appartiennent à la même race qui était esclave des valheru. Quand ces derniers disparurent, les esclaves ouvriers se retournèrent contre les coutumes maléfiqes de leurs anciens maîtres et sont devenus les eldedhel, pendant que les esclaves de maison, qui avaient été plus proches de leurs retournés, reprirent leur ambition et leurs méthodes et devinrent les moredhel. Les eldar, gardiens de la connaissance et des objets les plus sacrés des valheru, quittèrent Midkemia et déménagèrent pour le monde de Kelewan, en secret puisqu'ils tuent tous ceux qui tentent de pénétrer leur forêt.

Les moredhel ont un rôle significatif dans le roman *Ténèbres sur Sethanon* et le jeu vidéo *Betrayal at Krondor*.

Might and Magic

Dans l'univers d'Ashan, où se déroulent le jeu vidéo *Heroes of Might and Magic V* et le jeu *Dark Messiah of Might and Magic*, les elfes noirs sont une faction renégate d'elfes qui vivent dans des villes souterraines du pays de Ygg Chal et vénèrent Malassa, le dragon des ténèbres, alors que les elfes des bois du royaume d'Irollan vénèrent Sylanna, le dragon de terre. Alors que traditionnellement les deux types de elfes se détestent cordialement, l'évènement le plus récent de l'histoire d'Ashan, la guerre de la reine Isabel, a vu la première alliance militaire entre les deux communautés, plus particulièrement entre Findan d'Irollan et Raelag d'Ygg Chal.

Sacred

Dans ce jeu, il est décrit que les elfes noirs et les elfes sylvains proviennent, à l'origine, d'une seule race d'elfes qui s'est scindée à la suite de divergences. Les elfes sylvains puisent leurs pouvoirs dans la nature, tandis que les elfes noirs puisent leurs diverses habilités dans l'utilisation de divers poisons, de techniques de combat rapproché avec des lames empoisonnées. Leur société est devenue matriarcale et seules les femmes peuvent y exercer la magie. Les elfes noirs préfèrent de loin vivre dans l'obscurité et aiment voir et sentir le goût du sang. Ils vivent principalement dans la zone qui s'étend de Zhurag-Nar (leur capitale) aux Hautes-Marches.

Il est possible de jouer un elfe noir dans le jeu vidéo *Sacred*.

Shadowrun

Comme la plupart des races métahumaines de l'univers du jeu de rôle sur table *Shadowrun* de nombreux elfes naissent avec les mêmes appartenances ethniques que les humains normaux, ce qui signifie qu'il y a des elfes africains, indiens ou arabes, par exemple. Cependant, ce qui se rapproche le plus d'un elfe noir dans Shadowrun est le sous-groupe d'elfes nommé les nocturnes, dont la plupart viennent d'Europe. Les nocturnes ont une aversion à la lumière du jour et diffèrent des autres elfes par la fine fourrure qui couvre leur corps, qu'on ne peut distinguer de leur peau de loin et le plus souvent de couleur noire, violette ou bleu sombre. Les médias populaires les appellent elfes noirs, et le groupe est parfois stéréotypés comme faisant partie d'une secte ou d'une race métahumaine « maléfique ».

Warhammer

Dans le monde de fiction de *Warhammer* et *Warhammer 40.000*, les elfes noirs (appelés Eldars Noirs dans *Warhammer 40.000*) sont majoritairement maléfiqes, ne vivent pas sous terre, et n'ont pas la peau sombre mais une peau blanche. Ils ont les cheveux et les yeux noirs.

Dans l'univers de *Warhammer*, ils se donnent le nom de Druchii, et sont en fait des descendants de grands elfes qui ont suivi Malekith lorsqu'il a essayé de prendre le trône phenix d'Ulthuan. Il dirige les Druchii avec une poignée de fer avec sa mère la sorcière Morathi, depuis le hôte de fer situé a Nagaronn. Ils prient le dieu du Meurtre (Khaine), de la mort(Breth Khnal), de la magie noir (Helkattë) et aux elfes barbares (*Glamredhel*), mais ont les cheveux sombres. Ils sont plutôt belliqueux par y ils voient le chemin des puissances obscures. Ils habitent surtout les terres du Nord et le continent de *Triamredhel*, et sont le plus souvent vus dans des îres plus peuplées pour y piller et voler. Certains des moredhel viennent habiter avec les eldedhel à travers un changement intérieur et extérieur nommé le Retour, mais ils sont souvent tués par leurs frères avant d'atteindre le foyer des elfes, Elvandar.

La vérité, uniquement connue des elfes et de quelques amis des elfes, est que les moredhel et eldedhel appartiennent à la même race qui était esclave des valheru. Quand ces derniers disparurent, les esclaves ouvriers se retournèrent contre les coutumes maléfiqes de leurs anciens maîtres et sont devenus les eldedhel, pendant que les esclaves de maison, qui avaient été plus proches de leurs retournés, reprirent leur ambition et leurs méthodes et devinrent les moredhel. Les eldar, gardiens de la connaissance et des objets les plus sacrés des valheru, quittèrent Midkemia et déménagèrent pour le monde de Kelewan, en secret puisqu'ils tuent tous ceux qui tentent de pénétrer leur forêt.

Les moredhel ont un rôle significatif dans le roman *Ténèbres sur Sethanon* et le jeu vidéo *Betrayal at Krondor*.

Might and Magic

Dans l'univers d'Ashan, où se déroulent le jeu vidéo *Heroes of Might and Magic V* et le jeu *Dark Messiah of Might and Magic*, les elfes noirs sont une faction renégate d'elfes qui vivent dans des villes souterraines du pays de Ygg Chal et vénèrent Malassa, le dragon des ténèbres, alors que les elfes des bois du royaume d'Irollan vénèrent Sylanna, le dragon de terre. Alors que traditionnellement les deux types de elfes se détestent cordialement, l'évènement le plus récent de l'histoire d'Ashan, la guerre de la reine Isabel, a vu la première alliance militaire entre les deux communautés, plus particulièrement entre Findan d'Irollan et Raelag d'Ygg Chal.

Sacred

Dans ce jeu, il est décrit que les elfes noirs et les elfes sylvains proviennent, à l'origine, d'une seule race d'elfes qui s'est scindée à la suite de divergences. Les elfes sylvains puisent leurs pouvoirs dans la nature, tandis que les elfes noirs puisent leurs diverses habilités dans l'utilisation de divers poisons, de techniques de combat rapproché avec des lames empoisonnées. Leur société est devenue matriarcale et seules les femmes peuvent y exercer la magie. Les elfes noirs préfèrent de loin vivre dans l'obscurité et aiment voir et sentir le goût du sang. Ils vivent principalement dans la zone qui s'étend de Zhurag-Nar (leur capitale) aux Hautes-Marches.

Il est possible de jouer un elfe noir dans le jeu vidéo *Sacred*.

Shadowrun

Comme la plupart des races métahumaines de l'univers du jeu de rôle sur table *Shadowrun* de nombreux elfes naissent avec les mêmes appartenances ethniques que les humains normaux, ce qui signifie qu'il y a des elfes africains, indiens ou arabes, par exemple. Cependant, ce qui se rapproche le plus d'un elfe noir dans Shadowrun est le sous-groupe d'elfes nommé les nocturnes, dont la plupart viennent d'Europe. Les nocturnes ont une aversion à la lumière du jour et diffèrent des autres elfes par la fine fourrure qui couvre leur corps, qu'on ne peut distinguer de leur peau de loin et le plus souvent de couleur noire, violette ou bleu sombre. Les médias populaires les appellent elfes noirs, et le groupe est parfois stéréotypés comme faisant partie d'une secte ou d'une race métahumaine « maléfique ».

Warhammer

Dans le monde de fiction de *Warhammer* et *Warhammer 40.000*, les elfes noirs (appelés Eldars Noirs dans *Warhammer 40.000*) sont majoritairement maléfiqes, ne vivent pas sous terre, et n'ont pas la peau sombre mais une peau blanche. Ils ont les cheveux et les yeux noirs.

Dans l'univers de *Warhammer*, ils se donnent le nom de Druchii, et sont en fait des descendants de grands elfes qui ont suivi Malekith lorsqu'il a essayé de prendre le