

Récits au coin du feu



Artemis



Les origines d'Artemis Dep'Üth sont mystérieuses. Nul ne sait trop d'où a débarqué cette grande Elmérienne rousse, le visage toujours partiellement dissimulé sous sa large capuche. Membre du clan Scythe, le principal clan Elmérien après le grand déluge ayant plongé l'ancien Khanat sous les eaux, elle s'est retrouvée à la tête de ce dernier au hasard des circonstances.



Elle décide de remettre en avant le nomadisme cher aux traditions elmériennes, emmenant son clan de province en province. Au hasard des rencontres, les Scythes sympathisent avec les Warriors, et Artemis épouse Rekt Star, le fameux fils supposé du Premier Elu.



Artemis n'a pas été une guerrière toute sa vie, bien au contraire. Elle était même particulièrement peu douée à l'épée dans ses débuts, mais sa langue acérée et sa force de volonté lui suffisaient pour attirer le respect de beaucoup. Elle a néanmoins fini, à force d'entraînement, par devenir une combattante redoutable.



Le Clan Scythe, après bien des aventures, décide de rejoindre en Moldavie un groupe de Paradigmiens souhaitant se développer sous protectorat Ruthvène. Ils finissent par disparaître, mais les Elmériens, eux, se sédentarisent et gèrent la province de façon autonome au sein de la Ruthvénie.



Les Scythes ont établi le système du Trésor Elmérien, vaste système de troc de biens et services, et plus globalement grande plateforme d'échanges entre les Clans à travers le Cybermonde.



Ils s'organisaient aussi par ce biais pour des actions communes, en discutant tous ensemble et établissant une forme de démocratie directe où chacun n'hésitait pas à donner de la voix si nécessaire, une forme de violence hautement approuvée.



Les Scythes se sont faits connaître dans le Cybermonde entier par leurs actions et leur tendance à donner de la voix. Ils ont ainsi obtenu, grâce à des coups d'éclats divers, l'érection de monuments elmériens un peu partout, comme au Quartier Suprême. Ils se sont également fait remarquer pour leurs méthodes inhabituelles et audacieuses lors de l'organisation de grands Jeux Olympiques.



Artemis elle-même était une leader bienveillante envers son clan, mais farouche défenseuse des traditions et de l'Histoire du Khanat, prête à bondir dès que quiconque insulterait Elmer ou son héritage.



Elle a vécu diverses péripéties en-dehors de son Clan, en rejoignant par exemple la Tarés Expédition dans son tour du Cybermonde, ou en contribuant à élever la Kralando-Elmérienne Aléa.



Après avoir longtemps contribué à répandre l'entropie pour favoriser l'évolution plutôt que la stagnation au sein de l'Ordre Naturel des Choses cher aux Elmériens, Artemis a fini par partir avec les siens dans le Grand Nord. Reviendra-t-elle un jour ? Nul ne le sait...

