



Le Village Elfique

Lieu enchanteur

Ouf... Ils étaient tous vivants, c'était le plus important. Malgré ses multiples blessures, toutes superficielles, il était en bon état. La première à parler fut Yunestrel, s'enquérant de l'état de tout le monde. Bah, comme le dit Dragan, ils étaient tous plus ou moins amochés, mais la guérison pouvait attendre. Cependant, ils semblaient tous exténués, enfin... Sauf Yunestrel, qui se dirigea vers leur sauveur en se présentant. Elle poursuivit en demandant s'il y avait un village elfique près d'ici. L'elfe en question réfléchit quelques instants puis se présenta comme étant Errol. Puis il leur dit qu'il y avait un village tout près d'ici, mais qu'il ferait mieux de les y conduire. En effet, Deckar se doutait bien que sans indications très précises, ils n'auraient jamais pu trouver ce village. Cependant, avant de partir, le mage demi-elfe jugea qu'il était de mise de les présenter avant de partir.

- Enchantés de faire votre connaissance, Errol. Je me nomme Deckar. Voici Dragan, le guerrier de notre groupe, ainsi que Mélysand. Il y avait également un elfe, mais je crois qu'il a été emporté par le flot d'araignées...

Cette pensée l'attrista légèrement. Il ne connaissait pas bien Magnus, mais il leur avait fourni de la nourriture, et avait été un camarade très utile. Il allait probablement lui manquer (On pourra plus se nourrir...). Errol les salua et leur fit signe de le suivre. Ils partirent, mais Deckar alla se placer près de Dragan pour deux raisons. Premièrement, il ne voulait pas qu'il se sente seul dans cette forêt. Deuxièmement, il voulait lui redonner son épée. Troisièmement, il voulait le remercier. Mais... Il avait donc 3 raisons! Quel incroyable événement... À ce moment, un mot apparut dans la tête du demi-elfe: DÉLIRE!!! Il délirait complètement. Ainsi, afin de ne pas se mettre à faire des trucs étranges, il tendit le cimeterre à Dragan en disant.

- Au fait, merci de m'avoir lancé ton épée. J'y

aurais probablement laissé ma peau. Merci beaucoup... Alexandre.

Il l'avait appelé Alexandre afin de lui montrer que c'était Jason qui lui avait parlé, et non Deckar. Il voulait lui montrer aussi que même s'il restait dans le jeu, il ne pourrait pas se cacher indéfiniment. Ce jeu était un baume temporaire sur le cœur du Français, et il fallait qu'il soit éventuellement prêt à le perdre un jour. Il lui fit un clin d'oeil et rajouta:

- J'ai une dette envers toi. Il vaudrait mieux que je te la paie avant que nous ne nous fassions attaquer par des moustiques géants, comme tu l'as si bien dit tout à l'heure.

Soudain, en apercevant Mélysand, il eut un souvenir refaisant surface. Il dit à Dragan qu'il revenait tout de suite et alla voir l'elfe. Il avait quelque chose à lui dire. (Non, pas une déclaration d'amour ^^)

- Mélysand, je... Je m'excuse de la blague que je t'ai fait tout à l'heure. J'ai agis comme un enfant. Excuse-moi.

Il baissa la tête comme un enfant pris en faute. Bah, peu importe ce qu'il ferait, il était et il resterait toujours un enfant.

Les trois jours suivants se passent sans autre anicroche, les conversations ne tarissent jamais et la splendeur de Sylphynaël est le plus beau des paysages qu'Ibelin puisse admirer.

D'abord un nuage vert sur l'horizon, Forestia apparaît maintenant comme un véritable mur de végétation dans laquelle nos héros s'engouffrent... Ibelin contemple avec émerveillement les arbres géants, célèbres de par le monde, qui font de leurs branches et de leurs feuilles une véritable voûte émeraude. Quant à Sylphynaël, à peine a-t-elle franchi la lisière de la forêt qu'elle semble s'illuminer, et sa beauté déjà incroyable en devient presque surnaturelle. Le chant des feuilles dans la





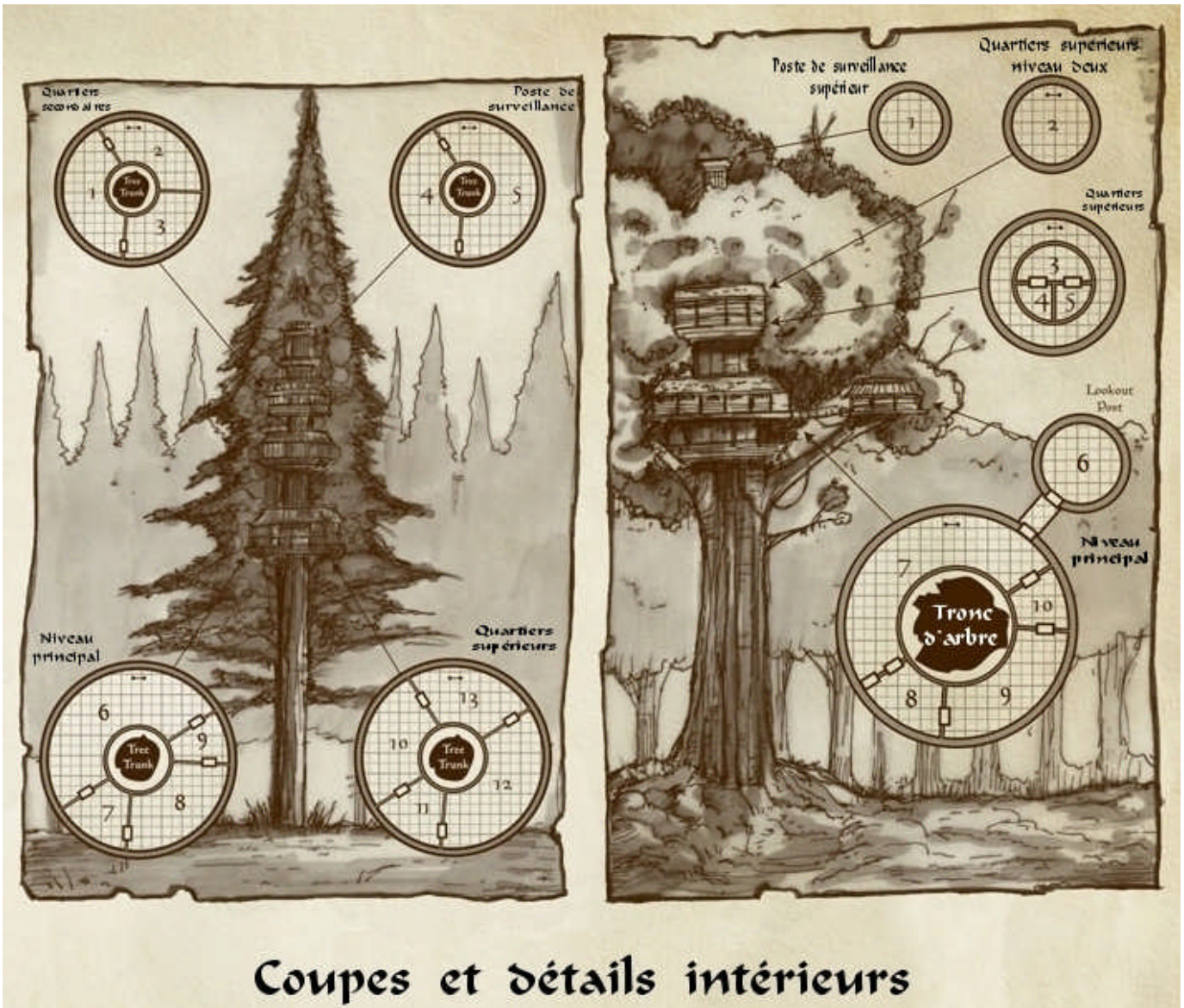
brise, l'odeur d'humus, le flot puissant de la sève semblent lui parler, lui murmurer des secrets insondables pour de simples mortels...

Il suffit de quelques heures supplémentaires à nos héros pour atteindre enfin le but de leur voyage: le village elfique de Jynaël, suspendu dans les hautes branches des arbres de Forestia. Les maisons se fondent si bien dans les branches qu'on les distingue à peine depuis le sol. Des escaliers ménagés à même le tronc des arbres permettent de monter jusqu'aux "places", autour desquelles se regroupent les

chaumières, et des passerelles de lianes permettent de relier ces dernières.

Seules quelques bâtisses se trouvent au sol, pour les chevaux et les voyageurs de passage, et c'est d'ailleurs dans une de ces écuries que les compagnons laissent leurs montures. Puis, Sylphynaël guide rapidement Ibelin jusqu'à la place centrale, tout en lui expliquant en deux mots la vie et les coutumes des Elfes de Forestia.

Texte des rois-sorciers
Carte traduite par Finish pour DnD



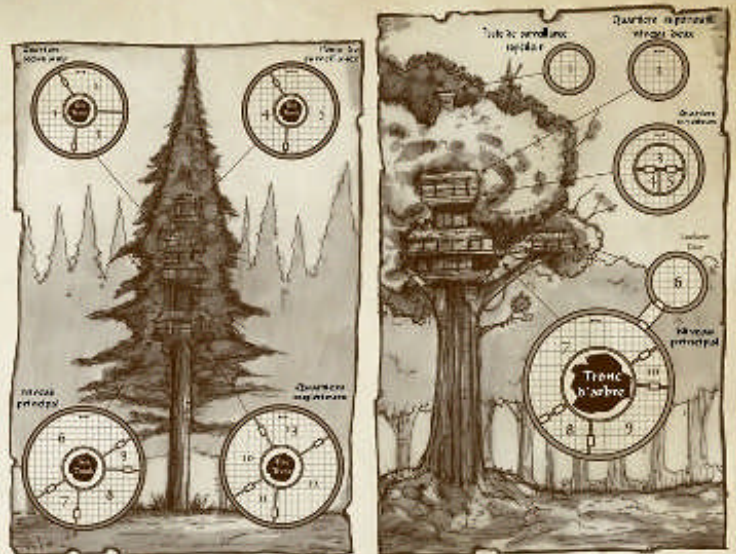
Coupes et détails intérieurs





L'Arbre Effique

- 1 Auberge du Bout de branche.
- 2 Taverne de l'esprit libre.
- 3 Secteur de négoce de la Caverne d'or.
- 4 Amphithéâtre libre et gratuit.
- 5 Maison de la harpe.
- 6 Maison de la licorne, temple de Mielikki.
- 7 Temple de Mystra.
- 8 Lieu saint de Chauntea.
- 9 Lieu saint de Sylvanus.
- 10 Lieu saint de Eldath.
- 11 Lieu saint de Corellon Iarethian.
- 12 Lieu saint de Rillifane Rallathil.



Coupes et détails intérieurs

