



## FORÊT D'EFENDILE (ELFIQUE)

AIDE DE JEUX DE DND POUR D&D



**Type :** Arbre

**Origine :** Efendile

**Habitat :** Surfaces émergées d'Efendile

**Taille :** Plusieurs centaines de mètres à plusieurs kilomètres

**Fonction :** Habitation

Couvrant la quasi-totalité des terres émergées d'Efendile, les arbres Kalistils sont des arbres gigantesques de plusieurs centaines de mètres de haut dans lesquels vivent les Elfes. Il existe plus d'un millier d'espèces d'arbres Kalistils à travers tout Efendile. La quasi-totalité d'entre elles mesurent plusieurs kilomètres de haut. Les arbres Kalistils peuvent former de denses forêts, où l'écart entre les troncs est minime, tout comme être éparpillés sur une surface donnée, comme à Kachiriél où débuta la Bataille d'Efendile. La durée de vie d'un Kalistil peut atteindre plusieurs dizaines de millénaires.

L'origine des arbres Kalistils remonte à la naissance des dragons. Efendile était alors l'une des placées sous le joug des Ogres. Ces derniers décidèrent de faire d'Efendile une région agricole. Pour cela, ils mirent en place les moyens nécessaires pour favoriser la pousse et le développement de la flore. Lorsque l'empire des Ogres s'effondra, les Ogres durent quitter précipitamment Efendile. La magie importante environnante laissée en place alimenta la faune pendant des millénaires, aboutissant à l'incroyable gabarit des Kalistils.

Quoi qu'il en soit, les Elfes encore jeunes sur ce monde et les arbres Kalistils établirent très vite une symbiose assurant leur survie commune. Les Elfes apprirent à construire leurs habitations dans et



autour des troncs, grâce à des cavités naturelles. Ils relient les arbres et les différents niveaux avec des passerelles, de sorte à être hors de portée du sol et des racines où se terraient de très dangereuses créatures. En échange, ils débarrassaient les arbres de leurs parasites et cultivaient les jeunes pousses, très fragiles.

Une ville Elfe aux alentours de -4000

# DUNGEONS EN DRAGONS

Avec les millénaires, les Elfes développèrent leurs villes. Ils parvinrent à installer des salles, des coursives, des hangars et même des petits villages à l'intérieur même des troncs. Ils s'inspirèrent de champignons pour la forme des plates-formes et des toits dépassant des troncs. Avec l'avènement de leur sagesse et de leur connaissance des Arcanes, les Elfes parvinrent à créer une harmonie parfaite entre le végétal (naturel ou sculpté) et l'artificiel. Les arbres Kalistils font intégralement partie de la vie des Elfes, où ils y vivent en communauté. Eux-mêmes s'appellent entre eux le Peuple des Arbres. Leurs dextérités et leurs membres souples leur permettent de les escalader avec une grande aisance. Les arbres Kalistils sont à la base de la culture, de la société et de l'économie de ces Elfes, en plus de leur fournir abri et protection. Dans les plus denses forêts, les Elfes Kalistils relient les arbres par des

passerelles et des plates-formes, tandis que lorsque les arbres sont isolés les constructions se développent plus à l'intérieur des troncs.

Les arbres de Kachiriel, situés dans l'Archipel de Isttonidiel, sont des villes à eux tous seuls. Leur taille réduite (300 à 400 mètres) et leur éloignement les uns des autres ont permis aux Elfes de développer leurs structures des racines jusqu'au feuillage, alors que les arbres géants des forêts denses ne le permettent pas. En effet, les racines des arbres sont denses et forment un entrelacs labyrinthique abritant toutes sortes de créatures dangereuses et mortelles, tels les Basilics ou les Destrakhan. Les Elfes n'y vont jamais, mais ils y exilent leurs bannis. Les racines des forêts denses sont si sombres que les Elfes ont appelé ces endroits Terres Sombres.



Un arbre Kalistil côtier

Les arbres Kalistils inhabités servent à l'exploitation forestière, que ce soit pour l'usage des Elfes ou pour l'exportation (la principale de la région). L'écorce et les feuilles servent pour la fabrication de textiles, d'armes, de meubles et d'objets décoratifs. La sève sert pour la fabrication de médicaments, de nourritures, de boissons et est aussi utilisée lors de rituels. Il est également possible de distiller les feuilles et la sève pour obtenir de l'alcool, diverses huiles et des produits chimiques. Toutes les plantes et les animaux qui vivent sur les arbres sont également utilisés par les Elfes.

Les Elfes prennent grand soin de leurs arbres Kalistils. Lorsqu'ils sculptent leurs villes dans les troncs, c'est toujours dans les parties creuses situées juste sous l'écorce. Ils ne touchent jamais aux grosses veines transportant la sève. Sauf pour la récolter et faire du jus de sirop dont ils sont friands, mais tout est fait de manière à ce que l'arbre n'en pâtisse pas. L'écorce est également très travaillée. Par exemple, après la mort de D'un sage Archi-Mage, une immense sculpture de son visage fut gravée dans un tronc. C'est une façon de le faire passer à la postérité, les Kalistils restant, après tout, debouts pendant



des millénaires.

Les arbres Kalistils sont reliés par toutes sortes de ponts. Certains ne sont que des passerelles, d'autres sont de vrais espaces de vie. Le pont de Kachiriël était un grand pont très large qui unissait les deux arbres principaux de la ville du même nom. Une guerre le détruisit en l'an -19 afin de ralentir la progression de forces du mal. La circulation à l'intérieur des arbres s'effectue par des corridors à flanc de tronc (ouvrant sur l'extérieur donc) et par des ascenseurs automatiques, situés plus profondément dans le

tronc. Avant que la technologie Gnome ne s'implante pour de bon sur Efendile, les Elfes utilisaient de simples passerelles accrochées aux troncs et des ascenseurs fonctionnant grâce à un système de poulies.

L'organisation dans les arbres Kalistils est toujours bien définie. On distingue généralement la partie haute et la partie basse de l'arbre. Pour l'illustrer, voici deux coupes de l'arbre Vikkilynn situé à Kachiriël.

### **Partie haute :**

#### **Légende :**

1. Les Protecteurs des Arbres récoltent des graines de cônes de Kalistils lorsqu'ils se forment tous les 100 ans et les protègent en vue de les replanter.
2. Accès de la famille des Protecteurs des Arbres, qui ont un statut quasi religieux. Les membres de cette famille agissent souvent comme les chamans de la communauté.
3. Lieu saint, présidé par les Protecteurs des Arbres.
4. École et crèche, situées en hauteur pour une question de sécurité.
5. Complexe de divertissement avec des Auberges et des lieux de détente.
6. Théâtre pour les représentations traditionnelles et de divertissement des Elfes.
7. Zone de promenade familiale.
8. Avenue publique serpentant à l'intérieur du tronc.
9. Marchés centraux.
10. Complexe de communication, incluant la guilde des mages.
11. Distillerie de sève, en relation avec les réserves d'eau. Les Elfes des arbres préfèrent le goût doux de l'eau de sève distillée à celle de l'eau de pluie.
12. Balcons décorés et ornés ayant une fonction officielle ou cérémoniale.
13. Les balcons et les plates-formes ont tous un design inspiré des formes naturelles des champignons géants.
14. Générateur d'eau chaude pour les besoins de la villes et l'assainissement.

# DUNGEONS IN DRAGONS





## **Partie basse :**

### **Légende :**

1. Les clans et les personnalités les plus importants possèdent leurs propres balcons avec promenade.
2. Les décorations du chambranle des portes des balcons indiquent le clan.
3. Zone d'entraînement et armurerie.
4. Plate-forme d'atterrissage des animaux de combat.
5. Plate-forme d'atterrissage principale des animaux de transport de passagers.
6. Raffinerie fabriquant de l'alcool et des huiles à partir de sève et de feuilles.
7. Holocarte de la guilde des mages, montrant les routes de navigation recensées.
8. Stations d'insertion et d'analyse de données, où les Maîtres Navigateurs de la Guilde Claatovac évaluent et enregistrent des données de recherche.
9. Bibliothèque de stockage et de référence contenant les notes de terrain originales.
10. Chambre scellée hermétiquement contenant le centre de données de navigation de la Guilde Claatovac.
11. Serveurs principaux d'archives de données, avec des informations stockées sur des cartes d'accès rapide de conception Elfe.
12. Globe d'énergie magique fournissant une source d'énergie indépendante à la chambre.
13. Plats-formes d'atterrissages principales des transports importants.
14. Zones de contrôle du trafic aérien.
15. Station de recyclage et de traitement des eaux usées.
16. Étables à banthas, hangars à Oevvaor et écuries à Griffons, dans le système de racines.
17. Balcon et arche décorative de la résidence officielle du Grand Maître de la Guilde Claatovac.
18. Station de surveillance de la santé de l'arbre.
19. Balcon d'observation du Hall Cérémonial de la Guilde Claatovac. Les arches décoratives portent les symboles de la Guilde.
20. Arc de passage gravé portant l'inscription : "Venez en paix dans notre Arbre-Maison Vikkilynn".
21. Distillerie fabriquant du sirop de pou.
22. Entrée formelle menant à une zone de réception cérémoniale.
23. Avant-cour de l'entrée de l'arbre, utilisée pour les rassemblements civils et les parades militaires.
24. Plate-forme oratoire cérémoniale.

---

### **A l'intérieur d'un arbre Kalistil on trouve également :**

- Des serres, où sont cultivées des plantes décoratives, médicinales ou nutritives.
  - Des crèches pour arbres Kalistils, où sont cultivées et entretenues les jeunes pousses.
  - Des ascenseurs, traversant tout le tronc ou une partie.
  - Des entrepôts, en relation avec les écuries pour les marchandises.
  - Des écuries, pour les animaux volants.
  - Des tourelles permettant de surveiller des lieux clés.
  - Des arbalètes géantes permettant de défendre les cieux.
- Et tout ce qui se trouve dans une ville on ne peut plus classique...

# DUNGEONS IN DRAGONS





Un arbre Kalistil côtier en pleine période de chasse

Écrit par Grif le 19/09/2006  
Modifié par Finish pour D&D