

# Chapitre 3

Au sud d'Izlude, le voyageur se trouve face à un embranchement. À l'est, une forêt luxuriante, aux couleurs accueillantes aux arbres prolifiques. À l'ouest, un désert sec et chaud, où seuls poussent les cactus et quelques rares palmiers. Les plus sages choisiront cependant le second. Derrière son orée attirante, la forêt de Payon est une véritable jungle, où la nature n'a pas de pitié. Au-delà des loups, des araignées, des ours, des boas, et autres bêtes sauvages, au-delà des plantes qui semblent animées d'une volonté propre, au-delà des champignons, tous toxiques, se cache une entité qui règne sur la forêt.

Au cœur de cette jungle : un village. D'abord un simple hameau, le village a su s'agrandir rapidement en développant ses barricades et son agriculture. La culture locale, très respectueuse des traditions anciennes, y vit en harmonie avec la nature. Tant et si bien que si le seigneur de la forêt ne s'y est jamais attaqué, la légende veut que ça soit par respect pour le comportement des habitants.

Chaque année, à l'automne, se déroule la fête de la renaissance. On y célèbre la mort des anciens en les honorant de quelques prières et offrandes, et parallèlement l'entrée dans l'âge adulte des jeunes du village. C'est à cette occasion que ces jeunes, qui apprennent le tir à l'arc à peine après avoir appris à marcher, reçoivent leur arc de confirmation et doivent subir un test de courage.

Par équipes de 5, ils doivent gravir la colline qui surplombe le village, où résident les esprits des morts. Là-haut se trouve une caverne profonde de plusieurs centaines de mètres, divisée en galeries peuplées des esprits des morts. Une fois descendu, ils doivent affronter, armés uniquement de leur arc, les maccabées qui hantent la grotte à la recherche de rédemption. Chaque équipe doit vaincre un certain nombre de morts et ramener preuve de son triomphe. Ceux qui remontent sans succès sont jugés indignes du village et subissent le bannissement à vie.

C'est une façon pour le village de purifier et calmer ses anciens. Chaque famille encourage donc ses enfants à maîtriser l'arc dès le plus jeune âge afin d'en faire des hommes et des femmes dignes de résider sur la terre de leurs ancêtres.

La plupart du temps, les jeunes sont si bien formés qu'il n'arrive aucun incident.

La famille de la Vega était une de ces familles humbles qui formaient la majorité du village. Ils étaient respectés de par leur situation, Lady De la Vega étant morte au combat en forêt et son mari ayant longtemps géré l'entraînement des jeunes archer. Naturellement, leur fils aîné, le jeune Pedro, était l'un des favoris du village. Très populaire durant son enfance, il se distinguait par son excellence à l'arc et soulevait de grands espoirs quand à son batême de renaissance. Plusieurs jeunes du village l'enviaient en cachette, ou espéraient être de son équipe le jour venu.

Quand celui ci arriva, Pedro avait 12 ans. Le tirage des équipes eu lieu, et le jeune garçon se retrouva avec deux camarades de classes, des jeunes filles à qui ils jettait parfois des oeillades discrètes à l'école. Les deux autres étaient des garçons qu'il ne connaissait pas, et qui l'intéressaient peu. La cérémonie débuta, et le jeune espoir fût béni de toutes les voix du village. Sûr de lui, le jeune homme leur rendit leur salut et s'engouffra en tête de son équipe dans la caverne.