

# Cité de l'Écorce-Rouge (Cervidés)



“ **Note du MJ :** Écorce-Rouge représente le pôle spirituel, écologique et traditionaliste de Vallombre. Dans notre cadre de techno-magie et de biomancie, cette cité n'est pas une simple collection de cabanes en bois : c'est un chef-d'œuvre de bio-architecture où les arbres-titans fonctionnent comme un réseau de conscience vivant. L'Arbre-Écarlate est en réalité un réceptacle de sagesse ancestrale et tellurique. C'est le cadre parfait pour explorer le conflit thématique central de Vallombre : la pureté de la symbiose naturelle face à la tentation

destructrice des artifices forgés par les humains.

- **Région** : Au cœur de la forêt ancienne de Vallombre.
- **Statut** : Capitale des Humanima cervidés et sanctuaire souverain de la forêt.
- **Gouvernance** : Le Conseil des Cornes, présidé par le Chef Thalanor Corne-Rouge.

## Présentation & Origines

Nichée au sein des bois profonds, la Cité de l'Écorce-Rouge est entièrement bâtie en harmonie avec la nature environnante. Ses habitations de bois sculpté et son réseau de passerelles suspendues s'intègrent directement aux arbres-titans, dont l'écorce aux teintes rougeâtres donne son nom mémorable à la cité. Elle sert de refuge et de capitale au peuple des Humanima cervidés.

- **La Légende Fondatrice** : Selon les récits anciens, la cité fut érigée par les premiers cervidés qui, guidés par l'Arbre-Écarlate, plantèrent leurs cornes dans le sol pour demander la protection de la forêt. En échange de leur dévotion, la nature leur offrit la force et un refuge imprenable.
- **Une Cité Vivante** : Ayant survécu aux invasions et aux incendies au fil des siècles grâce à sa symbiose environnementale, chaque reconstruction a ancré la croyance que la cité est elle-même une entité vivante, nourrie par la mémoire de ses ancêtres.

## Vie Quotidienne & Climat Social

La vie à Écorce-Rouge est dictée par le rythme de la chasse, des rituels réguliers et des cycles naturels des saisons.

- **Le Signal des Chasseurs** : Les matinées débutent invariablement par l'appel sonore des cornes, donnant le signal de départ aux traqueurs et aux pisteurs d'élite qui s'enfoncent dans la forêt profonde.
- **L'Artisanat Sacré** : Les après-midis sont consacrés au travail minutieux du bois, de l'écorce et des ossements par les artisans locaux pour façonner des armes, des bijoux ou des talismans protecteurs.
- **Les Chants de la Clairière** : Les soirées se déroulent dans des clairières sacrées autour de grands feux de joie, mêlant les chants, les récits et les danses mémorielles. Dès le plus jeune âge, chaque citoyen apprend à lire les moindres traces sur la terre et à écouter les murmures du vent.

## Politique & Économie du Conseil

- **Le Conseil des Cornes** : La cité est gouvernée par cette assemblée de sages, présidée par un chef élu parmi les lignées les plus anciennes. La légitimité n'y est pas dictée par la force brute, mais par la sagesse, la maîtrise de la chasse et l'intensité de la communion avec l'Arbre-Écarlate. Les décisions sont collectives et scellées par des offrandes.
  - **Ressources & Échanges** : L'économie repose sur la chasse, la cueillette et le commerce très encadré de bois sacré extrait des arbres-titans. Leurs pisteurs, hautement qualifiés, sont régulièrement engagés par les autres cités comme éclaireurs, ce qui en fait une ressource diplomatique précieuse.
  - **L'Art de la Guerre** : L'artisanat local est célèbre pour ses arcs traditionnels, réputés pour leur souplesse et leur puissance destructrice, ainsi que pour ses talismans de bois rouge censés repousser les esprits malveillants.
- 

# La Fracture Idéologique (Conflit Interne)

Derrière sa sérénité apparente, la cité traverse une crise politique majeure qui grandit chaque année :

- **Les Traditionalistes** : Portés par les druides et les anciens, ils exigent le respect strict des rites anciens et la préservation de l'isolement du sanctuaire.
  - **La Jeunesse Progressiste** : Une partie de la jeune génération et certains artisans aspirent à ouvrir la cité vers le monde extérieur. Ils proposent d'échanger le précieux bois sacré contre des armes forgées, des composants alchimiques et des objets de métal venus des cités humaines ou de la Frontière, provoquant la colère des autorités religieuses.
- 

## Lieux Notables du Sanctuaire

- **L'Arbre-Écarlate** : Un colosse végétal titanesque situé au cœur de la cité. C'est un sanctuaire vivant qui sert de cœur spirituel et de théâtre aux rituels majeurs.
- **La Clairière des Cornes** : Un grand cercle naturel servant de salle de réunion à ciel ouvert pour les assemblées du Conseil.
- **Le Hall des Pisteurs** : Une immense maison commune fortifiée où vivent, planifient et s'entraînent les traqueurs et éclaireurs de la cité.
- **Le Cercle des Runes** : Un site rituel tabou où les druides inscrivent et archiven la mémoire historique et magique de la cité directement dans l'écorce vivante des arbres.

# Figures Majeures d'Écorce-Rouge

## ☐ Thalantor Corne-Rouge — Chef du Conseil des Cornes

- **Rôle public** : Chef élu du Conseil, reconnu pour sa puissance physique, sa sagesse et sa foi spirituelle. Il s'efforce de maintenir le fragile équilibre de la cité face aux changements extérieurs, bien que certains lui reprochent une lenteur décisionnelle qui favorise les dissensions.
- **Signe distinctif** : Un cervidé massif doté de ramures exceptionnelles, peintes de pigments traditionnels rouges et blancs.
- **Visage caché [MJ]** : Les parures et pigments sur ses bois ne sont pas purement esthétiques. Ses cornes agissent comme des antennes bio-organiques captant les fluctuations sacrées de l'Arbre-Écarlate. Thalantor est lent à agir car il subit de plein fouet la surcharge spirituelle du grand arbre, qui souffre en secret des siphonnages de sève magique perpétrés dans la région.

## ☐ Meyra Vent-des-Clairières — Maîtresse des Traqueurs

- **Rôle public** : Commandante des éclaireurs et instructrice de la jeunesse. Agile et implacable, elle incarne la ruse et l'indépendance, et soutient activement l'idée d'ouvrir la cité à des alliances extérieures pour assurer sa survie.
- **Signe distinctif** : Des tatouages complexes en forme de feuilles qui serpentent le long de ses bras.
- **Visage caché [MJ]** : Pour optimiser les chances de ses traqueurs face aux armes à feu humaines, Meyra a secrètement acheté un lot d'onguents de clairvoyance nocturne et de talismans de réflexes vifs à des trafiquants de la Frontière (La Taverne). Elle teste ces greffes de sève altérée sur elle-même, dissimulant ses yeux modifiés par la magie sous ses peintures rituelles.

## ☐ Eldrin Sève-Grise — Druide de l'Arbre-Écarlate

- **Rôle public** : Gardien spirituel suprême et interprète des murmures et des visions de l'arbre sacré. Il est considéré comme la voix des ancêtres, bien que sa déconnexion progressive du monde des vivants inquiète une partie du peuple.
- **Signe distinctif** : Un pelage brun et gris dégageant une forte odeur de résine, et des yeux dorés à la luminescence surnaturelle.
- **Visage caché [MJ]** : La luminescence de ses yeux est due à une communion totale : Eldrin a fusionné une partie de son système nerveux avec les canaux de sève de l'Arbre-Écarlate. Il sait que l'arbre n'est pas une simple divinité contemplative, mais une ancienne force magique et protectrice oubliée. Il cherche à dissimuler cette nature brute pour éviter que la jeunesse n'essaie de profaner leur dieu.

---

# Faune & Écosystème Connecté

- **Les Cerfs de Sève (Gardiens de Bois) :**

- *Description* : Grandes créatures arboricoles dont les bois sont faits de racines d'Écorce-Rouge. Ils parcourent les environs du Cercle des Runes.
- *Rôle* : Si un intrus tente de profaner ou d'endommager une rune d'écorce, ces cerfs reçoivent instantanément une impulsion de colère tellurique et chargent l'assaillant avec la fureur d'un bélier de siège.

- **Les Pics-Éclairs (Oiseaux-Murmures) :**

- *Description* : Oiseaux au plumage rouge vif qui nichent dans l'Arbre-Écarlate.
- *Rôle* : Leurs battements de bec contre le bois sacré permettent de transférer les impulsions de Myr et la mémoire d'un arbre-titan à un autre, faisant office de réseau de transmission acoustique naturel à travers toute la capitale.

## Secrets du Sanctuaire [Réservé au MJ]

- **La Corruption de la Sève** : Les quelques objets métalliques façonnés par les humains que les jeunes artisans ont réussi à troquer en secret ont introduit un sortilège parasite sournois dans la forêt. En touchant les racines, ces reliques profanes ont transmis un miasme magique corrupteur qui se propage via la sève, altérant les récits anciens stockés dans le Cercle des Runes et rendant les arbres-titans anormalement agressifs.
- **Le Pacte de Meyra** : Pour financer ses projets d'armement, Meyra autorise secrètement une faction de la Cité de Cuir-Noir à venir prélever de la sève lourde de l'Arbre-Écarlate. Elle ignore que cette sève est utilisée par Veyra Tisse-Poison pour concevoir des armures de cuir noir capables de résister aux flèches de ses propres traqueurs.

---

Révision #3

Créé 14 septembre 2025 21:11:33 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 18:09:10 par karubak