

Cité de l'Écorce-Rouge (Cervidés)



Présentation

Nichée au cœur de la forêt ancienne de Vallombre, la **Cité de l'Écorce-Rouge** est bâtie en harmonie avec la nature. Ses maisons de bois sculpté et ses passerelles suspendues s'intègrent aux arbres-titans dont l'écorce, marquée de teintes rougeâtres, donne son nom à la cité. Capitale des Humanima cervidés, elle est réputée pour ses chasseurs, ses pisteurs et son lien indéfectible avec l'**Arbre-Écarlate**, un colosse végétal considéré comme le cœur spirituel du peuple. Plus

qu'une ville, Écorce-Rouge est un sanctuaire où chaque pierre, chaque branche et chaque souffle de vent est imprégné de sacralité.

Histoire

Écorce-Rouge est l'une des plus anciennes cités de Vallombre. Selon la légende, elle fut fondée par les premiers cervidés qui, guidés par l'Arbre-Écarlate, plantèrent leurs cornes dans la terre pour demander à la forêt de les protéger. En échange, la nature leur offrit refuge et force. Au fil des siècles, la cité résista aux invasions et aux incendies grâce à la symbiose entre ses habitants et leur environnement. Chaque reconstruction a renforcé l'idée que la cité n'est pas seulement habitée par les cervidés, mais qu'elle **est vivante elle-même**, une entité nourrie par la mémoire des ancêtres.

Vie quotidienne

Les habitants d'Écorce-Rouge vivent au rythme de la chasse, des rituels et du cycle des saisons. Les matinées résonnent des appels des cornes, signal de départ des traqueurs qui partent s'enfoncer dans la forêt. Les après-midis voient les artisans travailler le bois, l'écorce et les ossements pour en faire des armes, des bijoux ou des talismans. Les soirées se déroulent dans les clairières sacrées, autour de grands feux où se mêlent chants, récits et danses. Chaque individu, du plus jeune au plus ancien, participe à l'entretien des traditions : ici, on apprend très tôt à lire les traces laissées sur la terre et à écouter les murmures du vent.

Politique

La cité est gouvernée par le **Conseil des Cornes**, présidé par le chef élu parmi les lignées les plus anciennes. Mais le pouvoir ne se résume pas à la force ou à l'héritage : la sagesse, la maîtrise de la chasse et la communion avec l'Arbre-Écarlate déterminent la légitimité. Les décisions sont souvent prises collectivement, et chaque rituel majeur est scellé par une offrande au grand arbre. Le chef actuel, **Thalanor Corne-Rouge**, est reconnu autant pour sa puissance physique que pour sa foi spirituelle.

Économie et ressources

Écorce-Rouge vit de la chasse, de la cueillette et du commerce de bois sacré extrait avec précaution des arbres-titans. Ses pisteurs sont souvent engagés par d'autres cités comme guides ou éclaireurs, ce qui en fait une ressource diplomatique précieuse. L'artisanat local est célèbre pour ses arcs, réputés pour leur souplesse et leur puissance, et pour ses talismans de bois rouge censés protéger contre les esprits malveillants.

Culture

La culture cervidée est marquée par le respect de la nature et des ancêtres. Les cérémonies se déroulent sous l'Arbre-Écarlate, où des offrandes de gibier, de fleurs et de sang symbolisent l'équilibre entre la vie et la mort. Les habitants portent des vêtements en cuir souple et en tissu végétal, souvent ornés de plumes et de peintures rituelles. Les cornes sont sacrées : chaque cervidé les orne selon son rang et son histoire personnelle, avec des gravures, des peintures ou des parures de bois sculpté.

Conflits internes

Si Écorce-Rouge semble paisible, des tensions existent entre les traditionalistes, attachés aux rites anciens, et une jeunesse qui aspire à ouvrir la cité vers le monde extérieur. Certains artisans proposent déjà d'échanger le bois sacré contre des armes et technologies venues d'ailleurs, ce qui provoque l'ire des druides et des anciens. La crainte d'une rupture entre l'ancien équilibre et le changement grandit chaque année.

Lieux notables

- **L'Arbre-Écarlate** : colosse végétal au cœur de la cité, sanctuaire vivant où se déroulent les rituels sacrés.
- **La Clairière des Cornes** : lieu des assemblées, où le Conseil se réunit.
- **Le Hall des Pisteurs** : maison commune où vivent et s'entraînent les traqueurs de la cité.
- **Le Cercle des Runes** : site rituel où les druides inscrivent la mémoire de la cité dans l'écorce vivante.

Ambiance

Écorce-Rouge respire la forêt : l'odeur des pins et de la sève, le craquement du bois et les chants d'oiseaux rythment chaque instant. La cité est baignée d'une lumière filtrée par les feuillages, donnant une impression de mystère permanent. Les murmures de l'Arbre-Écarlate semblent guider les habitants, et chaque pas résonne comme une prière offerte à la nature. Pour les étrangers, la cité est à la fois magnifique et intimidante, comme si les arbres eux-mêmes les observaient.

PNJ majeurs

- **Thalanor Corne-Rouge** — Chef du Conseil des Cornes
- **Symbole : autorité, tradition, équilibre.**

Thalanor est un cervidé massif dont les ramures, peintes de pigments rouges et blancs, sont considérées comme les plus imposantes jamais vues depuis plusieurs générations. Sa stature et sa voix grave imposent le respect, mais c'est surtout sa sagesse qui fait de lui un meneur incontesté. Choisi par le Conseil des Cornes, il s'efforce de maintenir l'équilibre entre les traditions ancestrales et les changements qui s'imposent peu à peu. Thalanor est profondément attaché à l'Arbre-Écarlate, et il consulte régulièrement les

druides avant de trancher sur les affaires de la cité. Pour son peuple, il est à la fois le bouclier et la mémoire vivante des cervidés. Mais certains le jugent trop prudent, et reprochent à sa lenteur d'ouvrir la voie aux dissensions internes.



- **Meyra Vent-des-Clairières** — Maîtresse des Traqueurs
 - *Signe* : tatouages de feuilles courant le long de ses bras.
 - *Rôle* : commandante des éclaireurs, instructrice des jeunes chasseurs.

Symbole : vitesse, ruse, indépendance.

Meyra est une figure respectée et crainte dans toute la cité. Ses tatouages en forme de feuilles serpentent le long de ses bras, témoignant des nombreux rites de chasse qu'elle a accomplis. Agile, silencieuse et implacable, elle incarne l'excellence des pisteurs cervidés. Instructrice des jeunes chasseurs, elle est également la voix de ceux qui voient l'avenir de la cité non pas dans la prudence, mais dans l'audace. Meyra défend l'idée d'ouvrir davantage Écorce-Rouge aux alliances extérieures, ce qui la met parfois en opposition avec Thalanor. Les légendes racontent qu'aucune proie n'a jamais échappé à ses traques, et que ses yeux savent lire l'ombre d'une trace même sous la pluie battante.



- **Eldrin Sève-Grise** — Druide de l'Arbre-Écarlate
 - *Signe* : yeux dorés luminescents, odeur de résine.
 - *Rôle* : gardien spirituel, interprète des signes donnés par l'arbre sacré.

Eldrin est un ancien dont le corps porte les marques du temps, mais dont les yeux brillent d'une lumière dorée surnaturelle. Son pelage mêlé de gris et de brun dégage une odeur de résine, comme s'il faisait partie intégrante de l'Arbre-Écarlate. Gardien spirituel, il interprète les murmures de l'arbre sacré et les visions que lui offrent ses rêves. Pour les habitants, il est la voix des ancêtres et des forces naturelles qui veillent sur la cité. Si certains le voient comme un guide bienveillant, d'autres chuchotent qu'il se rapproche trop du monde des esprits, au point d'oublier celui des vivants. Mystique et énigmatique, Eldrin inspire autant la foi que la crainte : il est l'ombre verte qui rappelle aux cervidés que leur force n'est rien sans leur lien à la forêt.



Révision #1

Créé 14 septembre 2025 21:11:33 par karubak

Mis à jour 14 septembre 2025 21:24:09 par karubak