Cette page n'est pour le moment qu'une proposition de background, aucun Meujeu ne l'a validée

Environnement



Inspi: la forêt et les villages Ewoks (en moins primitif)

La Forêt Turmide est immense et luxuriante, de nombreux arbres y atteignent la centaine de mètres de haut. La température oscille généralement entre chaud et équatorial. Dans certaines parties, les arbres ont les pieds dans l'eau ce qui forme une mangrove. La forêt elle-même est extrêmement isolée du reste du Multi-Rêve et aucun étranger ne l'a encore trouvée. On pourrait même la croire protégée par les Dragons puisque aucune déchirure n'en vient ou n'y arrive, <color red>il faut dire qu'on n'a jamais vu de Turme Haut-Rêvant...</color>

Les seuls humanoïdes que l'on peut y trouver sont les Turmes et des Sylvains. Même si les deux peuples se côtoient (et font du troc, principalement les instruments des uns contre les fameuses teintures Sylvaines[1)]), leurs villages respectifs sont toujours à une distance respectable (les Sylvains passant leur vie à faire la fête, ils font des voisins un peu encombrants).

La Faune

La forêt est peuplée de toutes sortes de créatures dont les plus dangereuses vivent au sol. Les plus communes sont les Cornicochons (dont les cornes sont utilisées pour fabriquer les fameux cors des Guerriers Turmes) et les Scolgriffes mais l'on croise aussi parfois un Pantodar... Les Furlongs sont relativement courants et sont parfois utilisés comme animaux de compagnie.

C'est cet environnement propice aux mauvaises rencontres qui a donné aux Turmes leur sens aigu de la vigilance et les as poussés à chercher la relative sécurité des cimes des arbres (comme leurs voisins Sylvains). A ces hauteurs, la faune, principalement des oiseaux, est plutôt paisible. Les seuls dangers viennent de quelques rares Libelles dans les zones de mangrove ou de Furlongs affamés. Pour chasser à ses hauteurs, il n'y a guère que l'arc qui est utilisable...

Les Turmes

Habitat

Les Turmes vivent donc dans des maisons de bois posées sur des plateformes accrochées au tronc et aux plus grosses branches des plus grands arbres. Ils ne coupent jamais les branches de ces arbres et il n'est donc pas rares qu'elles soient incluses à l'architecture, traversant plateformes et maison. Les plateformes sont reliées entre elles par différents systèmes, de la passerelle fixe à la corde tendue pour les plus pressés... Et de nombreux filets quelques mètres plus bas (pour les trop pressés).
Presque toutes les maisons ont les même caractéristiques : quatre murs et un toit au dessus d'une grande salle avec de très larges ouvertures et un brasero central. Seules quelques maisons légèrement plus hautes que les autre ont une mezzanine couvrant au plus la moitié de la pièce.
Les Turmes dorment dans des hamacs. D'ailleurs, comme il leur arrive souvent de quitter leur foyer pour quelques jours pour chasser, ils en emportent toujours un avec eux (fabriqué en lanières de cuir, on peut le rouler dans l'équivalent d'un tube à parchemins).

Artisanats

- Le travail du bois tiens une place de premier ordre dans la vie des Turmes, qu'il s'agisse de charpenterie ou de sculpture. Leur lutherie pourrait d'ailleurs être réputée si il était possible de trouver leur forêt pour commercer avec eux (c'est le goût de leurs voisins pour les instruments de qualité qui les a poussés à être toujours meilleurs dans ce domaine).
- Les Turmes excellent dans le travail de tous types de cuirs, qu'ils soient épais ou fins comme une étoffe. Ils raffolent des teintures Sylvaines que les alchimistes Turmes sont incapables de reproduire.
- Le métal est rare dans la Forêt Turmide ce qui le rends très précieux aux yeux des Turmes. Le peu qu'ils trouvent est réservé avant tout aux indispensables outils nécessaires au travail du bois et du cuir, puis viennent quelques armes peu gourmandes en matière première (dagues, fers de lance, ...) et enfin les rares objets du quotidien qu'il est difficile de faire en bois ou en os. La métallurgie n'est donc pas un artisanat particulièrement développé chez les Turmes.

Les Guerriers Turmes

<color red>Peu de gens le remarquent mais les Guerriers Turmes portent aussi une sorte de tube à parchemin accroché dans le dos au niveau du ceinturon (leur précieux hamac).</color>
Les Guerriers Turmes constituent une caste bien à part. Selon les sages, c'est en échange de leur dévouement et de leur sacrifice à leur tâche que les Dragons protègent la Forêt Turmide du reste du Multi-Rêve.
Les sages disent de certains enfants qu'ils naissent avec la marque des Dragons et ces enfants sont entraînés dès le plus jeune âge à tenir leur rôle. Alors que tout un chacun doit participer aux tâches indispensable à la communauté (cueillette, chasse, charpenterie, ...), les Guerriers Turmes sont libres de faire ce qu'ils veulent de leur journées jusqu'à ce qu'ils soient appelés ailleurs pour veiller sur le sommeil d'un protégé des Dragons. Cela fait qu'ils sont souvent les Turmes qui ont le plus de temps à consacrer aux activités artistiques, de la musique au dessin en passant par la sculpture...

Du Multi-Rêves

Les Turmes ont conscience de l'existence du Multi-Rêve mais leurs connaissances restent plutôt limitées puisqu'elles viennent de leurs rêves et des bribes que rapportent les Guerriers Turmes:

- les Guerriers Turmes sont emportés et transportés par les Dragons devant celui ou celle qu'ils souhaitent voir protégé
- les Dragons sont invisibles, ne font aucun bruit et peuvent changer de taille (il faut bien passer entre les branches et entrer dans les maisons pour emporter les Guerriers Turmes)
- au contact d'un Dragon, on perd toute notion du temps et tous les sens (ce qui explique que les Guerriers Turmes ne se souviennent jamais de leurs voyages en leur compagnie)
- les protégés des Dragons se désignent parfois eux-même comme "Haut-Rêvant" et sont persuadés que ce sont eux qui font venir les Guerriers Turmes (comme si on pouvait ordonner quelque chose aux Dragons!)
- les Hauts-Rêvants demandent parfois des choses stupides (comme "donne moi ce que tu portes", "assassine untel", "danse à cloche-pied" etc) mais un Guerrier Turme n'est tenu qu'à protéger le sommeil de la personne qui lui a été désigné

[1)]

RdD2 p.210: *...des couleurs éclatantes avec le suc de certaines fleurs...*

From:
https://wiki.geekitude.fr/ - **Geekitude**

Permanent link:
https://wiki.geekitude.fr/jdr/rdd2/foret_turmide?rev=1715193874

Last update: **2024/05/08 20:44**