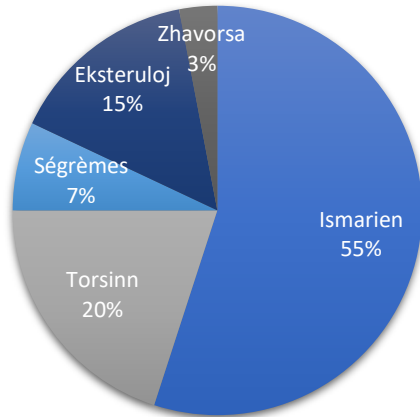


ROYAUME D'ISMARY

POPULATION

% de population par origine



La population d'Ismary comprend une large portion d'hommes du Nord, grâce aux bonnes relations entre l'ancienne Ismary et **Torsinn**. Avec l'arrivée récente des pillards d'**Eksteruloj**, de nombreux envahisseurs se sont également installés dans la forêt.

On peut également croiser en Ismary quelques **Ségrèmes** collecteurs d'herbes rares en provenance de la lointaine île de Tantuma, et un observateur attentif pourra même remarquer la présence de rares espions ayant fui les grottes de **Zaldrir**.

Toutefois, la majorité de la population du peuple de la forêt reste d'anciens sujets du royaume d'**Ismarys**.

Structure sociale

Les **prêtres** font office de guides spirituels et de chefs. Ils ont un contrôle quasi-total sur la population et sont très influents. Les prêtres sont tous d'anciens malades touchés par la Grande Epidémie et ayant survécu. Ce sont aussi les seuls à s'aventurer dans les villes abandonnées.

Les **guerriers** sont très respectés. Ils organisent la défense de la tribu, et les raids sur les territoires voisins, en plus de maintenir l'ordre au sein de la population.

Les **chasseurs** et les **cueilleurs** s'exposent aux dangers de la forêt pour rapporter la nourriture et les ressources nécessaires à tout le monde.

Les **artisans**, enfin, sont détestés et fuis par leurs compères. Ils ne quittent jamais l'abris des campements, et s'attirent la colère de la nature en fabriquant et en réparant des objets.

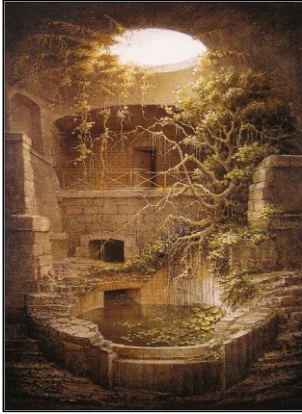
Prêtres : chefs religieux, médecins, explorateurs

Guerriers : respect de l'ordre, prix du sang

Chasseurs & cueilleurs : rôle primordial et dangereux

Artisans & ouvriers : rôle important mais négligé

Habitat



Les ismariens vivent aussi près de la nature que possible, espérant que celle-ci saura les protéger contre la Grande Epidémie.

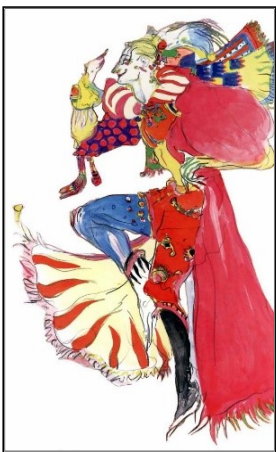
- Les **villageois** vivent dans des **cabanes** ou des **ruines couvertes par la végétation**.
- Les **prêtres** vivent dans leurs **temples**, aménagés dans d'imposants **trons d'arbre**, autour desquelles ont tendance à pousser des fleurs médicinales.
- Certaines **grottes** servent de **résidence secrète** aux **prêtres**, remplies de trésors et d'objets de valeur. Ces endroits sont cachés et difficiles d'accès, mais la récompense du joueur s'il les trouve est importante, ce qui favorise l'exploration.

Santé

Tous les blessés ismariens sont pris en charge par les prêtres et leurs assistants. Le joueur peut se faire soigner dans les temples religieux contre de l'argent, puis gratuitement si le peuple le reconnaît comme l'un des leurs.

De nombreuses plantes, comme les **fleurs de Tempo**, sont utilisées dans la confection de médicaments. Les meilleurs d'entre eux comportent du miel, collectables par le joueur pour fabriquer des **potions de soin**.

Divertissement



Pour célébrer la venue du **printemps**, le solstice d'**été** ou plus simplement fêter une **victoire**, les prêtres organisent de grandes fêtes afin de remercier l'esprit de la Nature pour ses bénédictions.

À ces occasions, des artistes **dansent** en portant des masques censés représenter la **Nature**, l'ancienne **royauté**, le **peuple** et l'**Epidémie**.

Les **guerriers** organisent plus régulièrement des **tournois de lutte** pour tester leur force et leur bravoure. C'est également l'occasion pour un villageois de se faire remarquer et d'espérer rejoindre la caste des guerriers s'il parvient à battre l'un d'entre eux.



Technologie

Communication	
Ecorce gravée	Message écrit
Sifflet	Code, repérage, communication sur longue distance
Sifflet à vent	Sifflet suspendu en hauteur. Marque un emplacement important

Armement



- La plupart des guerriers ismariens sont armés de simples **lances de bois ou d'os** et de **vêtements de cuir ou de fourrure** issus de leurs chasses.
- Les meilleurs combattants ont accès à des équipements en métal rapportés des villes par les prêtres explorateurs, tels que des **cuirasses** ou des **épées**, mais également des **arbalètes** issues du commerce avec le royaume de Torsinn.
- Un guerrier qui s'est particulièrement démarqué peut se voir confiée une **hache rituelle** par les prêtres. Cette arme est un symbole fort d'autorité parmi les ismariens.

Transport

Les éclaireurs ismariens se déplacent souvent à **pieds** pour rester discrets et manœuvrer dans l'épaisse forêt. Pour transporter des marchandises, les ismariens emploient de simples **charrettes** tirées par des chevaux, ou voyagent sur les fleuves à bord de larges **barques**.

Ressources	
Matières premières	
Chasse	Fourrures, os
Cueillette	Plantes médicinales, plantes à fumée
Apiculture	Miel
Artisanat	
Entretien d'objets métalliques	Potion de soin
Munitions en os	Bombes fumigènes
Armure en peau	Matériel de dressage
Agriculture & Elevage	
Dressage de Wilks de combat	Elevage de Psolas (apiculture)
Commerce	
Importation	Outils, armes
Exportation	Fourrure, miel, wilks entraînés

POLITIQUE

Pouvoir Militaire



Pouvoir militaire	
Guerrier	Combattants de métier, sélectionnés pour leurs aptitudes physiques, initiés à l'art des embuscades. Chargés du maintien de l'ordre, veillent au respect des ordres des prêtres.
Wilk entraîné	Accompagnent les éclaireurs, sèment la panique chez les ennemis.
Chasseur	Infanterie légère à distance, enrôlés en cas de conflit majeur.

Pouvoir Politique

Pouvoir en place

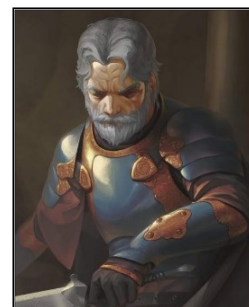
Les **prêtres** détiennent un **pouvoir écrasant** sur leur peuple, car ils en sont les **guides spirituels et politiques**. Si tout le monde peut proposer une nouvelle loi, seule leur approbation est nécessaire à l'adoption de celle-ci.

Les prêtres, au nombre de 30, prennent les décisions entre eux au cours de prières, et les exposent par la suite au peuple qui, **gouvernés par la peur** de la Grande Epidémie, suivent ces règles à la lettre.

Afin de conserver une emprise forte sur le peuple, les prêtres entretiennent la peur de l'Epidémie, bien qu'elle ait totalement disparue des villes depuis plusieurs années. Ils contrôlent également l'importation et l'entretien d'objets sophistiqués, ce qui implique l'armement et les outils. Enfin, tous les guerriers sont choisis par les prêtres, et leurs portent une loyauté sans faille.

Opposition

Les seuls capables de s'opposer à l'autorité des prêtres sont les plus détestés de tous, ceux qu'on porte pour responsables de la grande Epidémie : il s'agit de **l'ancienne noblesse** ismarienne. Lors de la fuite des villes, ils ont été capables d'emporter des objets de valeur avec eux, ce qui leur a permis de conserver un minimum d'autonomie et de pouvoir au sein de la population. L'ancienne noblesse méprise les prêtres autant qu'elle les craint, et vise à récupérer les privilèges dont ils bénéficiaient dans le royaume déchu d'Ismary.



Représentation du Pouvoir

Lieux de pouvoir

Tous les débats publics prennent place au **Cerde des Brumes**, un espace aménagé légèrement à l'écart des habitations. À l'ombre d'un immense arbre couvert de baies de Dym, des plantes capables de former d'épais nuages de fumée, les ismariens discutent sous le couvert de l'obscurité et de la brume, de sorte que chacun puisse parler **sans exposer son identité** à l'assemblée. Lorsqu'une décision doit être prise, chaque prêtre (car ce sont les seuls décisionnaires) **vote en soufflant dans un sifflet**. L'option récoltant le plus de bruit est adoptée.

Valeurs iconographiques



Pour désigner l'aspect politique des prêtres, on utilise souvent un **arbre**, symbole du Cercle des Brumes et, plus généralement, de la Nature. Les factions guerrières ou les pouvoirs en opposition se rassemblent sous des **symboles animaliers**, tels que des sangliers, des ours ou des wilks.



RELIGION

Culte

Cosmogonie

Le culte de la Nature n'a émergé que très peu de temps avant l'Apocalypse, de la bouche de prophètes auto-proclamés. Désormais, tout le monde en Ismary lui prête une attention toute particulière.

Il montre la **Nature** comme une entité supérieure, une **déité créatrice** de toute vie sur la terre, dans les eaux et dans les airs. Les hommes auraient blessé cette déesse en déboisant les forêts pour bâtir leurs villes, et sa colère s'est tout naturellement abattu sur eux sous la forme de la **grande Epidémie**.

Figures sacrées

La Nature est la seule déité du panthéon Ismarien. Les **anciens dieux** vénérés autrefois dans les villes sont maintenant détestés du peuple. Leurs visages ont été effacés, et le nom d'« **oubliés** » leur a été donné, afin que jamais le mal de la civilisation qu'ils représentent ne se répande à nouveau.

Valeurs symboliques

Le **respect de la nature** et de la vie est particulièrement mis en avant par les ismariens, qu'ils soient croyants ou non : une prière est prononcée par les chasseurs à la mort de chaque bête, les cueilleurs marchent en file indienne pour éviter d'écraser des plantes, et on ne coupe un arbre que si son « sacrifice » permet à d'autres plantes de mieux pousser, et toujours en suivant une cérémonie bien précise.

Représentation

Les **lieux de prière** des prêtres sont sculptés dans les **troncs d'arbres** imposants, mais par définition, chaque endroit propice à la vie est un temple en lui-même.

Le culte de la Nature reprend des images végétales comme symboles (**plantes, feuilles et arbres**), mais la plus forte et la répandue d'entre elles est une **fleur de prunier rouge**.



Caste Religieuse



Clergé

Les prêtres sont **d'anciens malades** ayant survécu à la grande Epidémie. D'abord condamnés par les leurs et envoyés à la mort dans les villes chercher des ressources, ils ont tiré profit de leur situation et sont devenu les chefs spirituels et politiques du nouveau peuple d'Ismary. Ils gardent sur leur corps les traces de la Maladie, ce qui leur donne une **apparence repoussante**.

Enseignements

Le culte de la Nature apprend au peuple à **craindre la Maladie**, **redouter les technologies**, et **respecter la Nature** et ses représentants, de manière à garder sur lui une emprise totale.

Rites

Lorsque des ismariens deviennent des **guerriers**, ils courent sur 5 mètres de braises ardentes, pieds nus, au cours d'une grande cérémonie servant à démontrer leur courage.

Textes

Le culte de la Nature ne dispose pas de papier sur lequel marquer son histoire et ses prières ; par conséquent, les textes religieux sont **gravés dans le bois** des immenses arbres servant de temples et d'habitations aux prêtres.

ENVIRONNEMENT



Le royaume d'Ismary couvre un **large territoire** en plein cœur du Continent, essentiellement composé de **forêts** tempérées et de **villes fantômes**. La végétation, que plus personne n'ose arrêter, reprend lentement mais sûrement le dessus sur les structures humaines laissées à l'abandon. On distingue deux principaux terrains en Ismary : les épaisses forêts, refuge des anciens habitants de ce royaume déchu après la Grande Epidémie, et les anciennes structures humaines, vestiges récents de la civilisation.

La forêt brille par sa biodiversité et sa verdure. Les ressources naturelles y sont nombreuses, et les infrastructures très rares. Il est courant d'y croiser des animaux et d'autres groupes humains y ayant élu domicile. Le joueur peut y collecter de nombreuses ressources renouvelables (baies, racines, plantes...), et y croiser les représentants d'un bestiaire varié. Certains passages sont bloqués par des racines, qui nécessitent l'utilisation de la Hache Rituelle, l'arme signature de cette région, pour être déblayés.

En opposition, **la ville est un territoire vide et silencieux**, géométrique et droit, en écho aux immenses allées pavées où résonnent les pas des rares occupants. Le joueur peut y collecter des ressources limitées mais plus rares et précieuses, des outils à revendre à bon prix ou recycler en matériaux. On peut également y trouver les havres de technologie médiévale créés par les Prêtres, des cachettes remplies d'or, de soie et de toutes sortes de trésors cachés au peuple.

CLIMAT



➤ Définition

- **Forêt tempérée** : climat doux, 0,8 à 2 mètres de pluie par an.
- **Biodiversité riche** : + de 200 espèces animales, chasse limitée par la religion
- **Paysage** : Végétation abondante, brume matinale, villes désertées.
- **Environnement neutre** pour l'Homme : Terre fertile / Présence d'animaux dangereux.

➤ Phénomènes climatiques

- **Amplitude thermique** équilibrée.
- **Température moyenne** de 5 à 25°C.
- **Forêts** humides, brumeuses.
- **Vent** : faible dans les espaces protégés (forêts), mais peut devenir violent dans les allées désertes des villes.

➤ Disponibilité de l'eau

- **Sources d'eau abondantes** : fleuves, lacs, rivières et ruisseaux.
- **Pollution latente** : Certaines sources d'eau sont encore polluées du temps où les humains vivaient dans les villes, et peuvent avoir plusieurs degrés de toxicité.
- **Lacs** : eau stagnante et boueuse, riche en biodiversité.
- **Eaux bleues** : fort courant et roche = clarté de l'eau.

FLORE

➤ Fleur de Tempo



- **Plante médicinale** : remède contre le poison
- Alchimie : sert à la création de potion de vitesse
- Fleure fragile, a besoin de chaleur pour survivre
- Pousse dans les endroits lumineux (faisceau de lumière filtrant entre les arbres : facilement identifiable par le joueur)

➤ Baie de Dym



- **Plante à gaz** : fumigène
- Sert à la fabrication de carreau fumigène et de grenade fumigène, utiles pour déstabiliser les ennemis, passer inaperçu et faire fuir des Psolas d'une ruche.
- Auto-défense : lorsqu'écrasée, libère un nuage de fumée qui fait fuir les prédateurs.
- Pousse sur une plante grimpante qui parasite les gros arbres, dans les lieux ombragés.
- Couleur jaune vif facilement identifiable par le joueur.

FAUNE

➤ **Makak**

- Communauté : vit en meute de 3 à 40 membres.
- **Territorial** : comportement agressif si territoire menacé.
- Omnivore : pille toutes les ressources comestibles à portée.
- Primate : excellents grimpeurs, capables de tenir un outil
- Adaptation : originaire des forêts, se sont installés **dans les villes**

Type d'ennemi principal du joueur lors des visites dans les villes, les Makaks sont des bêtes redoutables par leur nombre et leur intelligence primitive. Leur fourrure et leurs crocs sont utiles dans la fabrication d'objets.

➤ **Wilk**

- Communauté : vit en meute de 2 à 12 membres.
- Carnivore : prédateur naturel
- Chasseur : odorat surdéveloppé
- **Domptable** : peut être domestiqué pour aider les humains à chasser
- **Venin** : poison capable de paralyser sa proie

Ennemi fréquent dans les forêts, il n'est pas rare d'en voir aux côtés des humains. Leur fourrure est utile dans la fabrication d'objets basiques.

➤ **Psola**


- Insectoïde
- Communauté : vit en communauté dans une ruche
- Se nourrit du nectar des fleurs
- **Apiculture** : permet la production de miel

Les Psolas ressemblent à des abeilles normales, si on oublie leur taille effrayante atteignant les 30 cm de long. Si le joueur s'approche trop de leur ruche, elles peuvent devenir très agressives. Les abeilles craignent le feu et la fumée, qui les fera fuir. Le miel qu'elles produisent peut se revendre très cher et servir à la confection de potions de soin de bonne qualité.

PEUPLE

Les habitants de la forêt sont les **anciens sujets du royaume d'Ismary**. Après avoir fui les villes pour éviter la Grande Epidémie et trouvé refuge dans les bois, ils ont appris à y survivre malgré eux.

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES

	COULEURS		
	Peau	Cheveux	Yeux
	Claire	Brun / Châtain	Marron / Vert
	MORPHOLOGIE		
	Taille	Poids	Musculature
	Moyenne / Grande	Faible / Moyen	Moyenne
SPECIAL	Parfois marqués physiquement par la maladie		Superstitieux

UTILISATION DE L'ENVIRONNEMENT

➤ Alimentation



- Les ismariens vivent de la **cueillette**, de la **pêche** et de la **chasse**. Le joueur peut prendre part à des missions de chasse, cueillir des fruits en explorant la forêt et pêcher dans les lacs et les rivières.
- Les denrées rares telles que le **miel** des Psolas, et l'**alcool** issu des villes se marchandent à prix d'or, deux ressources accessibles au joueur.

➤ Espérance de vie

- Neutre : les ismariens se sont adaptés rapidement à la forêt. Grâce aux ressources offertes par la forêt, ils peuvent se nourrir et se soigner facilement. La première cause de mortalité provient des bêtes sauvages et des autres clans. Les **chasseurs** qui s'opposent à ces créatures, et les **prêtres** qui partent explorer les villes à la recherche d'objets utiles sont les plus exposés au danger.



➤ Style vestimentaire



- Les survivants du royaume d'Ismary portent un mélange de vêtements fabriqués à l'aide des **peaux** des bêtes tuées, communément la **fourrure** sombre du Wilk, et de **pièces de métal** abîmées datant d'avant la Grande Epidémie. Plus un individu est riche, plus ses vêtements seront issus des villes.
- Les chasseurs portent des tenues de camouflage couvertes de **feuilles** et de **brindilles**, accessibles au joueur pour plus de discrétion dans la forêt.