



Les Escrimeuses



Livret des peuples 2025

Version 1 (28/05/2025)



1. Table des matières

AVERTISSEMENTS	1
LE MATRIARCAROTTE	2
1. À L'ORIGINE ETAIT LA GRAINE	2
2. LA SOCIETE DU MATRIARCAROTTE	3
A. UNE SOCIETE DE CLASSES	3
B. UN PEUPLE MILITARISE.....	3
LE SULTANAVET.....	4
1. UNE CREATION IMPARFAITE	4
2. LA SOCIETE DU SULTANAVET	5
A. UNE SOCIETE NOMADE ET CLANIQUE	5
B. UN PEUPLE SURVIVANT	5



Avertissements

Sur *Wargume*, vous allez incarner des Carottes et des Navets dans un univers légumineux médiéval fantastique. À ce titre, et malgré les sources d'inspiration évoquées, vous allez jouer des végétaux, pas des croisé-es et des musulman-es, pas des Européen·nes et des Arabes. Nos inspirations sont avant tout esthétiques. Il s'agit de propositions destinées à distinguer clairement nos deux armées, qui devraient vous permettre de sortir vos plus beaux costumes.

À ce titre, nous ne tolérerons ni *blackface*, ni accent, ni propos raciste basé sur des discriminations réelles. Le seul racisme accepté sur ce jeu sera un racisme légumineux et fictif, induit par notre univers.

Nous comptons également sur vous pour ne pas baser votre *roleplay* sur des religions existantes : nous avons créé un univers, ses codes et ses mythes fondateurs, nous faisons confiance à votre imagination pour broder autour de cette base sans chercher à parodier des cultes réels.

Merci d'avance pour votre vigilance !





Le Matriarcarotte

1. À l'origine était la graine

Aux premiers jours du monde, le Peuple Jardinier façonna la Terre.

Ses filles et ses fils semèrent les graines des arbres, arbustes et plantes qui recouvrirent bientôt les étendues vierges de cet univers en gestation. À l'aide de leurs pelles, râteaux et binettes, iels tracèrent les sillons des fleuves et des ruisseaux, creusèrent les mers, façonnèrent les océans, et élevèrent les montagnes avec la terre ainsi déplacée.

Puis, fieres de leur œuvre, iels arrosèrent le monde pour voir leur création germer, croître et s'épanouir. Et alors seulement, apaisées, iels s'endormirent, satisfaites d'avoir si bien travaillé.

Nul ne sait combien d'années s'écoulèrent entre l'assoupissement du Peuple Jardinier et l'éveil des Carottes à la conscience. Mais puisqu'elles furent les premières à ouvrir les yeux, à se dresser hors de terre et à quitter le Potager Originel, cela fait d'elles, sans le moindre doute, les végétaux favoris du Peuple Créateur : les Légumes Élus.





2. La société du Matriarcarotte

A. Une société de classes

Le peuple Carotte est, comme son nom l'indique, un matriarcat. **Les reines Carottes** descendent toutes de la première Carotte à avoir ouvert les yeux et à s'être éveillée au milieu du Potager Originel. Sa lignée est importante et ses graines nombreuses, et la rivalité est parfois très forte entre les prétendantes au trône. Il est arrivé plusieurs fois dans l'histoire du Matriarcarotte que des reines soient retrouvées découpées, râpées, pressées ou dévorées dans des circonstances obscures, favorisant l'accès au trône de l'une ou l'autre de ses **princesses héritières**. Mais il s'agit sûrement d'un malheureux hasard : une Carotte est toujours aimable et ne comploterait jamais contre ses proches. Évidemment.

Le Matriarcarotte est du reste une société très hiérarchisée. Ducs et duchesses, baronnes et barons, comtes et comtesses, les titres sont distribués généreusement par la couronne, tandis que tout en bas de l'échelle sociale, les petites Carottes exécutent la volonté des plus puissantes.

B. Un peuple militarisé

Depuis que les Navets se sont éveillés à la conscience, qu'ils se sont multipliés et ont tenté de supplanter les Carottes sur leur propre territoire et dans leurs propres clairières, ces dernières sont sur le qui-vive. Si elles ont réussi, une première fois, à repousser les intrus par surprise — les chassant du Potager Originel sans verser une goutte de jus — elles n'en sont pas moins devenues méfiantes. Si de nouveaux légumes venaient à s'éveiller et à revendiquer leurs terres, les Carottes seraient prêtes à frapper.

Et voilà justement que les armées Navets se sont mises en marche pour reconquérir leur place au sein du Potager Originel. Les défenses du Matriarcarotte sont en place !

À la bataille, les Carottes forment des bottes compactes et bien équipées, prêtes à écraser leurs ennemi-es sous leurs lourds boucliers pendant que des troupes plus légères soutiennent leur avancée.

Les Carottes ont l'esprit chevaleresque et prônent un combat loyal, en face à face. Elles sont aimables, et elles tiennent à leur réputation. Elles répugnent à agir par ruse ou trahison.

[Quelques inspirations de costume et d'armement pour le Matriarcarotte](#)

Note : les soldat-es du Matriarcarotte doivent impérativement porter les couleurs de leur variété, à savoir l'orange et le vert.



Le Sultanavet

1. Une création imparfaite

Lorsque le Peuple Jardinier fut satisfait de sa création, ses filles et ses fils irriguèrent le monde pour lui insuffler la vie. Le Grand Cycle commença : pluie et soleil, rivières et fleuves s'écoulant jusqu'au vaste océan, mystérieux balancier des marées. La Terre se mit à frémir, chuchoter, bourdonner.

Mais alors que les Jardinières et Jardiniers s'apprêtaient à s'endormir après avoir si bien travaillé, iels virent soudain les fanes de la première Carotte percer le sol, découvrant un légume pâle, chétif, distordu, et encore inconscient.

Iels s'écrièrent, d'une seule voix :

« Quelle horreur ! »

Aussitôt, binettes, pelles et râteaux, reprirent du service. Les Jardinières et Jardiniers façonnèrent de nouveaux légumes : haricots, petits pois, courges, asperges, et bien sûr, Navets. Un foisonnement de formes, textures, couleurs et saveurs – tout pour noyer les disgracieuses Carottes dans la soupe originelle, reléguées au rang d'erreurs oubliées.

Alors seulement, le Peuple Jardinier, épuisé mais rassuré, s'endormit pour un très long sommeil.

Nul ne sait combien d'années s'écoulèrent entre l'assoupissement du Peuple Jardinier et l'éveil des Navets à la conscience. Mais ce fier peuple, conçu pour faire oublier les vilaines Carottes flétries, porte en lui la faveur du Peuple Créateur. Telle est maintenant sa mission : chasser le légume imparfait du Potager Originel, creuset de la vie légumineuse, et réparer l'offense qui lui a été faite lorsque les Carottes l'ont repoussé au loin vers les terres arides.





2. La société du Sultanavet

A. Une société nomade et clanique

Chassé loin des forêts et des clairières luxuriantes du Potager Originel, le peuple Navet a survécu en se déplaçant constamment à la recherche d'oasis, rus et sources à même d'irriguer les racines de ses jeunes pousses.

Divisé en clans, ou **boutures**, afin d'optimiser ses chances de survie, le peuple Navet a adopté un mode de vie nomade afin de ne pas épuiser les maigres ressources des steppes et déserts où il doit désormais évoluer. Chaque bouture compte plusieurs compagnies de Navets armés : la route peut être dangereuse, de nombreux herbivores y rôdent.

Les boutures sont dirigées par des **racines**, qui portent la voix de leur clan auprès du sultan ou de la sultane. Iels peuvent être nommé-es ou déchu-es de leur titre par les membres de leur propre clan, et leur pouvoir est précaire.

Les racines répondent à l'autorité d'un **sultan** ou d'une **sultane**, qu'ils ont le pouvoir de nommer ou déchoir durant la grande fête annuelle des Semis, au printemps, où les boutures se rassemblent pour semer les graines des jeunes Navets en devenir au cœur de la plus grande oasis du territoire. Au bout de quelques mois, les jeunes Navets ainsi plantés sortiront de terre et rejoindront une bouture lors de la fête des Semis suivante.

B. Un peuple survivant

Lorsque le peuple Navet a été chassé du Potager Originel, beaucoup de ses enfants ont péri. Sécheresse, soleil écrasant, attaques de terribles herbivores, rien ne leur a été épargné.

C'est ainsi naturellement que les jeunes Navets ont dû s'initier au maniement des armes : il s'agissait d'une question de survie. Chaque bouture compte plusieurs compagnies de Navets armés, capables de repousser les herbivores, les légumes pillards et de repérer le moindre danger avant le passage du clan.

La spécialité du Sultanavet est l'attaque éclair. Ses unités sont pour la plupart légères, mobiles, capables de se fondre dans l'ombre et de tendre des embuscades, et leurs arcs courts sont redoutables. Les Navets n'ont aucun scrupule à attaquer une cible en surnombre. La guerre ne peut être racontée que par ceux qui y survivent, et les Navets s'y connaissent en la matière !

[Quelques inspirations de costume et d'armement pour le Sultanavet](#)

Note : les soldat-es du Sultanavet doivent impérativement porter les couleurs de leur variété, à savoir le violet et le blanc.