



Les Escrimousses



Livret des peuples

2026



Table des matières

Avertissement.....	3
Le Matriarcarotte	4
1. À l'origine était la graine.....	4
2. La société du Matriarcarotte	5
A. Une société de classes.....	5
B. Un peuple militarisé	5
Le royaume des Cosses	6
1. Par-delà la pluie et la brume	6
2. La société du royaume des Cosses	7
A. Une société décentralisée	7
B. Un peuple fier.....	7
Le Sultanavet.....	8
1. Une création imparfaite	8
2. La société du Sultanavet.....	9
A. Une société nomade et clanique.....	9
B. Un peuple survivant	9
Le voïvodat de Radislavie	10
1. Enracinement et tradition	10
2. La société de Radislavie.....	11
A. Une société traditionaliste	11
B. Un peuple belliqueux	11

Les illustrations de ce livret sont réalisées par [Le Creux de la Girolle](#)



Avertissement

Sur *Wargume*, vous allez incarner des Carottes, Navets, Radis et Pois 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, Slaves et Arabes. Nos inspirations sont avant tout esthétiques. Il s'agit de propositions destinées à distinguer clairement nos armées. Elles devraient vous permettre de sortir vos plus beaux costumes, et vous fournir une base de *roleplay*.

À ce titre, nous ne tolérerons ni *black face*, 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 enfants 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** descendent toutes de la première Carotte à s'être éveillée au milieu du Potager Originel. Sa lignée est féconde, ses graines innombrables, et la rivalité est parfois vive entre les prétendantes au trône.

Il est arrivé à plusieurs reprises dans l'histoire du Matriarcarotte que des souveraines soient retrouvées découpées, râpées, pressées ou dévorées dans des circonstances pour le moins obscures, favorisant fortuitement l'accession au trône de l'une ou l'autre des **princesses héritières**. Mais il ne s'agit sûrement que de malheureux hasards : 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 avec largesse par la Couronne, tandis qu'au bas de l'échelle sociale, les Carottes les plus modestes exécutent la volonté des puissant-es.

B. Un peuple militarisé

Depuis que les Navets se sont éveillés à la conscience, se sont multipliés et ont tenté de supplanter les Carottes sur leur propre territoire, celles-ci sont sur le qui-vive. Si elles ont su, une première fois, 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 clairières, 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 !

Au combat, les Carottes se rangent en **bottes** compactes et solidement équipées, prêtes à écraser leurs ennemi-es sous le poids de leurs lourds boucliers, tandis que des troupes plus légères soutiennent leur progression en harassant l'adversaire.

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 – du moins, devant témoins.

[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 royaume des Cosses

1. Par-delà la pluie et la brume

Après avoir façonné le monde, le Peuple Jardinier s'assoupit, fier de son ouvrage. Les petites graines, amoureusement plantées et généreusement arrosées, germèrent, poussèrent, s'épanouirent. Mais les Cosses connurent un destin singulier.

Alors que le cycle des saisons s'éveillait, le Potager Originel connut ses premières crues. Et c'est ainsi qu'un pois fut arraché à la terre, emporté par la rivière loin, loin, loin en aval, jusqu'à la mer. Là, il fut battu par les vagues, puis livré au vent, qui l'entraîna toujours plus loin vers l'inconnu.

Lorsqu'enfin les éléments s'apaisèrent, la petite graine déracinée retrouva la terre ferme. Le soleil la réchauffa de sa douce caresse, et elle put enfoncer à nouveau ses frêles racines dans le sol. Alors, elle grandit, grandit, grandit... jusqu'au jour où, au cœur de ses cosses les plus généreuses, ses premiers grains ouvrirent les yeux.

Le royaume des Cosses grandit, s'étendit, jusqu'à entrer en contact avec le Matriarcarotte – ou, plus exactement, jusqu'à ce que celui-ci marche sur ses terres, avide de nouveaux territoires à conquérir. La légende raconte que la guerre fut évitée de justesse, lorsque que le guerrier héroïque William Salade battit en combat singulier la générale de l'armée carotte. L'histoire retint cet évènement sous le nom de *Bon Duel*, et il marqua le début d'une alliance commerciale et militaire chaleureuse entre les deux royaumes cousins.

Bien que nées au même endroit, les Cosses ne remirent jamais en cause le titre de Légumes Élus revendiqué par les Carottes. Elles-mêmes n'avaient que faire du Potager Originel : portées par le vent, la mer et la tempête, elles avaient germé libres et fières. Pour rien au monde elles n'auraient quitté leurs généreuses prairies, battues par la pluie et le brouillard, pour une autre terre.





2. La société du royaume des Cosses

A. Une société décentralisée

Bien que la **lignée royale Mac Bean** soit reconnue dans tout le royaume, les différents **clans**, ou **cosses**, jouissent d'une grande indépendance sur leurs propres terres. Il n'est pas rare que des querelles éclatent entre voisin-es de différentes variétés : cosses de haricots ou de petits pois, de mogettes ou de flageolets. Mais il est peu fréquent qu'un conflit dégénère réellement, les opposant-s préférant régler leur différend au cours d'un duel, comme au temps de **William Salade**, ou autour d'un bon repas. Il faut dire que la vie n'est pas simple, au royaume des Cosses : le pays est battu par les vents et la pluie, des conditions qui poussent à réfléchir à deux fois avant d'entamer un conflit armé.

L'appartenance à un clan se signale principalement par le nom patronymique et les couleurs particulières du **tartan**, motif qui se retrouve notamment sur le kilt, vêtement porté par la plupart des guerrier-es cosses lorsqu'ils combattent sous la bannière du royaume.

B. Un peuple fier

Si les Cosses se disputent beaucoup entre elles, elles sont toujours unies face à quiconque critiquerait leurs terres, leurs traditions, leur histoire : en un mot, leur culture. Les Cosses sont volontiers solidaires face à l'adversité, même si elles ne manquent pas une occasion de se critiquer entre elles.

Si le royaume des Cosses n'a jamais eu de visées expansionnistes – pourquoi aller ailleurs lorsqu'on vit dans le plus beau des pays ? – ses combattantes et combattants sont réputé-es pour leur pugnacité... mais également pour leur habitude singulière de monter à l'assaut avec tambours et cornemuses !

Les soldat-es du royaume des Cosses privilégient souvent des armures légères afin de rester mobiles au combat. Iels n'hésitent également pas à se peindre le visage pour impressionner leurs adversaires – et marquer une fois de plus leur appartenance à leur cosse. Iels utilisent en général assez peu les arcs et arbalètes. Il faut dire qu'on voit rarement à plus de quelques mètres, au pays, entre la pluie et le brouillard. L'épée et la hache bon marché demeurent leurs armes privilégiées.

[Quelques inspirations de costume et d'armement pour le royaume des Cosses](#)

Note : les soldat-es du royaume des Cosses doivent impérativement porter la couleur de leur variété, à savoir le vert.



Le Sultanavet

1. Une création imparfaite

Lorsque le Peuple Jardinier fut satisfait de sa création, ses enfants 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 Jardinieres 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 Jardinieres 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 des forêts et des clairières luxuriantes du Potager Originel, le peuple navet n'a dû sa survie qu'au mouvement constant, marchant de sources en oasis pour irriguer les racines de ses jeunes pousses. Divisé en clans, ou **boutures**, afin d'optimiser ses chances de survie, il a adopté un mode de vie nomade afin de ne pas épuiser les maigres ressources des steppes et déserts où il erre désormais. Chaque bouture compte plusieurs compagnies armées : la route peut être dangereuse, et les herbivores y rôdent.

Les boutures sont dirigées par des **racines**, qui portent la voix de leur clan auprès du-de la sultan-e. Iels peuvent être nommé-es ou déchu-es par les membres de leur propre clan, et leur autorité demeure fragile.

Les racines reconnaissent l'autorité d'un-e **sultan-e**, qu'iels ont le pouvoir de nommer ou renverser lors de la grande fête annuelle des Semis. Chaque printemps, les boutures s'y rassemblent pour planter les graines des générations futures au cœur de la plus grande oasis du territoire. Quelques mois plus tard, les jeunes Navets ainsi plantés sortiront de terre et rejoindront à leur tour une bouture lors de la fête des Semis suivante.

Le sens de l'hospitalité est très important pour les Navets. Chaque rencontre entre boutures donne lieu à de grands festins, au cours desquels on s'échange des nouvelles du monde, on chante, danse et conte jusqu'à l'aube.

B. Un peuple survivant

Lorsque les Navets furent chassés du Potager Originel, nombre d'entre eux périrent. Sécheresse, soleil implacable, attaques d'herbivores féroces : rien ne leur fut épargné. C'est pour cela que, très tôt, les jeunes Navets s'initient au maniement des armes : il en va de leur survie. Chaque bouture aligne des compagnies capables de repousser les herbivores, les légumes pillards et de déceler le moindre danger avant le passage du clan.

La technique martiale du Sultanavet repose sur la fulgurance. Ses troupes légères et mobiles frappent depuis les ombres et disparaissent aussitôt. Leurs arcs courts sont redoutables et iels n'hésitent pas à attaquer leur cible en surnombre. La guerre ne peut être racontée que par ceux qui y survivent, et les Navets excellent 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**.**



Le voïvodat de Radislavie

1. Enracinement et tradition

Lorsque les Navets furent chassés du Potager Originel par les Carottes, ils se séparèrent en plusieurs clans et prirent les chemins de l'exil. Certains prospérèrent, d'autres disparurent, et l'un d'eux partit explorer les confins du monde.

Génération après génération, les graines de cette bouture évoluèrent, s'hybridèrent ; les corps rapetissèrent, la peau se teinta de rose. Ainsi naquit la lignée des Radis. Las de la vie nomade, le clan choisit de s'établir au creux de hautes montagnes et de ne plus les quitter. Le Potager Originel ? Ils laissèrent cette quête à leurs cousines. Ici, ils avaient tout ce qu'il leur fallait. La terre était pauvre, mais la pluie fidèle, et l'on y vivait mieux que sur les routes arides. Cette terre-là était la leur.

Le voïvodat de Radislavie s'épanouit ainsi, à l'ombre des montagnes et des regards, oublié de presque toutes. Il arrivait que de jeunes Radis quittent le pays pour découvrir le monde et retrouver leurs cousins Navets ; mais toujours, ils revenaient. Car cette terre coule dans leurs racines et les rappelle à elle... littéralement, selon ses habitantes.

La Radislavie est une terre de légendes. On dit que la sorcière Ruta Baba rôde dans les combes à la nuit tombée et attire les petits Radis égarés dans sa maison dressée sur deux grands manches de bûches, et que de maléfiques suceurs de sève hantent les forêts des Câbrates. Mythe ou réalité ? Faits et légendes s'entremêlent en Radislavie.

C'est aujourd'hui la voïvodesse Bottehilde qui règne sur le pays. Son fils, Rad Tapas, mène ses armées. Lors d'une bataille contre le royaume des Cosses, il y a plusieurs années, il se forgea une sinistre réputation : emplant ses ennemies sur des piques d'apéritif, il gagna le surnom de Rad Tapas l'Écosseur...





2. La société de Radislavie

A. Une société traditionaliste

Le peuple radislave s'est écarté très tôt du mode de vie de ses cousins Navets. Il se fédère autour de saon **voïvode•sse**, qui gouverne d'une main de fer et concentre l'ensemble des pouvoirs. Rigueur et droiture caractérisent les Radis, et le moindre écart à la loi est très sévèrement sanctionné.

Profondément superstitieux, les Radis trouvent dans leur isolement et la rudesse du climat un terreau fertile aux mythes et légendes. Bien qu'aucune preuve ne soit jamais venue étayer ces récits, ils croient volontiers à la magie et à la sorcellerie, qu'ils craignent autant qu'ils les respectent.

Les Radis vivent rarement isolés les uns des autres. On les retrouve le plus souvent regroupés dans des villages, où chacun contribue activement à la survie de la communauté.

La Radislavie a maintenu des relations avec d'autres légumes. Elle commerce en particulier régulièrement avec le Sultanavet, avec lequel elle conserve des liens privilégiés et amicaux. Mais lorsque la famine menace, elle n'hésite pas à sortir les armes pour s'emparer de ce qui lui manque directement chez ses autres voisin•es.

B. Un peuple belliqueux

D'où vient l'ardeur guerrière des Radis ? Est-ce le rejet du Potager Originel, cicatrice jamais refermée de l'époque où ils étaient encore des Navets ? Ou bien la rudesse du climat, ses hivers implacables et les pénuries qui en résultent ? Sans doute un peu de tout cela.

Car si les Radis ne sont pas un peuple conquérant, ils n'en sont pas moins des pillards particulièrement craints. Leurs raids sont redoutés : les guerrier•es Radis surgissent, brûlent et ravagent tout sur leur passage. Leur discipline de fer les rend particulièrement efficaces au combat, même face à des armées régulières. Leurs armures d'écailles allient mobilité et protection, et leur expérience de soldates et soldats de métier en fait des mercenaires très prisés-es par ceux qui ont les moyens de s'offrir leurs services.

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

Note : les soldat•es de Radislavie doivent impérativement porter les couleurs de leur variété, à savoir le **rose.**