

# VORTEX : description/background des peuples

13 mars 2010

## Table des matières

<b>1 Erediem</b>	<b>1</b>
<b>2 Azelks</b>	<b>2</b>
<b>3 Séraphydes</b>	<b>3</b>
<b>4 Mycoïdes</b>	<b>3</b>

Bon, comme je suis mauvais en dessin, je n'ai pas de concepts. Du coup, je vais dans ce papier décrire comment je vois les différents peuples du jeu, et ajouter quelques touches de background quand j'en ai (parce qu'en plus de ne pas savoir dessiner je ne sais pas écrire non plus...). Je rajouterai si possible à la fin de chaque section une liste de proxis possibles parmi les gammes de figurines que je connais (ce qui pourra aider à visualiser les peuples, puisque les proxis sont des proxis parce qu'ils collent bien à l'idée que j'ai de la figurine...). Même si pour l'instant il n'y a pas grand chose.

## 1 Erediem

*Les habitants de l'Erediem sont appelés erediens. En gros, c'est une civilisation type ouest européenne au moyen-âge (au sens large), ou en tout cas l'image que peut s'en faire le non spécialiste comme moi au travers de lectures, films, etc... vaguement historico-culture générale aussi bien que fantastiques/fantasy. Donc - en ce qui concerne les figurines, et donc le côté martial de la chose - des seigneurs/champions élevés pour le métier des armes, accompagnés de divers niveaux de soldats, des presque champions dans l'élite jusqu'au troufions de base à qui ont mis une pique dans les mains pour aller se faire tracter joyeusement sur le champ de bataille pour la gloire de leur seigneur vaguement concerné au mieux.*

*Physiquement, ce sont des humains.*

*Leur monde est constitué principalement de vastes plaines venteuses, parsemées de quelques forêts, collines et montagnes.*

L'histoire de ce royaume (puisque c'en est un) n'est pas connue du peuple, qui a autre chose à faire, mais il se transmet de génération en génération un conte retraçant une partie de cette histoire, le début de la domination de ce royaume sur le monde connu et l'origine des armes du pays. Que cette histoire soit vraie ou pas n'est pas connu, pas plus que cela n'importe. Il est donc dit que longtemps auparavant, le monde était partagé entre des dizaines de clans qui guerroyaient sans cesse. Progressivement, certains clans dominèrent les autres, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que trois. Parmi ceux-ci, l'Erediem à l'écu blanc comme la colombe et le manteau de ses nobles moines-guerriers, et l'Ohavim à l'écu noir comme l'au-delà des bords du monde que ce peuple connaissait bien puisque son territoire s'étendait presque

sur tout le pourtour du monde. Ces deux peuples virent dans leur alliance le seul moyen de survivre au troisième clan, dont ni le nom ni les manières ne sont encore connues. Ils s'unirent donc sous une bannière commune, blanche et noire, lors de la bataille finale qui devait décider du sort de l'ensemble du monde, contre leur ennemi. Les deux armées se faisaient face, noircissant complètement l'une des nombreuses gigantesques plaines balayées par les vents de ce monde. Elles se regardèrent longuement, dans un silence emprunt de peur et d'appréhension. Les vents hurlaient dans le couloir créé par ces deux lignes interminables. Un sifflement commença à se faire entendre, de plus en plus présent, de plus en plus puissant. Aucun cependant n'osait en chercher des yeux l'origine, de peur de perdre du regard l'ennemi. Le sifflement envahit peu à peu l'horizon, alors que le ciel se noircit en un instant. Et soudain une clameur accompagna le sifflement la clameur de milliers de voix humaines, et une colonne gigantesque d'air se montra, loin à un bout de la ligne ennemie, un tourbillon monstrueux qui arrachait terre, arbres, pierres et hommes du sol, perçant le sol lui-même, remontant la ligne de l'armée ennemie. L'armée d'Erediem et d'Ohavim était pétrifiée, immobile et terrifiée, tandis que le carnage se poursuivait en face, la tornade rattrapant inexorablement l'armée en fuite, en déroute. Elle se rapprocha, accompagnée de ténèbres, puis reparti, laissant derrière elle une crevasse de terre arrachée, de cadavres disloqués et d'arbres pulvérisés, les restes de cet ennemi jadis si puissant. Les Erediens se prosternèrent devant ce miracle des dieux qui les avait sauvés. Les Ohevims, versés dans les sciences, refusaient de reconnaître la puissance des dieux en invoquant des raisons naturelles. Lassés de ce blasphème, frustrés du carnage que, bien qu'apeurés, ils attendaient, quelques Erediens firent taire les Oheviens proches d'eux par l'épée. Les témoins de cet acte tentèrent de raisonner les Erediens excités, mais ne purent que se défendre. L'escarmouche s'étendit, une vague de violence qui se propagea le long de la colonne des alliés qui désormais s'entre-déchiraient. Et longtemps après, lorsque les combats s'arrêtèrent, les Ohevims avaient été tous tués. Erediem était désormais maître du monde. Grâce aux dieux qui s'étaient manifestés par la tornade qui avait éliminé leur plus puissant ennemi et leur avait permis d'éliminer de fait leur autre rival. En hommage à ce jour et aux dieux, place fut faite à la tornade sur les armes du royaume - qui restèrent cependant pour on ne sait quelle raison rayées de blanc et de noir - peut-être une sorte de reconnaissance que sans cette alliance avec Ohavim les dieux n'auraient pas envoyé cette tornade salvatrice.

## Proxis possibles

Arbalétriers : Arbalétriers de Cadwallon (Rackham) ou arbalétriers d'Avalon (Alkemy) Guerrier : recrues d'Avalon (Alkemy)

## 2 Azelks

*Les Azelks sont très librement inspirés des Aztèques (d'où les guerriers vautour, la consonance des noms, etc), aussi à tout point de vue, civilisation, religion, culture, tenues vestimentaires, techniques de guerre, etc...*

*Physiquement, ils sont humanoïdes, très grands (environ 2m10 en moyenne) et très fins, grêles, d'aspect assez fragile ; leur tête est allongée en hauteur, le haut du crâne assez conique. Leur peau est d'une sorte de gris-beige pâle. Leurs yeux sont plutôt fins et bridés, la bouche petite et le nez très peu marqué. Leur pilosité est très réduite, les individus complètement imberbes sont fréquents.*

*Leur monde consiste presque entièrement en chaînes de montagnes élevées séparées de collines plus ou moins hautes.*

## Proxis possibles

les gammes Naismith Design, Gladiator Miniatures et Essex Miniatures semblent avoir des aztèques en stock, mais c'est du 15 mm - et je les trouve moches dans l'ensemble...

### 3 Séraphydes

*Les Séraphydes sont une sorte de mélange entre anges et démons : au premier coup d'oeil, on voit une créature humanoïde majestueuse, resplandissante, toute en voiles ondoyants et élégants. En s'approchant cependant on remarque que ceci n'est qu'une sorte d'enveloppe extérieure, qui masque en fait un aspect décati et décharné, une peau d'un marron foncé désaturé rêche et craquelée, des excroissances bizarres pointant fréquemment à des endroits apparemment aléatoires. Leur tête est petite et possède une grande bouche aux dents comme des centaines d'aiguilles effilées. Un nombre variable d'yeux - entre 1 et 4 en majorité d'après les cadavres étudiés lors d'escarmouches récentes, mais certains spécimens en recensent jusqu'à 8 - peuple la moitié supérieure de leur visage, et ils n'ont aucune pilosité.*

*Leur monde est une sorte de mer de nuage, sur plusieurs niveaux mouvant et s'entre-croisant parfois, mais qui étrangement semblent solides - certes relativement élastiques - lorsqu'on marche dessus.*

Lors des premières rencontres entre des erediens et des séraphydes, l'aspect extérieur de ces derniers les fit passer pour des messagers des dieux - d'où le nom Séraphydes qui leur fut donné - et nombreux furent les malheureux qui les suivirent, disparaissant à jamais - chanceux emmenés au paradis fut-il d'abord pensé. Le doute s'installa cependant, et la découverte de l'aspect véritable de ces êtres révéla leur vile nature, et désormais toute apparition de l'un d'eux résulte en une chasse à mort - mais leur nom premier est resté cependant.

Les Azelks furent dès le départ plus circonspects, et c'est seulement quand quelques uns d'entre eux qui, curieux, s'étaient approchés furent attaqués et rapidement tués, que chasser ces créatures lors de leurs apparitions commença. Il se peut cependant que les séraphydes n'aient tués ces azelks qui les approchaient que parce qu'ils leur paraissaient menaçant.

Les Mycoïdes leurs paraissent si étranges, si vils, que sans même chercher s'ils étaient une forme de vie, encore moins intelligente, les séraphydes se décidèrent pour leur extermination dès la première rencontre.

### 4 Mycoïdes

*Les Mycoïdes sont une forme de vie basée sur les champignons, comme leur noms - donné par les Erediens - l'indique. Loin d'être des hommes-champignons, ils sont plus proches des champignons, avec cependant quelques éléments d'humanifications parfois présents - membres, yeux, bouches. Leur mode de déplacement est principalement une sorte de rampement sur ses racines (je sais que le terme précis c'est mycelium, mais comme je l'ai utilisé pour un nom d'un des Mycoïdes, je vais opter pour racine ici...).*

*Leur monde est une sorte de gigantesque marais, parsemé des quelques lacs d'eau plus ou moins trouble et d'îlots de végétation dense.*

#### Proxis possibles

Les Agarix (Hasslefree) sont ce que je vois le plus proche, même si ils sont trop humanoïdes pour les Mycoïdes.