

Les Véleids : la g n se d'un peuple... :

Remarque pr alable :

j'ai utilis  le caract re ail  de ce peuple, pour les rapprocher des hommes b tes du Cercle. C'est un remarque importante car c'est de l  que je tire une bonne partie de ce que je vais  crire. Je sais c'est contestable   bien des  gards, mais c'est ma vision personnelle, libre   vous de ne pas l'utiliser...

Sommaire

- [De l'Origine des V leids...](#)
- [D part vers le continent](#)
- [Pacte avec la Magie](#)
- [Organisation du peuple V leid](#)
- [Du Premier Armagedon   nos jours](#)

De l'Origine des V leids...

Les v leids ont  t  cr es par le cercle. Oui par le cercle. Car   l'origine ils  taient comme tant d'autres de ces fameux hommes-b tes que le Cercle avait cr e. Et comme leurs fr res Karibans, ils habitaient dans ce que nous connaissons   l'heure actuelle comme  tant l' le de la tortue, se cachant des humains, ainsi que l'exigeait les lois pos es pas leur P re...ils  taient   l' poque un glorieux peuple, bien diff rent de celui que nous connaissons maintenant, m me en aspect. M langeants une apparence humanoide,   celle d'animaux ail s assimilable par certains points   des oiseaux : becs et bras ail s (ils n'avaient pas encore   l' poque ces ailes qui leur sont caract ristiques ;   l' poque, celles ci  taient partie int grale des Membres ant rieurs qui leur servent de bras aujourd'hui)

Puis vint le cataclysme que vous devez maintenant connaitre.

D part vers le continent

Suite au cataclysme donc, les v leids pour survivre durent migrer de l' le aux tortues, cette ile maintenant maudite par la fougue du Chaos. Ils f rent les plus prompts   partir, et ce pour des raisons  videntes li es   leur morphologie... Oh ce d part ne f t pas sans pertes loin de l , mais en comparaison des autres karibans, les V leids pouvaient s'estimer heureux. Ils migr rent donc, mais se posa rapidement la question de leur destination. Alors que pour certains le continent  tait la seule solution, pour d'autres il ne fallait pas oublier les r gles pos es par leur P re, qui consistaient    viter tout contact avec les humains.

C'est ainsi qu'ils arriv rent   Geraldun,   l'abri de tout contacts avec les humains. Il s'install rent donc dans l' le et recommenc rent   vivre de la mani re la plus naturelle qui soit. Mais cette  le ne leur appartenait pas, et le v ritable propri taire de l' le, bien qu'intrigu e les laissa s'installer et se f t discret. Ainsi, pendant longtemps, les v leids v curent c te   c te avec un myst rieux locataire dont ils ne soup onnaient m me pas l'existence. Celui (celle?) ci les observait,   la fois amus (e), intrigu (e) et curieux(se) de cette peuplade dont il n'avait pas connaissance. Ce propri taire vous

vous en doutez maintenant était la Mère Magie. Bien qu'elle n'était pas elle même présente(physiquement j'entends), elle était bien là, curieuse, avide de cette nouvelle peuplade, bien qu'elle ne se manifesta pas de suite aux véleids...

Pacte avec la Magie

Il fallut attendre pour cela, la première invasion de Geraldun pour qu'elle réagisse. Cette invasion eût lieu très peu de temps après l'arrivée des véleids dans l'île en fait. Et l'envahisseur n'était rien de moins que les hommes-lézards, que la malice du Pendule avait subtilement conduits jusque ici dans le but évidents d'éliminer les derniers des karibans. Mais comme leur créateur, ceux ci avaient fait l'erreur d'ignorer la Mère Magie. Le combat aurait tourné court en faveur des hommes lézards, si la Mère Magie n'était pas intervenue pour protéger les Véleids, par l'intermédiaire de son plus éminent représentant, l'homme aux sept Martyrs. Ce fût là la seule chose que fût capable de faire la Magie en ces temps troublés, enfermée qu'elle était par le pendule. Elle concentra ses forces, et par l'intermédiaire de l'homme aux sept martyrs, fit connaître sa volonté et exprima sa fureur.

Grâce à l'aide de la Magie, les véleids parvinrent à repousser la menace du Pendule que représentait les hommes lézards, mais il lui devait maintenant la survie de leur peuple.

En guise de reconnaissance, ils acceptèrent donc de nouer des contacts avec celle ci, et finalement au fur et à mesure que les curieux véleids oubliaient les règles établies, ils acceptèrent (nul ne sait vraiment pourquoi) de devenir les serviteurs de la Mère Magie. Mais celle ci ne connaissait pas leurs origines, abusée qu'elle était par la magnificence et l'étrangeté de ce nouveau peuple. Et même maintenant qu'elle les connaît, les Véleids demeurent de loin ses préférés même, si la mère Magie, volage qu'elle est, est passée par d'autres amours depuis...

Depuis ces temps, les Véleids sont les fervents serviteurs de la Magie encore que nombre d'entre eux ont oublié pourquoi depuis. Par ce pacte avec la magie, ils entamèrent également une profonde mutation (tant spirituelle que physique), influencés qu'ils étaient par les sensations magiques nouvelles qui les envahissaient. Et plus ils se faisaient les serviteurs de la Magie, plus ils en oubliaient leurs origines, leur identité, au point qu'ils en finirent par devenir complètement aliénés et dévoués à celle ci. Et celle ci le leur rendait bien : elle leur fit don d'un présent inestimable, à savoir qu'elle fit du lieu la plus grande concentration de lignes télluriques imaginables sur Eléckasë. Et avec ces lignes télluriques apparurent quelques quaks, les premiers êtres non karibans que les véleids fûrent amenés à rencontrer et ceux là même qui allaient les guider dans leur découverte et leur étude de la Magie. Ces quaks étaient forts peu nombreux, mais ils s'acquittèrent assez bien de leur rôle, et les véleids s'avéraient être des élèves prometteurs. Les quaks finissèrent par mourrir après s'être acquittés de leur rôle, et les véleids pouvaient maintenant suivre seuls le chemin de la Magie.

Organisation du peuple Véleïd

Petit à petit, les véleids ressentirent le besoin de structurer leur peuple, de devenir un peu plus civilisé, de devenir un peuple social. Ceci leur était suggéré par la Mère Magie elle même qui désirait les voir s'organiser, se structurer en un peuple fort. C'est ainsi que nacquirent les Castes. Il s'agissait là d'une manière comme une autre de structurer la société Véleïd. En effet, on s'est rendu compte que marqués par les différentes sphères de Magie, le comportement des véleids, et la manière dont ils agissaient s'en trouvait altérée. Le critère déterminant à la création des castes fût donc principalement la famille de Magie que pratiquait les véleids.

Et cet effort de structuration de la société fût suivi par la Magie elle même qui marqua des familles entière sous un seul et même signe. Naturellement ce fûrent les serviteurs du Maitre de l'air qui fûrent les plus valorisés par ce marquage ; l'air jouant un rôle primordial dans la vie de ces êtres ailés. Ainsi, les castes étaient soutenus et soudés par l'appartenance à une même famille, et par la servitude d'un seul et même Maitre. La Magie marquant en majorité les Véleids du signe des éléments et plus rarement des composantes, des symboles ou de la Magie pure. Cette structure fût conservée jusqu'à nos jours par les Véleids. Cette organisation leur fût très utile notamment quand ils fûrent découverts par les Taltariens lors du premier Armagedon.

Du Premier Armagedon à nos jours

C'est suite à cette période troublée donc que les Véleids fûrent découvert par les marins du peuple Taltarien. Bien qu'ils ne brillèrent pas vraiment pendant ces périodes, ce fûrent là d'excellentes occasion de mettre à l'épreuve tant les Véleids que leur organisation en tant que peuples. Et ils s'en tirèrent assez bien.

Ils n'ont que très peu évolués depuis le premier Armagedon, jour de leur rencontre avec les taltariens, leur unique but restant leur passion avec la Magie. C'est durant la période intermédiaire entre le premier et le deuxième armagedon que l'on vit les premiers Véleids partir à la rencontre des "Continentaux" comme ils aiment à appeler les Eléckasiens.

Suite au deuxième Armagedon, les Véleids ont vu leur puissance s'accroître suite à l'entrée dans l'ère de la Magie : pas forcément plus nombreux pour autant, mais plus puissants sans aucun doute. Même s'ils ne sont jamais souciés des affaires extérieures, leur soif de connaissance les à poussés à partir sur le continent de plus en plus nombreux et les Véleids sont maintenant très nombreux à vivre hors de Géraldun. Ce sont d'ailleurs ces errances qui leur ont permis d'aller à la rencontre d'autres mages.

C'est ainsi qu'en l'an 100 après le deuxième armagedon, après avoir rencontré nombre de mages de diverses écoles de magie du continent, ils ont fait part de l'énorme présence de la Magie sur leur île, jugeant curieux qu'elle soit si rare sur le continent. Suite à l'influence des sages de la caste de la terre (les "bouseux"), les Véleids acceptèrent généreusement, et ce sans aucune arrière pensée, de partager leur île avec les écoles de magie. Il ne fallut pas beaucoup de temps aux mages du continent pour fonder la Cité la Magie, érigée en l'honneur de celle que tous ils chérissaient.