

# Les Thrakallars

## Historique

Les Thrakallars sont un peuple non issus de l'Intra-Monde, même si cela fait un peu plus d'un millénaire que leur peuplade vit en son sein, mais du même monde que les minotaures, ou de leurs ancêtres en tout cas : un monde de jungles, inhospitalier. Ils étaient majoritairement composés de Mâles lorsqu'ils sortirent des portails dans tout le monde, et leurs Femelles étaient trois à quatre fois plus grosses qu'eux, ce qui les rendait difficiles à transporter. Les Thrakallars avaient alors un comportement bien plus sauvage, et leurs instincts primaires les ayant poussé à venir se réfugier dans l'Intra-Monde leur rappela également le fait de devoir se reproduire pour survivre.

Ayant toujours vécu en tribu, ils s'organisèrent en un seul clan de plus de deux cents représentants, dont seul les Mâles les plus forts avait le droit de se reproduire avec les Femelles de leurs espèces, qui s'apparentaient à une créature chitineuse et larvaire, trop grosse pour pouvoir se mouvoir d'elles-même. Leur vie dans les Forêts consistait à se pendre le long d'un arbre, repliées derrière leurs carapaces pour se protéger des dangers extérieurs. Arrivées dans un monde de plaines, leur transport devint fastidieux, et surtout elles devenaient des cibles de choix pour les grands prédateurs. Les Thrakallars durent les protéger autant que possible, mais leur nombre diminuait dangereusement, bien qu'ils évitaient les zones civilisées ou contenant trop de monde, avides de trouver un lieu où se reposer enfin. Les cinq Femelles ne permettaient pas d'assurer les nouvelles générations, tandis que les Mâles les plus aguerris se trouvaient sur le seuil de leur mort, voire mourrait d'épuisement à porter les Femelles.

Certains des représentants, les éclaireurs de la nouvelle génération du moins, explorèrent des Forêts, des Montagnes, sans vraiment trouver de bon endroit pour s'arrêter. Ils observèrent les autres peuples d'un peu plus près que leurs pères, sans le regard critique et méfiants, allèrent même des fois vers eux. Ces éclaireurs furent conquis par les charmes des femmes des autres peuples, surtout par les petites créatures qu'étaient les fées, plus amusés que séduits. Ils furent par contre subjugués par les Sylves, alors qu'elles foulaient encore le monde aux yeux des mortels, certaines furent intriguées par ce peuple brutal en apparence aux femmes si disgracieuses. Malgré qu'ils soient taillés pour la guerre, la rage des combats entre les ancêtres de Minotaures et surtout la Forêt les dissuada de trop s'attarder sur elles : ils avaient toujours vécu dans une immense jungle, revoir les feuilles et les végétaux ne les aidaient guerre à refermer leurs vieilles blessures.

Bien qu'ils s'en furent, quelques-uns, hypnotisés par leurs beauté, restèrent et bravèrent les forêts, séparant le Clan de certains de ses éléments, renouant un peu avec leur ancien mode de vie au bout de plusieurs dizaines d'années. Cette branche fut le prémice des Thrakallars d'aujourd'hui, le reste du Clan disparut des récits de l'histoire. Quelques représentants ont déjà essayé de retrouver cette tribu, mais ne trouvèrent rien de concluant.

Ceux restés dans les forêts passèrent quelques temps en leur fort, puis la plupart repartirent à cause des combats entre les minotaures et les Fées. Était née entre temps une nouvelle génération d'enfants, issue de l'union de Thrakallars et de Sylves, dont la plupart moururent d'épuisement en accouchant de Mâles, faute de pouvoir supporter la carrure de ce peuple, certaines mourant pendant l'acte même. Les seuls êtres des forêts à avoir survécu sont ceux qui accouchèrent d'enfants féminins, les premiers de leur genre. Ces filles marquent la naissance d'une nouvelle race : les femmes ressemblent plus ou moins à des humaines de grande taille, d'une peau grise claire, d'une beauté à toute épreuve. Elles étaient l'espoir des Thrakallars. Peu de Sylves décidèrent de quitter la forêt pour partager la route de leurs compagnons, étant donné le sort de leurs sœurs lors de l'accouchement.

Le nombre de représentants se réduisait sérieusement, ne comptant plus que la moitié de ce qu'ils étaient à leur arrivée dans l'Intra-Monde, sans compter la nouvelle génération, dont les traits s'affinaient plus, effaçant le côté sauvage de la race. Intrigués par ces nouveaux éléments, les Thrakallars prirent la peine de les protéger au péril de leur vie, impatients de voir ce que donneraient ces nouvelles progénitures. Elles grandirent, se révélant devenir des jeunes femmes d'un beauté digne de leurs mères, révélant certaines capacités à pouvoir influencer sur les sentiments de leurs congénères. Les anciens avaient presque disparus quand les premiers Thrakallars de vraie souche naquirent à Thlelatan et ailleurs. Le clan prit le nom de Olok'nale "Esprits des Forêts", tandis que les nomades partis des forêts prirent le nom de Gar'o'dan "Ceux qui marchent".

Certains membres des Olok'nale se mirent à mystifier les Sylves et la forêt, à leur vouer un culte, étant donné qu'elles se faisaient de moins en moins présentes, fascinant les mortels au plus haut point lors de leurs apparitions. Des Sylves enfantèrent de plusieurs enfants, décidant de donner leur chance à ce peuple brutal, espérant un renouvellement de leur mode de vie, mais cela était inscrit dans leur âme depuis des millénaires : les Thrakallars

naissaient pour le combat. Alors que seuls les mâles portaient les armes, certaines des nouvelles femmes héritèrent également de l'esprit guerrier de leurs congénères et se mirent à vouloir porter les armes également, leur évolution prenant une tournure inattendue : les Sylves avaient espéré les pacifier par leur héritage, mais rien n'y fit. Les mâles craignant trop de perdre de nouvelles femelles essayèrent d'empêcher cela, mais en vain. Certaines se découvrirent même des liens avec la magie de l'Intra-Monde, renforçant encore plus leur désir d'affrontements. Les Sylves disparurent définitivement de la vie des Thrakallars, alimentant leurs légendes par les biais des anciens.

Ayant perdu leurs mères protectrices, ils décidèrent de partir, quitter les Forêts pour repartir à la recherche des autres tribus. Quelques-uns restèrent, formant le clan de Ziktomia, "Ceux qui honorent les Esprits", tandis que le nouveau clan formé prit également un autre nom : Olok'mian, "Les Marcheurs des Forêts". Les générations passèrent, le clan de Gar'o'dan continua de parcourir le monde pour le découvrir, nouant des contacts avec les autres peuplades, comme les nains, qui leur apprirent à manier le métal et la pierre comme personne, fiers de pouvoir partager leurs connaissances à un peuple qui avait soif d'apprendre leur art, le transmettant à leurs frères par la suite. Seul le clan de Ziktomia se refusa à la plupart de ces enseignements, proclamant que la Nature ne devait pas être meurtrie de la sorte.

Quand vint le Temps des Démons, le peuple de guerriers fut mandé de partout, une partie de chaque clan répondit à l'appel, notamment ceux de Gar'o'dan, étanchant cette soif de combat qui bouillait depuis longtemps dans leurs veines. Ils furent les plus craints mais aussi les plus atteints par la violence des affrontements, bien que tous trouvaient ces batailles à leur goût, enfin. Ils s'associèrent avec les Nains, au cours de la bataille, afin de fournir en armes les combattants : leur fourrure et leur musculature, ainsi que leur résistance aux épreuves de la vie en faisait d'excellents forgerons. Périssant au combat et parfois de vieillesse, les Thrakallars subissaient également des raids de provenances inconnues, visant à capturer leurs femmes.

Quand les guerres furent finies, soixante-dix ans plus tard, les Thrakallars se retrouvèrent tous dans ce que l'histoire appellera la Réunion des Trois Tribus, en plein milieu des Plaines Sanglantes et qualifiera comme étant le plus grand rassemblement de Thrakallars jamais vu. Personne ne fut invité à y participer, même pas ceux qui avaient combattu à leurs côtés. Pendant la nuit précédent ce grand conseil, quelques-uns eurent des visions, des rêves, dont certaines plus puissantes que d'autres. Ce furent les chefs des tribus respectives qui avaient eu les plus fortes, à une exception près : deux Thrakallars avaient eu une vision transcendante dans le clan Gar'o'dan, et chacun revendiquait la tête de la tribu. Comme le veut la coutume, les deux prétendants se soumièrent à la loi des armes : le vainqueur du duel remporterait la tête de la tribu. Le combat dura plusieurs heures, sans qu'aucun des deux camps ne parvienne à terrasser l'autre. Quand l'un des Chamans de Ziktomia demande quel était leur vision, chacun ont répondu un animal différent : l'un un Ours, l'autre un gigantesque animal couvert d'écailles et crachant le feu qu'il ne connaissait pas. Devant cette impasse, les Chamans décidèrent de faire intervenir des personnes extérieures à la tribu, comme le Seigneur Guerand et un étrange guerrier aux cheveux de feu, ce premier qui commençait à s'inquiéter de ce rassemblement. Il identifia le nouveau totem comme étant un Dragon. Selon l'unanimité des Thrakallars, le clan Gar'o'dan fut partagé en deux.

L'un décida de se consacrer au domaine où ils excellaient, la Guerre, tandis que l'autre décida de se mettre à ce nouveau savoir issu des Nains, qu'était le façonnage du Métal. Ainsi naquirent les tribus Martiela, "La Force du Corps" et Rotondega, "Ceux qui Changent la Matière". Depuis, tous les dix ans, les Thrakallars se réunissent tous ensemble dans un lieu que chaque chef de clan connaît par le biais de visions. Ils ne se joignirent qu'après aux festivités pour la victoire des mortels sur les démons, ajoutant aux célébrations la création d'une nouvelle tribu consentie, qui tinta les réjouissances d'une note rustique propre aux Thrakallars. C'est la première fois et probablement la dernière que ce peuple se mêla aux autres de cette manière.

Ils se remirent en route, chacun de leur côté, adoptant les Totems comme des entités à part entière, des guides spirituels pour la tribu toute entière. Ce fut Rotondega qui découvrit l'existence d'une cinquième tribu qui se cachait des autres, composée de peu de Thrakallars et qui se faisait appeler Evan'nale, "Dans le Respect des Anciens". Cette dernière évitait le plus possible le contact avec ses pairs, bien qu'ils leurs soient communs en tout point, mise à part que ce sont cinq conseillers dirigeant la tribu et non un Chef et un Chaman. Ils ne croyaient pas aux Totems et refusaient de s'y soumettre, aucun des conseillers n'avait eu de vision. Certains se plaisent à penser que Evan'nale est composée des descendants de la tribu disparue autrefois, seulement une question reste encore dans les esprits de tout le monde : que sont devenues les Femelles et comment ont-ils pu avoir des descendants féminins ?

## Morphologie

Les Thrakallars forment un peuple hétérogène séparant les Mâles des Femelles en de nombreux points. Les Mâles sont des géants de plus de six coudées de haut, taillés pour le combat. Leur musculature est naturellement développée et c'est peine à croire s'ils peuvent prendre de la graisse. Ils sont couverts d'une petite fourrure à peine visible qui les protège un peu du froid en hiver et leur peau est assimilable à du cuir. Leur tête légèrement rentrée dans les épaules et leur visage peu prononcé renforce cette image de montagne de muscles. Leur fourrure varie selon des teintes de bleu et de noir. Ils semblent également un peu buté d'esprit, à la limite des fois du simplet.

A l'inverse, les femmes, grandes également, mais beaucoup moins, un peu plus grandes que des humains, possèdent une peau douce au toucher, bien que d'une couleur particulière, allant des teintes de vert ou bleu. Leur apparence est pratiquement humaine si ce n'est qu'elles se déplacent d'une façon plus fluide. Elles sont fameuses pour leur beauté dans toute l'Intra-Monde, héritage de leurs racines Sylves.

Tandis que les Mâles meurent souvent de la brutalité des combats, aux alentours de soixante-dix ans, les femmes elles ont une espérance de vie beaucoup plus longue, pouvant aller jusqu'à un peu moins d'un siècle. Les seuls Thrakallars âgés que l'on puisse trouver sont les Conseillers de la tribu Evan'nale, mais ils refusent de dire leur âge.

Les deux sexes portent la marque de leur clan, qui est une tâche de naissance commune à chaque Thrakallar d'un même clan, à l'épaule droite. Cette marque change d'elle-même progressivement en fonction de son statut au sein de sa tribu actuelle, ou en dehors.

## Idéologie

Un Thrakallar Mâle est né pour le combat et la brutalité, et ils le considèrent tous ainsi. C'est un honneur de mourir au combat, seul ou aux côtés d'alliés, surtout si le défi en vaut la chandelle. Ils sont prêts à relever beaucoup de défi, tant qu'ils s'estiment capables de le faire. Les Femmes doivent normalement s'occuper du camp, mais certaines décident de prendre les armes. Si elle reste dans sa tribu, son esprit sera généralement fixé sur les mêmes préoccupations que les Mâles : le combat et les défis quotidiens, mais aussi de protéger les siens contre les dangers, tandis que les Femmes doivent rester et aider au campement. La révélation que les Femmes pouvaient pratiquer la magie a quelque peu changé leur perception des choses, de même que la prise des armes par certaines d'entre elles, et ils commencent à les placer à un pied d'égalité pour certaines, notamment dans la tribu Olok'mian.

Les Thrakallars ne croient pas aux dieux, sauf pour quelques cas très rares, mais à des Esprits, représentant chacun une facette du monde. Ces Totems guident les différentes tribus dans l'Intra-Monde et leur indique quoi faire en cas de problèmes. Ils sont les seuls à percevoir ces Esprits bien que beaucoup aient essayé de les étudier, ceux-ci font partie des phénomènes magiques inexplicables. Malgré le fait que les Mâles ne puissent pratiquer la magie classique comme le modelage, ils ont développé leur propre type de magie, faisant appel au dialogue avec ces mêmes Esprits.

Ils mettent un grand point sur l'honneur et l'esprit de tribu, ne laissant personne derrière si c'est possible. Le respect est souvent le maître mot de leur conduite, que ce soit le leur ou ceux des autres, d'où est née l'expression "Honorable comme Thrakallar", car ils ne connaissent que peu souvent la trahison et la félonie.

## Mode de Vie

Ce peuple vit divisé en cinq tribus nomades qui parcourent l'Intra-Monde à la recherche d'un lieu pour les accueillir, du moins c'est ce que les érudits pensent, car ils continuent de voyager depuis plus d'un millénaire. Les Thrakallars voyagent sans relâche, explorant même des nouveaux mondes sans que personne ne le sache, passant par des portails inconnus de tous, qui se referment juste après leur passage. C'est pourquoi il est si difficile de trouver ou de croiser une tribu à certains moments, car elles ne sont pas toutes dans l'Intra-Monde au même moment, bien qu'il y ait tout le temps une tribu de présente. Les tribus ont toutes leurs propres lois et habitudes, mais restent dans les fondements les mêmes.

Ils s'organisent souvent en plusieurs groupes, comme les combattants chargés de protéger le camp en cas de problèmes, les Chasseurs qui doivent ramener la nourriture à la tribu. Ils sont parfois assistés par les diverses magiciennes qui ont décidé de mettre leurs talents magiques au service des leurs. Chaque tribu est dirigé par un Thrakallar communément appelé "Grand Chef", qui est souvent le plus expérimenté au combat de toute la tribu. Sa place peut-être contestée à n'importe quel moment par l'un des Mâles (ou de très rares fois, Femmes), un duel est alors organisé entre le Chef en place et le contestataire. Celui qui remporte le combat, qui n'est pas un duel à mort

mais à l'épuisement, gagne également la place de Grand Chef, jusqu'à ce que quelqu'un conteste sa place. Le Grand Chef reçoit alors les visions de l'Esprit Protecteur de la tribu.

Bien que cela ait quelque peu changé, les Thrakallars sont sujets à un machisme assez flagrant, mais les Femmes s'y contraignent généralement, pour le bien-être de la tribu : les Mâles sont assez patauds quand il ne s'agit pas de manier une arme, aussi se plaisent-elles des fois à rappeler que sans elles, le camp ne serait pas bien tenu. Ils sont également loin d'être stupides au point de penser qu'ils ont tout pouvoir sur les Femmes de la tribu.

Un Thrakallar ne peut changer de tribu selon ses désirs, il faut que les deux dirigeants (ou plus) des tribus concernées soient d'accord, c'est pourquoi il n'existe que très peu d'échanges entre Evan'nale et les autres tribus, car ils n'acceptent aucun changement. Il ne peut également abandonner toute tribu, mais est libre de venir et d'aller comme il l'entend dans l'Intra-Monde, portant toujours la marque de son clan à l'épaule. Un Thrakallar ayant quitté sa tribu devient souvent mercenaire ou forgeron.

On peut par contre être exilé de la tribu en commettant une faute grave, comme s'accoupler avec la Femme d'un autre, tuer un de ses Frères (spécialement pendant les duels), bafouer l'honneur de la tribu, ou d'autres encore. Un exilé est rejeté du clan jusqu'à tant qu'il arrive à se racheter par un quelconque biais. Un cercle ondulé orne alors la marque de son clan, tandis qu'il doit se débrouiller seul pour survivre. Aucun Thrakallar n'a jamais fondé de tribu afin de rassembler les exilés, ils considèrent cela comme indigne d'eux : leur tribu les a bannis, ils n'ont pas le droit d'appartenance à une autre tribu en attendant que leur honneur ne soit racheté. Ils sont également peu aidés voire souvent ignorés par les autres tribus qu'ils peuvent croiser.

Les Femmes sont respectées également car ce sont elles qui portent les enfants. Le gabarit des Femmes et des Mâles n'étant pas vraiment le même, l'acte sexuel, la grossesse et l'accouchement est une très lourde épreuve pour elles, qui sont généralement exténuées après, à la limite de la mort. Chaque année, lors d'une grande fête rituelle, les Thrakallars peuvent, s'ils le désirent, choisir un partenaire. Si le parti opposé accepte, ils sont alors liés et considérés comme accouplés, jusqu'à ce qu'un nouveau-né naisse de l'union des deux. L'enfant et la mère sont alors pris en charge par la tribu toute entière, cette dernière jusqu'à ce qu'elle se rétablisse. Le nourrisson appartient désormais à la tribu, bien qu'il existe un petit lien entre celui-ci et sa génitrice, sa Dah'ga, et c'est à la tribu de s'en occuper, c'est pourquoi il n'existe pas de notion de famille à proprement parler chez les Thrakallars.

Une fois l'âge de seize ans atteint, l'enfant est désormais adulte et peut s'il le désire renoncer de reconnaître sa Dah'ga et l'appeler par son vrai nom. Il est très rare que les enfants Thrakallars continuent de reconnaître leurs Mères.

### Imperméabilité Magique (Mâle)

Les Mâles sont imperméables à la magie, surtout au niveau de la pratique. Ils ne peuvent appartenir à aucune caste, sinon Chaman s'ils ont suivi les enseignements pour. En contrepartie, la magie a peu d'emprise sur eux : augmentez tous les seuils des sorts à leur encontre sont augmentés de 5, de 10 si la Volonté du Thrakallar est de 10 ou au-delà. L'histoire a même vu certains Thrakallars être totalement inatteignables par la magie.

### Impassibilité

Le Thrakallar peut oublier les blessures qui l'affectent afin de pouvoir combattre, encore et encore, jusqu'à ce que son corps ne puisse plus contenir son Âme. Pour ceci, il doit effectuer un jet de VOL avec une difficulté variable, correspondant à une base de 5 plus 5 par blessure grave, et 10 également s'il possède une blessure critique. S'il réussit, il peut réduire d'un cran son malus du aux blessures graves, et ignorer le malus d'une blessure critique. Une fois le Thrakallar à 0 Points de Vie, il peut continuer à combattre, jusqu'à tomber à -(ROB) Points de Vie, auquel cas il meurt. Le jet doit être fait tous les (VOL)/2 tours.