



Les Toraks



Continent:	Archipel de Merzimar
Pays:	Île de Melchiar
Capitale:	Aucune connue
Religion:	Esprits primordiaux élémentaires
Politique:	Tribale
Langue:	Torak
Espérance de vie:	30-40 ans
Taille moyenne:	Diverses suivant les clans (1m60-1m90)
Nature:	Félins anthropomorphes





Géographie et climat

Le peuple des Toraks est originaire de ce qui fut, il y a longtemps, le continent de Ryazkir. Aujourd'hui disparu, il a laissé place à l'archipel de Merzimar. Les Toraks vivent sur l'une des îles principales, Melchiar. L'île est surplombée par un immense volcan encore en activité qui joue un rôle central dans la religion des tribus de l'île.

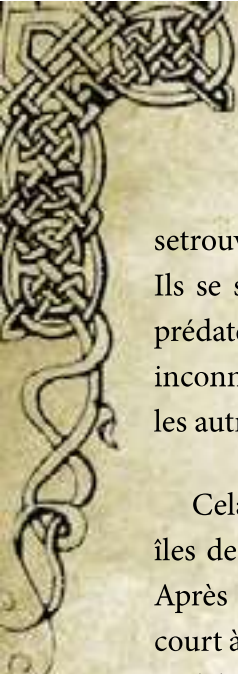
Le nord et l'ouest de Melchiar sont parcourus de falaises de roche volcanique noire. Les orgues basaltiques, traces de l'éruption qui détruisit le continent de Ryazkir, tombent dans l'océan qui se déchaîne. La puissance des éléments a creusé la roche, créant des grottes à fleur de falaise. L'eau qui s'y est engouffrée a donné naissance à des goulots et des tunnels naturels que les habitants de l'île utilisent comme passages le long des côtes pour circuler d'ouest en est. À mesure que le temps a passé, les parois de ces routes souterraines ont été recouvertes de gravures par les Toraks, qui utilisaient l'art pour reconstituer des scènes de leur histoire et de leur vie de tous les jours. Ces dessins sont cependant très récents, tout comme la civilisation encore balbutiante.

Au sud de l'île, on trouve des plages de sable fin, qui s'étendent sur plusieurs mètres avant de laisser place à une jungle dense et impénétrable. Le climat de la région est subtropical, avec des saisons distinctes. L'hiver est court : il ne dure qu'un mois. Mais il peut aussi être frais, et les plus rudes années laissent le gel s'installer. L'été, quant à lui, est très chaud et humide, avec des précipitations abondantes. Le troisième mois de l'été est souvent le plus ardu : c'est à ce moment que les pics de chaleur et de sécheresse y atteignent leur maximum avant que ne commencent les pluies diluviennes. Le printemps et l'automne, eux, sont tempérés et doux, très agréables et propices à l'épanouissement des jeunes Toraks. Nombres de fêtes et rites ont d'ailleurs lieu durant ces périodes. On ne célèbre l'hiver et l'été que lorsqu'ils se terminent. Cependant, ces deux saisons rudes suivies d'accalmies sont parfois vues par les Toraks comme des symboles de renouveau.

Histoire

Les Toraks forment un peuple très jeune, seulement apparu au cours de la dernière ère. Ils avaient colonisé tout l'ancien continent de Ryazkir, séparant le territoire pour chaque clan. Les luttes pour le contrôle de l'espace et du gibier étaient d'ailleurs féroces : les clans ennemis n'hésitaient pas à chasser leurs voisins. Il y avait des trêves pour s'allier contre des ennemis plus gros et plus dangereux, mais elles ne duraient jamais bien longtemps.

Cette époque est parfois évoquée sur les plus anciennes peintures des grottes de l'île Melchiar, mais également dans de rares grottes ailleurs sur l'archipel qui témoignent des ruines d'un continent démantelé et oublié. C'était le temps de la discorde et du chagrin, avant l'Unification. Il est difficile de savoir exactement quand et comment ce peuple félin est apparu. Une chose est sûre cependant : la catastrophe qui a conduit à la destruction du continent Ryazkir a décimé les Toraks. Ceux qui



setrouvent encore sur Melchiar sont les descendants des quelques rares survivants au cataclysme. Ils se sont unis par nécessité, pour survivre face aux dangers des éléments et des bêtes sauvages, prédateurs et autres qui auraient pu complètement anéantir leur espèce. Les Toraks ont ainsi vécu cachés et inconnus jusqu'au début de l'annexion de l'archipel par Brocéliandre et le conflit qui en découle avec les autres factions voulant prendre le contrôle de la mer Zimar.

Cela commence en 2496 de la 5^{ème} ère, lorsque des prospecteurs brocéliands partis étudier les îles de l'archipel y découvrirent des ressources minérales riches et, surtout, des pierres précieuses. Après une rencontre malheureuse avec les cyclopes de l'île Polyphème, le groupe décida de couper court à l'expédition afin de limiter les pertes. Ils firent ensuite une brève exploration de l'île principale, Melchiar, où ils reçurent une volée de flèche à quelques mètres des arbres. L'apparition soudaine de guerriers à tête de fauve armés de lances fit fuir les explorateurs survivants. Ce fut la débandade jusqu'au navire. Le groupe ne prit même pas la peine de récupérer la barque et nagea directement jusqu'au navire. A leur retour, les membres de l'équipage publièrent un essai sur leur voyage dans les îles et la nouvelle des richesses de l'archipel se répandit comme une traînée de poudre, attirant les convoitises. Brocéliandre décida alors de partir à la conquête de Merzimar, tandis que les pirates de Fergus s'y préparaient également. Les escarmouches et manigances ne permirent à Brocéliandre de poser le pied sur les îles que plus de deux ans après la première expédition.

Avec les informations glanées dans l'essai sur l'archipel et en interrogeant les membres de l'expédition, il fut décidé de laisser la conquête de Melchiar pour la fin de la colonisation. L'île étant la plus grande et la moins connue, il était plus facile d'évaluer les pertes potentielles sur les autres îles. Mais, pour s'assurer que l'endroit était bel et bien habité, le général en charge de la campagne envoya tout de même un petit contingent de soldats sur Melchiar. Certains soldats furent retrouvés le lendemain, éviscérés sur la plage. Le général décida alors de laisser Melchiar de côté pour le moment : autant économiser les ressources afin de soumettre et coloniser efficacement les autres îles avant de revenir en force pour explorer et pacifier celle-ci.

En 2498, les Brocéliands investirent donc Arthéis. Ils s'appuyèrent sur les écrits et récits de l'expédition précédente pour visiter les îles et malgré la résistance d'un peuple autochtone sur l'île, l'armée finit par vaincre et établir une colonie qui sert aujourd'hui de camp de base pour la conquête de l'archipel : le Fort d'Arphidam.

Ce n'est que six ans plus tard que toutes les îles en-dehors de Melchiar furent officiellement pacifiées et annexées par les forces Brocéliandre. En effet, les nombreux raids des pirates de Fergus à l'encontre des vaisseaux royaux firent perdre un temps précieux à la colonisation. De plus, la conquête de l'île de Polyphème a amené de très lourdes pertes dans les rangs de l'armée, les généraux ayant fortement sous-estimé les cyclopes de l'île. Il fallut plus de deux ans pour pacifier l'unique île de Polyphème. Les maladies exotiques ont également eu un effet dévastateur sur les soldats stationnés dans l'archipel, anéantissant presque 1/3 des troupes la première année de l'annexion et faisant encore à ce jour de nombreuses victimes.

De plus, la conquête de Tyekanik, une autre des îles de l'archipel, faillit se transformer en échec militaire. Seule l'intervention de la générale Fleurona de Milal permit d'enfin conquérir l'île et de sauver les rares rescapés des expéditions précédentes.


Finalement, en 2504, l'archipel est considéré comme annexé par l'armée de Brocéliandre. Le général en charge de la campagne tourna alors son attention vers la plus grosse île de l'archipel : Melchiar. Sachant que l'île était habitée et que tout ceux y ayant posé le pied se sont fait attaquer, il ordonna à un de ses officiers de débarquer avec un petit bataillon de 15 hommes. Le reste de l'armée resta sur le bateau, à bonne distance de la plage. Il espérait ainsi qu'un groupe plus important et bien entraîné leur apporterait plus d'information sur les êtres qui peuplent Melchiar.

Le groupe accosta donc en barque et descendit pour découvrir face à eux un mur de jungle épaisse et dense. La plage ne s'étendait que sur une vingtaine de mètres et ne semblait rien dévoiler d'hostile. Le groupe décida donc d'avancer en direction de la jungle. Cependant, ils n'avaient pas fait dix mètres sur le sable qu'ils furent criblés de flèches et s'effondrèrent raides morts. Les Toraks, d'après le nom que donnèrent les Brocéliands aux individus de ce peuple indigène, défendaient farouchement leur terre. Ils étaient d'ailleurs bien plus dangereux que ce que les envahisseurs n'avaient escompté. Les premiers raids eurent tous la même fin : des cadavres sur la plage ou dans les arbres.

Depuis lors, une guerre de position a lieu. Malgré toute leur avancée technique, les Brocéliands ne parviennent pas à quitter la plage et faire une percée marquante dans la jungle. S'ils réussirent à monter un campement de fortune sur le bord est de la plage, entre le sable et une avancée rocheuse, ce ne fut qu'au prix de nombreuses vies.

Il n'y a pas d'avantage stratégique à prendre sur les Toraks, qui se défendent tout aussi bien de jour comme de nuit grâce aux Traqueurs Lunaires. Les falaises sur les autres versants de l'île sont trop abruptes pour être escaladées et les vigies Toraks tirent à vue sur tous les impudents qui s'y risqueraient. Les assauts frontaux dans la jungle se soldent tous par des massacres. Si les troupes approchent trop près de la lisière, elles sont accueillies par des guerriers du clan Cœur de Lion qui les déchiquettent de leurs griffes et crocs tandis que les Griffes Argentées font pleuvoir les flèches sur eux. Pénétrer dans la jungle revient à signer son arrêt de mort. Les Toraks attaquent depuis les arbres et les Dompteurs Sauvages déchaînent la nature sur leurs assaillants avec l'aide des Voix des Esprits.

Seule la magie se révèle un atout efficace. Les premières utilisations ont en effet figé les indigènes de stupeur, permettant aux troupes Brocéliandre de faire une brève percée et quelques prisonniers. Cependant, ces derniers ne parlent pas le commun et la torture n'a rien appris aux officiers. De plus, les humains sont affligés de nouvelles maladies depuis qu'ils sont entrés au contact de ce qu'ils appellent les «hommes-bêtes». Leurs adversaires, eux, ne semblent pas souffrir autant qu'eux, bien qu'il arrive que certains prisonniers contractent des fièvres. En attendant des renforts venant du royaume, les forces en présence tentent de tenir bon et de ne pas perdre la plage, tout en capturant le plus d'indigènes possible, qui sont ensuite envoyés à Brocéliandre pour être étudiés et réduits en esclavage. Quant aux raids pirates, ils continuent de retarder cette campagne de conquête.



Apparence physique

Les Toraks sont un peuple de félins anthropomorphes. Les individus sont entièrement recouverts d'une fourrure dense, qui les protège des éléments, aussi bien de la chaleur et de l'humidité que du froid et du gel pendant la courte période hivernale.

Les Toraks n'ont pas de cheveux, bien que les mâles de certains clans arborent une fourrure plus fournie et drue sur la tête et autour du cou, qualifiée de crinière. Elle peut être tressée et décorée à l'envie. Leurs homologues d'autres clans ainsi que les femelles aiment quant à eux porter des parures simples sur la tête, faites avec des lacets de cuir tressés et parfois même des fragments de pierres, de coquillages ou des perles en terre rudimentaires.

Ils n'ont pas besoin de porter beaucoup de vêtements du fait de leur fourrure. Certains choisissent d'ailleurs de ne rien porter du tout, car cela facilite les déplacements dans la jungle et la discrétion. Cependant, lorsqu'il s'agit de se vêtir, les Toraks se confectionnent des pagnes simples en cuir de gibier ou en tissu. Le tissu est réalisé à partir de fibres végétales, souvent tirées de l'écorces de certains arbres autour des villages. Il arrive parfois que des bijoux et parures servent de vêtements, notamment pour les membres de clans ayant des rôles-clefs dans le fonctionnement et l'organisation de la société Torak.

Fait peu connu

Les Toraks ont un organe en plus au niveau du nez, qui a de l'influence autant sur leur odorat que sur les papilles. Un Torak peut « goûter » ses proies juste en reniflant leur piste.



Les clans

L'apparence des Toraks s'apparente à celle des grands prédateurs : ils ont d'ailleurs un certain nombre de caractéristiques physiques en commun avec les fauves. La répartition de la population en clans découle directement de l'apparence des individus, chaque clan étant directement lié à un grand fauve. Les Toraks eux-mêmes ne savent pas d'où viennent ces caractéristiques physiques. En effet, ce peuple jeune ne se rappelle pas d'une vie avant leur île. Cependant, ceux qui entreront en contact avec eux pourront peut-être un jour théoriser les origines des différents clans.

Le clan des Griffes Argent

Ce clan tient des fauves de la jungle et de la savane comme les léopards, les jaguars et les guépards. C'est un des clans avec les caractéristiques physiques les plus variées. Leur base de pelage est claire, allant du blanc au fauve clair, mais la fourrure peut être épaisse et fournie pour certains, parfaite



pour explorer les zones les plus froides de l'île, ou bien courte et rase, idéale lors de la période sèche et pour la vie sur les plages. Sur cette base, les membres de ce clan arborent des taches plus foncées de formes variables. Elles peuvent être rondes, ovales ou encore en forme de petits croissants avec des motifs variés. Ce sont ces taches associées aux motifs qui permettent d'identifier une famille au sein du même clan, d'une génération sur l'autre. Les membres de ce clan sont capables de prouesses physiques surprenantes : les meilleurs coureurs et messagers viennent de chez eux, mais ils sont aussi capables d'escalader les arbres tout en portant des charges bien plus lourdes qu'eux.

Le clan des Cœur de Lion

Il s'apparente aux grands fauves maîtres des régions arides et sableuses. Leur pelage est ras et de couleur fauve clair. En quelques rares occasions, des individus peuvent naître avec un pelage blanc mais la particularité disparaîtra le plus souvent à la génération suivante. Les Toraks de ce clan sont connus pour la crinière fournie que les mâles arborent dans la force de l'âge. Ils en prennent d'ailleurs grand soin car cela leur permet d'attirer plus facilement l'œil des femelles du groupe. La crinière est par ailleurs plus sombre que le reste de leur pelage, tirant parfois vers le brun ou le noir. Les petits de ce clan naissent avec un pelage très clair et, étrangement, tacheté. Cependant, ils perdent cette particularité dès l'adolescence pour adopter le fauve uni des adultes. Les membres de ce clan sont connus pour être les plus grands et plus imposants du peuple Torak.

Le clan des Dompteurs Sauvages

Ce clan est lié aux fauves de la jungle et des steppes gelées. Ce clan aime particulièrement le couvert des arbres et l'eau. Jeunes comme adultes adorent prendre des bains réguliers et sont d'ailleurs tous d'excellents nageurs. Leur pelage unique à une base fauve plus foncée et se rapproche d'une couleur du brun-orangé. Comme pour les Cœurs de Lion, il arrive que certains individus naissent avec un pelage blanc. Cela affecte même parfois les rayures du pelage qui font pourtant la fierté et le signe distinctif de ce clan. Ces rayures sont noires et peuvent parfois se différencier par les motifs qu'elles forment. Elles restent cependant assez communes, ce qui octroie au clan une forme d'unité. La légende veut que, parfois, un jeune naisse avec un pelage blanc et des rayures presque tout aussi immaculées, mais d'aussi loin que la mémoire du plus ancien des anciens du clan remonte, cela ne s'est pas produit depuis de très nombreuses années. Des parents aux pelages de couleurs différentes peuvent donner naissance à un enfant au pelage blanc-roux, avec des rayures rousses.

Le clan des Voix des esprits

Concernant ce clan, il préfère les zones plus rocailleuses et en hauteur, comme les grands fauves auxquels ils ressemblent. Le clan se divise en deux grandes familles, avec des caractéristiques physiques distinctes, ainsi que des affinités particulières avec certains esprits. Ces deux clans sont reconnus pour leur agilité physique, particulièrement développée par rapport aux autres Toraks. Les représentants de la première famille, liée aux éléments du feu et de la terre, sont les plus imposants de ce clan. Plus musclés et grands que leurs camarades, ils ont un pelage fauve uni, tirant sur le brun-roux pour le dos et la tête tandis que leur ventre et leur torse prennent une teinte plus claire. Les membres des Voix des Esprits ont le contour du museau, des moustaches et des yeux plus sombres que le reste du pelage. Ils ont un excellent équilibre.

La deuxième famille, liée à l'eau et à l'air, se compose d'individus plus petits et fins. La particularité de cette famille est unique chez tous les Toraks : les individus naissent avec une queue très courte, d'une vingtaine de centimètres à peine (contre parfois 80 cm chez leurs confrères du même clan, et une moyenne entre 60 et 110 cm pour les autres clans !). Leur base de pelage est variée : elle peut aller du fauve clair au roux ou encore au gris sur le dos et est mouchetée de taches brunes ; elle reste cependant unie sur le ventre de couleur crème. Leurs oreilles sont couronnées d'une touffe de longs poils noirs. Ils ont également, sous les oreilles et autour de leurs joues, une sorte de collerette de poil. C'est ce qui se rapproche le plus de la crinière des Cœurs de Lion et donne à cette famille un air digne.

Le clan des Traqueurs Lunaires

Ce clan-ci se démarque du reste des autres clans par une organisation assez unique. En effet, tous les membres ont un pelage noir comme la nuit. Parfois, il est cependant possible de discerner des taches sur leur ventre, marque les reliant aux autres clans, principalement aux Griffes Argent. Les membres de ce clan peuvent être de toutes tailles et corpulences car ils sont en fait les descendants de tous les autres clans Toraks. En effet, comme il peut naître des individus à la fourrure blanche chez les 4 quatre autres clans, des individus à la fourrure sombre voient parfois le jour. Lorsque cela arrive, le clan de naissance contacte les Traqueurs Lunaires et leur confie l'éducation du petit. Les membres de ce clan sont les meilleurs chasseurs du peuple Torak. Ils représentent presque une troupe d'élite, capable de pourvoir aux besoins en nourriture de tous en cas de besoin. Leur pelage est un avantage non négligeable lorsqu'il s'agit de chasser, que ce soit sous le couvert des arbres ou à la lumière de la lune. Certains les lient à l'esprit de l'eau.

Chez les Toraks, la cohésion inter-clan est extrêmement importante. La société est centrée autour de ce concept, qui est également une source de fierté. De fait, le métissage est généralement mal vu. Cet a priori ne concerne bien souvent pas les parents qui sont chacun des membres reconnus et



estimés de la communauté. Cependant, la progéniture métisse est jugée dès la naissance comme ne possédant aucune des qualités des deux parents. Ce sera pour les Toraks un rejeton faible, incapable de se spécialiser. Le clan éduquera l'enfant, mais le petit devra se faire sa place dans cette société en prouvant sa force et sa détermination face aux adultes, mais aussi face à ses camarades de jeu. Seul le passage du rite pour atteindre l'âge adulte l'absoudra aux yeux des Toraks. Cela permettra au jeune métis de prouver qu'il peut subvenir au besoin des siens, qu'il ne sera pas un poids pour eux. Ceux qui échouent meurent, soit lors de l'épreuve elle-même, soit en étant abandonnés et chassés par tous les autres. Bien que cette vision soit largement partagée par tous les clans, elle est plus flexible pour deux d'entre eux : les Voix des Esprits et les Traqueurs Lunaires.

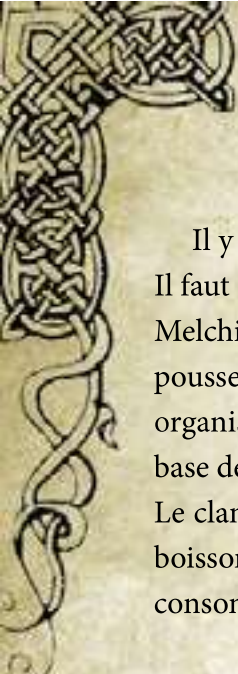
Pour les premiers, le clan se compose de deux grandes familles. Bien que le métissage entre les clans soit mal vu, il n'est pas rare de trouver chez eux des métis des deux familles. Ils forment une sorte de troisième caste dans ce clan mais sont bien traités par leurs familles et voisins. Après tout, ces métis sont nés de deux parents appartenant au même clan et ayant des capacités physiques très similaires, ainsi que des affinités avec les esprits. Il n'y a donc aucun doute sur le fait que l'enfant les aura également.

Chez les Traqueurs Lunaires, les aptitudes sont reliées à la couleur de la fourrure et non pas aux clans des parents. De fait, il y a de nombreux métis chez eux, mais tous avec le pelage noir comme la nuit. De plus, un métis appartenant aux Traqueurs Lunaires sera vu comme un Torak à part entière, car le pelage noir signifie qu'il a reçu l'entraînement si particulier qui fera de lui un chasseur hors pair. Les enfants dans le clan, ou d'une union avec un membre d'un autre clan, naissent généralement noirs. Les Toraks considèrent que c'est la marque des esprits qui s'inscrit dans ce clan et se transmettra à toute la descendance de ses membres. Cependant, dans les cas rares où des métis avec une fourrure d'une autre couleur ou partiellement noire naîtraient chez les Traqueurs Lunaires, l'enfant sera confié au deuxième parent et élevé par son clan. Il devra bien évidemment faire ses preuves comme tous les métis, mais sera mieux accepté car il descend du clan le plus adroit au combat.

Religion: les esprits

Les Toraks forment un peuple qui ne croit pas en un dieu unique et tout puissant. Ils portent plutôt une grande considération aux esprits et aux éléments qui les entourent chaque jour et leur permettent de vivre, de se nourrir et de se réincarner après la mort.

Ainsi, la vie sociale des Toraks s'organise en partie autour de la religion. En effet, les étapes de la vie telles que les naissances ou les rites de passage doivent respecter la volonté des esprits que les chamanes interprètent généralement dans les étoiles. Les astres sont les messagers des esprits. Cependant, ces derniers ne sont pas des concepts inatteignables. Ils s'incarnent dans des objets visibles et matériels.



Il y a cinq esprits ou éléments primordiaux : le feu, l'eau, la terre, l'air et l'esprit (aussi appelé âme). Il faut savoir les respecter dans chacune de ses actions et honorer leurs formes physiques. L'île de Melchiar, là où vivent les Toraks, est l'incarnation de l'**Esprit de la Terre**. Cet esprit nourricier fait pousser les arbres et plantes qui apportent tant de bienfaits au peuple félin. Le plus souvent, les Toraks organisent en son honneur des chants et des danses à la fin de la saison froide. Les boissons faites à base de plantes qui font tourner la tête et embrument les sens sont ingurgitées à la gloire de cet esprit. Le clan de la Voix des Esprits possède le secret de cette boisson, mais se spécialise aussi dans toutes boissons à base de jus de bambou concentré et fermenté. L'Aka, par exemple, est de l'alcool de bambou consommé pour célébrer l'esprit de la terre.

La lune qui chaque nuit traverse le ciel et éclaire de ses rayons l'île de Melchiar est la représentation de l'**Esprit de l'Eau**. C'est elle qui commande aux flots et à la pluie. Les Toraks font généralement des offrandes à la lune après une tempête afin d'apaiser sa colère ou bien lors de la saison chaude afin qu'il leur accorde une pluie bienveillante et rafraîchissante, calmant ainsi les ardeurs de l'esprit du feu. Les plus belles fleurs sont alors données en cadeau à l'océan, car c'est grâce à l'esprit de l'eau qu'elles ont pu pousser.

Le soleil incarne l'**Esprit du Feu**. Il peut être à la fois bénéfique en apportant lumière et la chaleur à la saison froide, et dangereux si les autres esprits le laissent s'enorgueillir et perdre le contrôle. Cela arrive inmanquablement lors de la saison sèche, quand les jours sont plus longs et les températures plus chaudes. L'esprit de la terre protège les Toraks grâce aux arbres et il leur faut attendre que l'esprit de l'eau ait perdu patience, déversant sur la terre sa colère contre l'esprit du feu. Alors seulement ce dernier s'apaise. Les Toraks lui dédient deux fêtes dans l'année : aux solstices d'été et d'hiver. Ils dansent alors autour de feux de joie en chantant. Les chamanes accompagnent cela d'un peu de musique.

L'**Esprit de l'air** est le plus présent tout en étant le plus insaisissable. Les Toraks l'associent donc aux endroits où il est plus simple de le rencontrer. Les hautes falaises de basalte au sommet desquelles le vent marin se déchaîne sont l'un de ses domaines. Les oiseaux marins sont sa voix et, pour l'honorer, il arrive que les Toraks s'ornent de plumes lors des équinoxes. Le vent déplace les nuages et éparpille les graines : il est indispensable à la vie et doit être honoré tout autant que ses frères.

L'**Élément de l'Esprit** – ou de l'âme – est relié au volcan qui domine Melchiar. La lave que l'on peut apercevoir au fond du cratère est vu par les Toraks comme le magma des âmes, l'endroit où les esprits naissent avant de s'incarner pour la première fois et là où ils retournent afin de se ressourcer entre deux réincarnations. On célèbre l'élément de l'esprit à chaque étape de la vie d'un Torak : les naissances, rites de passage et décès sont les occasions de festoyer en l'honneur du volcan.

Du fait de leurs croyances, les Toraks ont bien logiquement des affinités avec la magie chamanique. Chaque clan possède au moins un chaman, mais tous doivent avoir reçu une formation du clan des Voix des Esprits. En effet, ces derniers sont ceux qui communiquent le plus régulièrement avec les éléments. Cependant, ils n'ont pas l'exclusivité et il arrive que des Toraks d'autres clans soient eux aussi « touchés » par les esprits. C'est assez rare, moins d'un par génération,



mais possible. Les chamanes des villages sont en quelque sorte sous la tutelle des Voix des Esprits et se chargent des préparations pour les rites de la vie de tout les jours (naissances et autres). Cependant, ils suivent les ordres du clan chamanique pour les plus grosses manifestations comme les fêtes annuelles. Ils sont les intermédiaires et messagers entre les esprits, les Voix des Esprits et les membres de leur clan.

Les Toraks communiquent avec les esprits élémentaires grâce à des rituels et des chants. Les Toraks sont un peuple relativement silencieux car ils n'ont pas besoin d'émettre des sons pour s'exprimer. Les rituels sont les seules exceptions et les seules occasions durant lesquelles il est possible d'entendre des hommes-fauves «chanter». Le chant ne sera d'ailleurs pas nécessairement beau à entendre : le principe est d'appeler les esprits pour leur demander conseil et assistance. Chaque esprit a sa propre tonalité et un instrument pour accompagner le chant.

estes et légendes

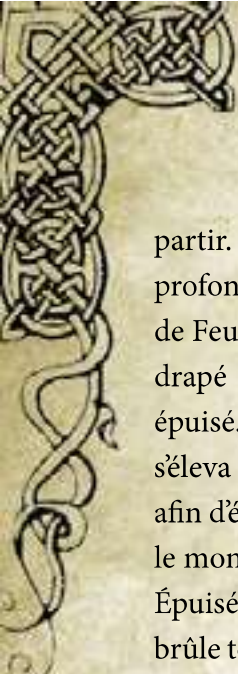
Mythe de création et naissance des Toraks

Au commencement était le vide, un magma noir et bouillonnant de potentiel. Il fallut un long moment avant que de ce vide ne se créaient les esprits. Mais même après qu'advint leur création, les esprits restèrent enfermés dans le magma noir, car c'est tout ce qu'ils connaissaient. Les esprits primordiaux – ou éléments primordiaux – étaient au nombre de cinq : Eau, Air, Feu, Terre et Esprit. Ils apprirent à se connaître et se reconnaître, mais déploraient de ne rien pouvoir faire à l'intérieur de ce magma.

Puis, un jour, à travers la noirceur du magma filtra un rayon de quelque chose, quelque chose que l'esprit de l'air nomma Lumière. Il se mit à s'amuser de cette nouveauté et à la contrôler, la faisant toucher chacun des autres esprits à tour de rôle. Ces derniers accoururent pour observer cette chose nouvelle. Mais plus l'air jouait avec Lumière, plus cette dernière semblait déchirer l'obscurité autour d'eux, laissant voir aux esprits de nombreuses possibilités à l'extérieur du magma. Après une brève concertation, ils décidèrent qu'il était temps pour eux de sortir. En observant Lumière, Feu se rendit compte que lui aussi pouvait déchirer le magma. Mais ce n'était pas assez puissant. Alors, Feu toucha Lumière et l'absorba. Il devint alors si vif qu'il en faisait mal aux yeux. Il laissa libre cours à ses émotions et l'obscurité vola en éclats, permettant aux esprits de s'envoler dans le monde.

Terre s'étendit partout et s'installa pour faire la sieste. Feu, lui, décida d'aller plus haut que tous les esprits, si haut qu'il pourrait tout voir et tout illuminer. Air, de son côté, commença à voyager. Pour aller plus vite, il inventa le vent. Ne restaient qu'Eau et Esprit qui regardèrent leurs frères





partir. Le magma n'était plus désormais que des fragments et ils décidèrent de l'enterrer dans un puits profond, au fond d'une montagne que terre venait de créer d'un ronflement. Cependant, l'ascension de Feu commença à flétrir Terre et à brûler Air, et leurs deux autres frères avec eux. Eau s'éleva donc, drapé dans un fragment de magma qu'il avait conservé, et fit de l'obscurité sur Terre jusqu'à être épuisé. Alors, il tomba et feu recommença à flétrir le monde. Eau s'arma de ses dernières forces et s'éleva de nouveau. Pour l'aider, Esprit s'éleva lui aussi et utilisa des pierres que Terre lui avait donné afin d'épingler le morceau de magma dans le ciel. Air souffla jusqu'à les geler pour ainsi les figer. Ainsi, le monde eut un répit et put voir Feu briller dans le reflet des pierres sans être pour autant consumé. Épuisé, Eau se laissa tomber au sol et s'allongea près de Terre. Il fit ainsi naître les océans. Mais Feu brûle toujours aussi fort dans le ciel, assez pour faire tomber le fragment de magma. Alors chaque soir, les esprits s'unissent à nouveau pour l'accrocher dans le ciel et donner au monde un nouveau répit.

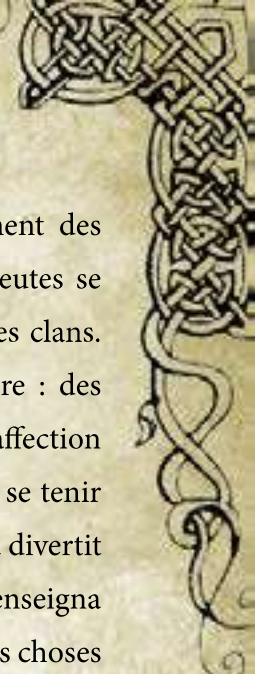
Avec le monde protégé de la joie de Feu, les esprits purent apprendre à le découvrir. Mais ce monde s'avéra soudain bien ennuyeux... de la verdure s'était mise à pousser après qu'Eau ait rejoint Terre pour se reposer, mais le monde restait bien trop vide. Esprit s'attela donc à le peupler : il prit un peu de l'essence de chacun de ses frères et modela des formes. Cela manquait encore de vie. Alors, l'inspiration frappa Esprit, et il descendit au fond du puits où restaient les fragments du magma. Il souffla dessus, encore et encore jusqu'à le raviver et y mit de sa propre essence pour lui donner de la couleur. Quand le magma fut de nouveau bouillonnant, il en prit un peu et l'enferma dans les formes qui prirent alors vie et se mirent à se mouvoir. C'est ainsi que les esprits créèrent la vie.

Les esprits observèrent longtemps les créatures sur la terre. Assez pour les voir mourir puis renaître grâce au nouveau magma d'Esprit. Ils s'en amusèrent au début, puis s'en lassèrent. Feu était bien plus content de brûler de toute ses émotions sur la terre, testant ses limites en rougeoyant de ses plus belles flammes. Eau, lui, se reposait quand il pouvait, car c'est lui qui devait réparer les erreurs de Feu et s'élever chaque soir. Terre, lui, dormait de tout son soûl et c'était mieux ainsi : ses réveils faisaient trembler le monde et tomber les roches, paniquant et menaçant les créations des esprits. Tous étaient content de le laisser dormir. Air était celui qui voyageait le plus : il parcourait les quatre coins du monde, transportant, grâce au vent, graines et oiseaux vers d'autres paysages.

Il ne restait qu'Esprit, seul à garder le magma pour que les âmes des créatures puissent se reposer et retourner à la vie. Il se sentait bien seul sans ses frères avec qui parler. Observer les bêtes ne le divertissait plus, car dès qu'il posait son regard sur la terre, il pouvait voir ses créatures les unes avec les autres. Même ces êtres dénués de raison étaient moins seuls que lui. C'est alors que lui vint une idée : pourquoi ne pas se faire des amis de ces bêtes ?

Il s'essaya donc à leur donner un esprit différent, doté de raison. Ses premiers essais furent des échecs : ils étaient trop violents et dévoraient sans retenue toutes les autres bêtes du monde. Esprit demanda à Eau d'en isoler certains, et à Terre de créer des montagnes pour séparer les autres. Puis, Esprit observa les fauves. Il vit que certains d'eux fonctionnaient en groupe. Il décida qu'ils seraient l'étincelle de sa dernière tentative. Il prit deux individus de chaque espèce de fauve et il leur inculqua l'étincelle. Puis, il les laissa aller et observa.





L'étincelle grandit au fur et à mesure que les années passaient et que le comportement des fauves se modifiait. Petit à petit, ils se réunirent en meutes pour chasser. Cinq de ces meutes se démarquèrent tellement qu'elles se répartirent l'ensemble de Terre et finirent par former des clans. Bien sûr, elles n'étaient pas toutes amies, mais elles avaient de la curiosité et du caractère : des caractéristiques qui manquaient cruellement aux anciennes créations d'Esprit. Il se prit d'affection pour ces bêtes et intensifia leur étincelle jusqu'à ce que, finalement, les fauves apprennent à se tenir debout et à communiquer entre eux. Alors, ils commencèrent à se poser des questions, et cela divertit encore plus Esprit. Il observa jusqu'à trouver le plus curieux d'entre tous et, à cette bête-là, il enseigna la voix des esprits, les éléments et le magma, ainsi que l'histoire du monde. Satisfait d'avoir des choses intéressantes pour se divertir, Esprit s'en retourna partager son travail avec ses frères, tout en laissant derrière lui les bêtes capables de parler aux esprits.

Ainsi les Toraks virent le jour.

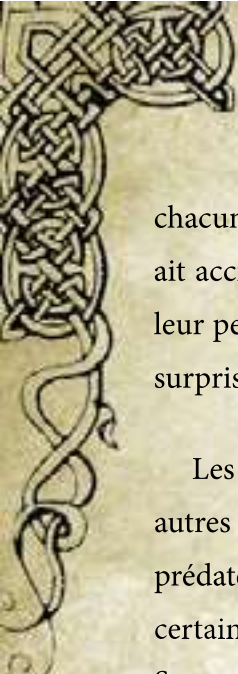
La Légende de l'unification

L'une des légendes les plus aimées et racontées par les Toraks est celle de l'unification. Elle présente les clans tels qu'ils étaient avant, quand tous étaient ennemis. C'était une société violente et divisée. Puis survint l'unification, qui apporta force, équilibre et prospérité aux Toraks.

Autrefois, les cinq clans se partageaient Terre et les richesses qu'il abritait. Ce partage ne se faisait pas également ou pacifiquement. Les griffes et les crocs parlaient aux autres Toraks comme aux ennemis, comme aux créatures qu'Esprit avait fait bannir. Les hommes-fauves se déchiraient pour un rien et jalousaient leurs territoires.

Les **Griffes Argentés** contrôlaient les territoires des forêts. En haut de leurs arbres, ils tiraient sur tous ceux qui osaient approcher. C'était un clan aux mœurs cruelles et il leur plaisait de dévorer les proies alors que celles-ci se débattaient encore. Leurs griffes, acérées contre l'écorce des arbres géants, pouvaient jadis entailler même les roches les plus dures et permettaient de taillader la chair de façon si précise que la victime restait en vie. Ils détenaient le secret de la création d'armes de bois qu'ils pouvaient tailler directement dans le cœur d'un arbre. Ces armes pouvaient atteindre des animaux à plusieurs mètres sans que le chasseur n'ait à sortir du couvert du feuillage. Ainsi, personne ne pouvait les approcher.

Les **Cœurs de Lion** étaient les maîtres des plaines arides et du sable. Leur fourrure les laissait se confondre avec leur environnement et leur organisation ainsi que leur loyauté et leur courage faisaient d'eux des adversaires impressionnants. Les membres de cette tribu affrontaient de face et sans peurs

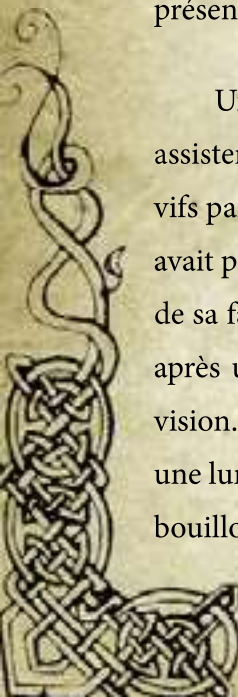


chacun des prédateurs du monde. C'est grâce à cela qu'ils maîtrisaient le plus vaste territoire que Terre ait accordé aux enfants des esprits. Ils habitaient aux sommets de petites formations rocheuses qui leur permettaient de toujours surveiller les plaines. Jamais personne ne réussit à prendre ce clan par surprise, et aucun ne réussit à les battre par la force brute. Ils étaient les plus forts et les plus imposants.

Les **Dompteurs Sauvages** avaient trouvé leur force dans la domination des points d'eaux et des autres êtres qu'Esprit avait laissé sur Terre sans pour autant leur accorder l'étincelle des Toraks. Les prédateurs qui étaient des menaces pour les autres clans n'osaient pas approcher cette tribu-ci, et certains préféraient même les servir pour pouvoir bénéficier de protection. Ainsi, les Dompteurs Sauvages se nommèrent maîtres des bêtes et, bien que la jungle soit le domaine d'un autre clan, ils pouvaient en prendre possession et la traverser sans risque grâce à leurs alliés.

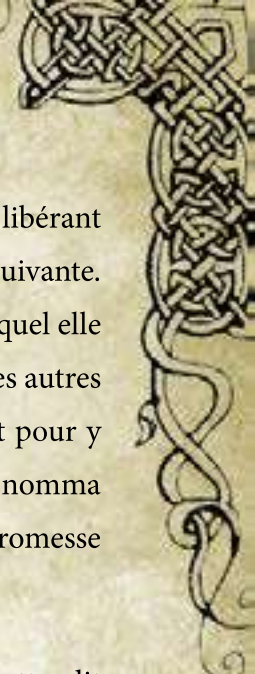
Les **Traqueurs Lunaires** dominaient la nuit. Les autres clans apercevaient très rarement ces fauves qui frappaient uniquement sous le couvert de l'obscurité. Ils en étaient d'ailleurs indiscernables, invisibles et mortels. Lors des années de famine, quand le gibier se faisait rare, frapper même au sein d'un campement ne les effrayait pas. On ne retrouvait jamais les victimes, juste les traînées de sang qui menaient aux montagnes. Mais personne n'osait aller chercher les Traqueurs Lunaires, car alors qu'ils étaient dans leur domaine : un labyrinthe de grottes et de tunnels que Terre avait façonné spécialement pour eux.

Face à la suprématie sur le territoire des quatre autres clans, les Voix des Esprits s'improvisèrent nomades. Eux connaissaient l'histoire de la création et se déplaçaient en suivant les étoiles. Ils écoutaient les messages des esprits et s'y fiaient car les éléments leur accordaient ainsi une protection plus sûre que n'importe quelle arme, plus solide que n'importe quelle griffe, plus loyale que n'importe quelle bête et plus efficace que la nuit elle-même. Dans ce temps ancien, donc, vivait une grande chamane, cheffe des Voix des Esprits. Elle se nommait Aimée-d'Esprit et était très respectée car, jusqu'à présent, tous les messages que les esprits lui avaient envoyés avaient permis au clan de prospérer.



Une nuit, alors que le clan se reposait, les éléments lui envoyèrent un rêve dans lequel elle put assister à la fin de son peuple. Elle vit les Toraks disparaître, engloutis par Terre et Eau puis brûlés vifs par Feu. Elle se réveilla en sueur. Pendant toute une semaine, Aimée-d'Esprit ne put dormir. Elle avait peur de refaire ce terrible rêve. Alors, elle pria sans manger ni boire, sans s'arrêter. Les membres de sa famille s'inquiétèrent, craignant qu'elle ne dépérisse. Elle maigrissait en effet à vue d'œil. Enfin, après une longue attente, alors que la chamane sentait ses forces la quitter, Esprit lui octroya une vision. Elle y vit encore une fois son peuple se faire engloutir par Eau, Terre et Feu mais, soudain, une lumière aveuglante illumina le chant de bataille. Cinq fauves apparurent en haut d'une montagne bouillonnante et ils s'unirent pour former Esprit, un fauve plus grand que les plus hauts pics, si haut



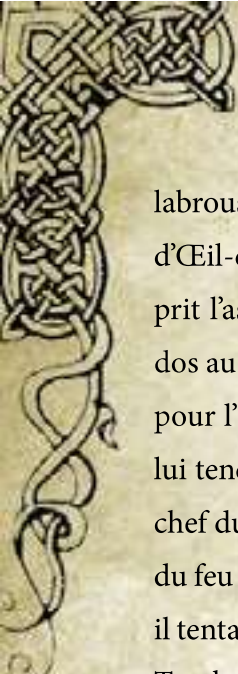


que sa tête côtoyait Feu. Alors, le fauve rugit et l'eau recula, la terre se fendit et le feu s'éteignit, libérant les Toraks. Aimée-d'Esprit s'évanouie devant le message et dormit tout le jour et toute la nuit suivante. Quand elle se réveilla, elle sut ce qu'elle devait faire. Elle tint avec son clan un conseil dans lequel elle leur révéla sa vision ainsi que sa décision : elle voyagerait dès le lendemain pour rencontrer les autres clans et les unifier. Esprit lui avait montré la menace et le seul moyen que leur peuple avait pour y survivre : s'unir avec les autres clans et se dresser comme un seul peuple pour résister. Elle nomma quelqu'un pour la remplacer à la tête du clan et partit en direction des montagnes avec la promesse de revenir un jour.

Elle voyagea jusqu'aux hautes montagnes, là où se trouvaient les Traqueurs Lunaires. Elle attendit la nuit pour que la lumière d'Eau puisse la guider jusqu'à l'entrée des grottes qu'occupaient ses frères. C'est sans peur qu'elle s'enfonça dans les boyaux de Terre, car elle savait qu'elle suivait la volonté des esprits. Le clan de la nuit l'accueillit avec des visages impassibles. Bien que ses membres fussent surpris qu'un ennemi entre seul dans leur tanière, ils étaient assez curieux pour laisser Aimée-d'Esprit parler sans la tuer. La chamane s'avança jusqu'à la grotte du chef de la tribu et s'inclina devant lui. C'était un vieux Torak et elle se rendit compte en se relevant que ce dernier était aveugle. Ses yeux d'un blanc laiteux la fixaient cependant, comme s'il savait qu'Aimée-d'Esprit se trouvait là. Comme s'il l'attendait. Il fit signe à la jeune Torak de parler, car seule la curiosité empêchait les siens de la dévorer là où elle se tenait. Elle ne devait pas les laisser perdre patience.

Alors Aimée-d'Esprit raconta son rêve et appela le chef à unir son clan au sien afin de survivre au danger que les esprits annonçaient. Autour d'elle, elle pouvait sentir les Toraks au pelage sombre comme la nuit se rassembler. Elle pouvait entendre leurs queues battre d'énerverment contre les parois de leurs maisons de pierre. Un des guerriers finit par s'énerver et voulu attaquer Aimée-d'Esprit. Voyant sa messagère ainsi attaquée, Terre se mit à gronder de colère. Le silence se fit parmi les Traqueurs Lunaires et ce fut le chef qui le rompit. Il se mit à rire et il envoya son petit fils pour suivre Aimée-d'Esprit. Lui était trop vieux et les adultes de son clan trop ancrés dans leurs traditions. Ce serait le sang jeune qui scellerait l'union des clans, si Aimée-d'Esprit réussissait dans sa quête. Aimée-d'Esprit parti donc avec Œil-de-Terre.

Les deux compagnons mirent le cap vers les forêts luxuriantes du sud. Mais pour cela, il leur fallait traverser les terres arides, domaines du clan des Cœurs de Lion. Le jour se levait quand ils arrivèrent en vue de la formation rocheuse sur laquelle le clan avait établi les huttes. Œil-de-Terre regarda avec émerveillement l'incarnation de Feu pour la toute première fois, lui qui n'avait grandi que dans l'obscurité. A quelques mètres des rochers, Aimée-d'Esprit s'arrêta. Elle se savait encerclée par la tribu. Elle intima à Œil-de-Terre de défier en combat singulier l'un des guerriers du clan. Si son compagnon réussissait à vaincre, alors ils auraient le droit de rencontrer leur chef. Un des Toraks se releva de



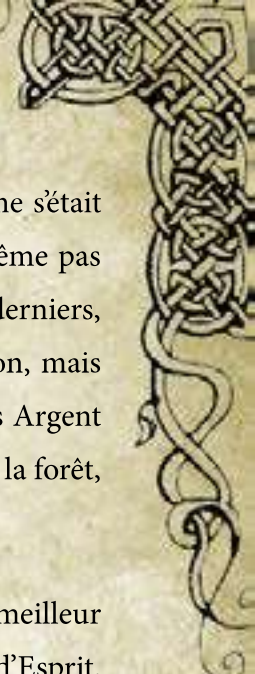
labroussaille et s'avança tandis que les siens formaient un cercle autour des deux intrus. L'adversaire d'Œil-de-Terre était une jeune guerrière. Sans le couvert de la nuit et malgré toute son adresse, elle prit l'ascendant sur son adversaire. Alors qu'il esquivait un nouvel assaut, Œil-de-Terre se retrouva dos au soleil. La lionne fut éblouie par Feu lorsqu'elle voulu sauter sur le guerrier et celui-ci en profita pour l'immobiliser au sol, les griffes posées sur sa gorge. Cependant, Œil-de-Terre ne l'acheva pas et lui tendit la main pour se relever. Ainsi les deux compagnons gagnèrent le droit de converser avec le chef du clan. La lionne, Cœur-du-Feu, conta comment l'étranger avait remporté le combat car l'esprit du feu s'était rangé à ses côtés. Mais le second du chef n'en cru rien et dans un accès de colère déloyale, il tenta de frapper ceux qui étaient désormais les invités du clan. Feu frappa encore et brûla les yeux du Torak sous la stupeur de sa tribu. Alors Aimée-d'Esprit raconta son rêve et le chef se leva et désigna la lionne Cœur-du-feu. Elle accompagnerait le groupe et scellerait l'union des clans, si Aimée-d'Esprit réussissait dans sa quête. Aimée-d'Esprit parti donc avec Œil-de-Terre et Cœur-du-Feu.

Le petit groupe quitta les terres arides et franchit à la nage la frontière que symbolisait le fleuve. Tout trois peinèrent un peu, car les rivières par chez eux n'étaient jamais si profondes ni le courant si fort. Mais avant d'atteindre l'autre rive, des guerriers de la tribu des Dompteurs Sauvages leur firent face, leurs bêtes à leur côté. Ils les menacèrent : seuls ceux capables de dompter les plus féroces bêtes pouvaient fouler de leurs pieds le sol de leur territoire. Cœur-du-Feu se vexa et releva le défi, certaine de l'emporter. Le chef du clan s'avança et leur dit que, pour être écoutés, ils devraient ramener la tête de la bête qui terrorise leur village et qu'eux, les maîtres au-dessus des fauves, n'ont pas réussi à dompter. Cette bête était aussi grosse qu'un ours, silencieuse comme une panthère, mortelle comme le tigre et forte comme un lion.

Les compagnons se rendirent à la tanière de l'animal, là où la rivière sortait de la terre pour grossir et devenir le fleuve. Ils affrontèrent la bête, mais au lieu de la tuer, Aimée-d'Esprit se servit de l'aide de l'esprit Eau pour apaiser la créature. Voyant cela, les Dompteurs Sauvages brandirent leurs armes et le chef les accusa de tricherie. Alors, Eau relâcha sa prise sur la bête et à mesure qu'elle déchaînait sa rage sur le clan, l'eau de la rivière se tarit. Terrifiés et soudainement remplis d'humilité, les Dompteurs Sauvages implorèrent le pardon. Eau calma de nouveau la bête et les eaux affluèrent. Cependant, la soudaine crue emporta avec elle le chef, qui, caché derrière tous, sortait une dague pour poignarder Aimée-d'Esprit. Alors sa fille, Fleur-d'Eau, offrit sa dague et son aide aux compagnons afin de laver l'honneur de son clan. Son frère prit la place du chef et écouta le récit du rêve de la chamane. Il décréta alors que sa petite sœur suivrait le groupe et scellerait l'union des clans, si Aimée-d'Esprit réussissait dans sa quête. Aimée parti donc avec Œil-de-Terre, Cœur-du-Feu et Fleur-d'Eau.

Fort d'un quatrième membre, le groupe s'aventura enfin vers la forêt luxuriante qu'ils pouvaient apercevoir à l'horizon. Mais, alors que la lisière était encore loin devant eux, un trait de bois se ficha






aux pieds d'Aimée-d'Esprit. Elle fit un pas en arrière et une volée se planta là où la chamane s'était tenue quelques secondes plut tôt. Comment réussir à parler à ceux qui ne les laissaient même pas approcher. Alors, Aimée-d'Esprit pria et elle demanda à ses compagnons d'avancer. Ces derniers, d'abord réticents, finirent par la suivre. Des flèches sifflèrent de nouveau dans leur direction, mais une bourrasque les brisa et elles tombèrent inoffensives au sol. Encore et encore, les Griffes Argent tirèrent, et encore et encore, Air protégea le groupe en terrassant les traits de bois. A l'orée de la forêt, Air fit tinter les ossements en un cliquetis qui signalaient le droit de passage jusqu'au village.

Les compagnons s'avancèrent, jusqu'à être accueillis par Fils-d'Air, le plus jeune et le meilleur des guerriers de la tribu. Il les amena devant le chef et ce dernier écouta le récit d'Aimée-d'Esprit. Cependant, il décréta que jamais son clan ne s'allierait avec plus faible qu'eux. Il imposa des épreuves aux compagnons mais s'ils échouaient à une seule, alors les Griffes Argent les dévoreraient. Ils acceptèrent et remportèrent les épreuves car, ensemble, leurs talents se complétaient et les rendaient plus fort. Vint finalement la dernière épreuve, où il fallait battre à l'arc Fils-d'Air. Aucun guerrier ne peut tirer avec un arc qu'il n'a pas fabriqué : alors les quatre compagnons s'unirent encore. Œil-de-Terre, de son habilité, tailla le bois pour l'arc. Fleur-d'Eau le dompta pour lui donner la bonne forme et y attacha une corde. Cœur-de-Feu usa de toute sa force pour bander l'arc. Enfin, Aimée-d'Esprit pria Air pour que ce dernier guide la flèche et qu'elle frappe juste. Ainsi furent vaincus les Griffes Argents. Alors, le chef décréta que Fils-d'Air suivrait les compagnons et scellerait l'union des clans, si Aimée-d'Esprit réussissait dans sa quête.

C'est alors qu'Aimée-d'Esprit réalisa qu'à ses cotés se trouvaient un membre de chacun des clans autrefois ennemis. Elle leva la tête vers le chef, et lui intima de regarder ses compagnons attentivement. Sa quête venait de s'achever car elle avait réussi. Le chef sourit et approuva. Il accepta de rencontrer les autres clans quand les esprits rendraient la nuit et le jour égaux dans le ciel, aux pieds de la montagne dans laquelle Esprit avait redonné vie au magma. Le groupe s'inclina avant de repartir pour répandre la nouvelle sur la Terre. Les clans se rencontrèrent et entendirent encore le conte de la quête d'Aimée-d'Esprit. Ils se trouvèrent des points communs et une nouvelle force. Et alors, Aimée parla encore de son rêve et les clans se firent le serment de rester unis pour éviter la catastrophe à venir.

Et même après que Terre ait tremblé et se soit fissuré, engloutissant les Toraks, les clans restèrent unis. Et même lorsqu'Eau fut rendu furieux et engloutit les Toraks, les clans restèrent unis. Et même lorsque le puit recracha le magma et fit s'effondrer le monde, les Toraks restèrent unis. Et ils survécurent. Et aujourd'hui, quand, à l'horizon, des voiles apparurent et que des presque-Toraks sans poils amenèrent la corruption et prirent le contrôle de Feu, les clans restèrent unis pour se battre.



Mode de vie et mariage

La société des Toraks se découpe en clans très soudés, chacun avec ses particularités physiques mais aussi ses coutumes propres. Cependant, certains éléments restent communs à tous les clans. Les Toraks forment un peuple de chasseurs cueilleurs. Ils n'en sont qu'à des débuts très balbutiant de l'agriculture et cela ne concerne que des plantes très spécifiques. Leur alimentation se composant à 80% de viande, les clans sont dépendants des proies qu'ils peuvent trouver dans la jungle, mais aussi en grande partie des marées. En effet, si les Toraks ne maîtrisent pas l'art de la navigation, ils ont suffisamment développé leur technique pour construire de petits canoës et filets, ce qui leur permet de pêcher.

Ce mode de vie a, par le passé, rapidement mit les clans en compétition pour la survie. Ils avaient autrefois un comportement nomade, qui les poussait à amasser le plus de ressources possibles à chaque endroit où ils passaient, éliminant les étrangers qu'ils rencontraient et laissant des marques pour signifier leur passage et dissuader les autres clans de les suivre. Depuis leur unification, les clans continuent de vivre de la chasse, de la pêche et de la cueillette mais ils se sont sédentarisés et cela a conduit à quelques modifications au sein de la société Torak.

S'il n'y a jamais eu de suprématie des mâles chez les Toraks, les femmes ont, depuis la sédentarisation, un rôle bien plus affirmé qu'avant dans l'organisation, l'éducation des jeunes et la préservation du clan en général. Elles sont à la fois des guerrières, des mères et des précepteurs. Ce sont elles qui gardent et transmettent la mémoire du clan. De fait, elles ne peuvent se reproduire que dans le clan, afin d'en protéger la force, l'esprit et les coutumes. Elles ne sont cependant pas bloquées avec un seul partenaire à vie. Leur seule obligation est de rester dans le clan qui les a vu naître et d'y élever les enfants qu'elles pourraient avoir. La transmission du sang et de la force se fait uniquement via les femmes. Les enfants sont leur charge et leur responsabilité. De fait, une mère peut tout à fait refuser à un père de voir sa progéniture et elle obtiendra le soutien de son clan et de n'importe quel autre Torak, au détriment du mâle. Ces derniers n'ont aucun droit sur leurs enfants et ils en ont bien conscience.

Le seul clan qui déroge parfois à cette règle est celui des Voix des Esprits. En effet, il est possible que le chamane du clan soit le père de plusieurs enfants au sein de sa tribu. Il aura bien évidemment le droit de voir et d'éduquer ses enfants puisqu'il est le guide spirituel du clan et le porte parole des esprits. Il s'agit cependant d'une exception car, même dans ce cas-là, les femelles restent celles qui ont le dernier mot sur l'éducation. Un chamane sera le porte-parole des esprits lors de sa vie, mais cela a moins de poids que le devoir qu'ont les femmes de transmettre toute la mémoire du clan depuis des générations.

Malgré tout, les mâles ont hérité d'un rôle vital à la communauté Torak qui les éloigne régulièrement de leur clan. En effet, les clans se sont sédentarisés en différents points de l'île afin de répartir plus justement le gibier et les autres ressources. Cependant, il leur faut souvent échanger avec leurs frères pour subvenir à tous leurs besoins. Ils ont donc mis en place un système de commerce

et de troc très simple, dont les mâles sont les éléments clés. Le clan leur confie des listes et les mâles sont envoyés en tant que messagers pour visiter les autres clans, faire les échanges, prendre des nouvelles, etc. Cela permet de conserver la cohésion encore fragile du peuple Torak et à renouveler les liens et cimenter les amitiés inter-clans. Ce sont aussi les mâles qui chassent, qui constituent des provisions de viande et qui s'acquittent des tâches les plus dangereuses. En effet, puisque les femmes ont un devoir de mémoire envers leur clan, on préfère envoyer les mâles pour chasser loin du village ou partir pêcher en mer où ils risquent la noyade.

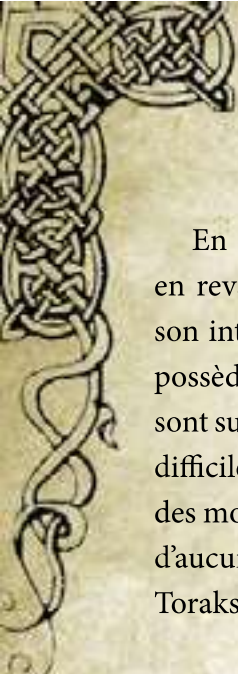
Le mariage n'est pas un concept qui existe chez les Toraks. Il est tout à fait normal d'avoir des ébats avec des partenaires différents au cours de sa vie et, pour les femelles, d'avoir des enfants avec plusieurs mâles. Les messagers peuvent également avoir une conquête dans chaque clan et, inversement, les femmes d'un clan peuvent avoir des prétendants venant de tous les autres clans. Cependant, les unions avec un individu d'un autre clan donnent rarement naissance à un enfant, les métis étant mal vu.

Malgré ces relations très libres, il arrive que des individus choisissent de s'unir et se lier pour la vie. Ces rares unions sont placées sous la protection des esprits qui accordent alors au couple bonheur, longévité et fertilité si les deux Toraks peuvent avoir des enfants. Cette exception est en faveur du père concernant les enfants : en effet, le clan lui accordera plus d'influence sur sa progéniture car il aura tendance à rester au même endroit que la compagne avec laquelle il s'est lié. Dans ces cas-là, le mâle sert de précepteur à ses enfants et, en tant que protecteur peut parfois les emmener plus tôt chasser en forêt.

angue

Le « parler » Toraks est une langue assez facile à maîtriser. En effet, ces chats anthropomorphes sont très expressifs : tout leur corps se meut au rythme de leurs émotions, que ce soit la queue, les oreilles, les moustaches, fibrilles, dilatation des pupilles, posture – tous ces éléments fournissent de précieux indices sur l'état d'esprit de l'individu et complètent les sons émis.

Il faut à peine quelques semaines aux nouveaux-nés afin de la maîtriser. Les premiers jours, ils communiquent avec les adultes par des vocalisations aiguës, car ils sont presque aveugles. Petit à petit ils apprennent à reconnaître les signes et indications corporels des adultes. Ils les reproduisent et les intègrent avec une rapidité impressionnante. Au bout de six mois, ils connaissent parfaitement leur environnement et s'expriment avec autant d'aisance qu'un adulte. La tessiture des Toraks est elle-même très étendue. Leurs cordes vocales peuvent produire des sons extrêmement rauques et graves mais aussi très aigus, inaudibles pour les peuples à l'ouïe peu développée.



En combinant tous ces éléments, il est facile de comprendre le langage de ce peuple. Le parler en revanche est une autre paire de manche : s'il est aisé de deviner les émotions et intentions de son interlocuteur Torak, lui répondre avec les mêmes gestes s'avère difficile pour les peuples qui ne possèdent pas les marqueurs importants comme la queue, les oreilles et les moustaches. Si les Toraks sont suffisamment exposés, ils peuvent apprendre le commun ou d'autres langues, bien que cela s'avère difficile pour eux : leur façon de concevoir le monde n'est en effet pas adaptée pour être exprimée avec des mots. Un Torak qui s'exprime en langue commune aura un vocabulaire et une façon de parler que d'aucuns qualifieraient de primitifs. Par exemple, la grammaire et les verbes sont inconnus en parler Toraks et les félins bataillent avec cela lorsqu'ils formulent leurs pensées en commun.

Une bonne alternative reste le langage des signes. En effet, c'est ce qui se rapproche le plus du parler Torak. D'ailleurs, les hommes-félins l'utilisent déjà en partie, notamment lors des chasses en groupe. Ainsi, il est très aisé pour eux d'apprendre les différents symboles et expressions du visage qui correspondent à des mots ou des concepts.

Remarque : Le langage Torak est, comme expliqué ci-dessus, principalement visuel. Il ne contient pas de vrais mots. Par conséquent, tous les noms correspondent à des gestes et des sons qui ont soit été grossièrement retranscrits par les Toraks eux-mêmes en commun ; soit été donnés par d'autres peuples sans considération de leur noms et signification pour le peuple félin. C'est le cas de l'archipel Merzimar et de l'île des Toraks : Melchiar. Ces noms ont été donnés par les peuples plus « évolués » qui ont découverts les îles et arpentent les eaux de l'archipel comme les Brocéliands ou pirates de Fergus. Pour les Toraks, le nom de l'île correspondrait plus au concept de « maison » ou « terre des esprits ». C'est également valable pour les noms des différents clans.

aptême, éducation et passage à l'âge adulte

Du fait de leur territoire réduit, la natalité chez les Torak est assez faible. Chaque clan essaye de maintenir un nombre d'individus constant mais qui n'épuisera pas les ressources de l'île et du clan. Cependant, la naissance d'un enfant est un événement accueilli avec beaucoup de joie et célébré dans le clan. Cela signifie que les esprits ont permis à l'un des leurs de se réincarner dans une nouvelle vie.

C'est la mère qui donne à l'enfant son premier nom, celui par lequel il sera appelé jusqu'à son rite de passage à l'âge adulte. Les Toraks peuvent changer plusieurs fois de nom au cours de leur vie. Ce sont leurs congénères qui les leur attribue en fonctions des prouesses réalisées à la chasse ou autre, ou bien encore en fonction de leurs échecs remarquables. Cependant, la convention suivie pour le premier nom est la suivante :

1 **Un adjectif en rapport avec le pelage de l'enfant** : couleur, taches, texture, imperfection, etc. ;

2 **Un mot faisant référence aux parents** : Le plus souvent, l'attribut choisi se rapporte à la mère. Cependant, si le père vient d'un clan différent, on préfère le désigner dans le premier nom de l'enfant ;

3 La dernière partie du nom se rapportera au **clan auquel l'enfant appartient**.

Si l'ordre des mots peut changer, ces trois éléments sont presque toujours présents.

Exemple

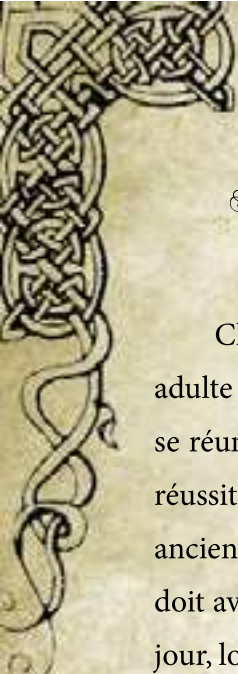
Sable-doux-sur-les-griffes

(couleur sable, doux se rapporte aux parents et il vient du clan des Griffes Argent)

Remarque : Les noms Toraks, qu'il s'agisse des individus ou des clans, sont associés à la fois à un son et un symbole.

Les enfants Toraks grandissent vite : à 6 mois de vie, ils peuvent s'exprimer aussi bien qu'un adulte. Le clan les inclus alors dans leurs premières classes où ils apprennent à reconnaître les esprits et leurs incarnations sur l'île, les différents clans du peuple Torak et les rudiments de la chasse. Ils restent cependant très dépendants de leur mère jusqu'à leurs 2 ans. Passé cet âge, leur croissance s'accélère encore et le clan commence à les emmener en forêt pour les introduire aux plantes, leur permettre de chasser leurs premières proies mais aussi les mettre face aux dangers de la jungle. Quand on les estime prêts, les jeunes sont amenés à rencontrer leurs frères et sœurs du même âge appartenant aux autres clans. C'est une étape importante car ils affronteront leur rite de passage tous ensemble.

En général, les enfants atteignent leur majorité à 12 ans. Ils sont alors reconnus comme des membres actifs de la tribu. Ils sont en droit de se joindre aux chasses et de contribuer à toutes les tâches du clan. Cependant, ils ne pourront laisser derrière eux les derniers vestiges de leur enfance, comme leur nom, qu'après avoir accompli le rite de passage des Toraks. Ce n'est qu'une fois ce rituel accompli que le clan leur attribuera un nouveau nom et qu'ils pourront courtiser des partenaires, chasser seuls et avoir des enfants. Il arrive parfois que des filles passent leur rite avant les garçons : en effet, elles atteignent leur maturité sexuelle deux ans avant eux, et le clan peut parfois considérer qu'elles méritent de passer cette épreuve en avance.



Rite de passage

Chez les Toraks, les étapes de la vie sont toujours très liées aux esprits. Le rite de passage à l'âge adulte ne fait pas exception. Ce sont les anciens qui décident quand il doit avoir lieu. Pour cela, ils se réunissent et observent les étoiles qui donnent aux Toraks les signes et les conditions idéales à la réussite du rite de passage. Elles sont les messagères des esprits. Lorsque les signes apparaissent, les anciens débattent entre eux et interprètent les étoiles avant de tomber d'accord sur une date. Le rite doit avoir lieu lors d'un événement céleste remarquable : lorsque la nuit dure aussi longtemps que le jour, lorsque le jour est le plus long ou bien quand la nuit domine... ou encore quand l'esprit de la lune disparaît du ciel pour renaître la nuit d'après.

Les présages sont variables et laissés aux anciens. Cependant, il y a au moins un rituel chaque année, parfois plus. Tous les jeunes Toraks en âge sont invités à y prendre part, tous clans confondus. L'épreuve sera ardue et chaque clan les prépare dès la date annoncée. Bien souvent, tous les jeunes sont préparés ensemble car seules la coopération et l'entraide leur permettront de triompher vivants et de revenir chez les leurs en tant qu'adulte. Il n'est pas rare que des jeunes Toraks trop faibles ou trop aventureux trépassent lors du rite de passage. Revenir de l'épreuve est un symbole de réussite personnelle mais aussi de réussite par la coopération, ce dont les clans ont besoin par-dessus tout afin de pouvoir prospérer. Le rite est une leçon que les jeunes doivent apprendre à leur dépend, comme leur peuple avant eux, et ceux qui échouent enseignent cette leçon à leurs camarades.

Le jour du rite, les anciens de chaque clan emmènent les jeunes sur la plage, à l'aube. Là, ils leur font boire une infusion de différentes plantes dont le secret de la recette est seulement connu des Voix des Esprits. La mixture, un poison non-létal mais altérant les sens, est censée permettre aux participants de mieux communier avec les esprits. En effet, le but du rite sera de traverser toute l'île puis d'escalader le volcan afin de ramener une pierre. Celle-ci sera ensuite taillée et conservé par le Torak jusqu'à sa mort, comme une sorte de totem. Ils ont jusqu'à l'aube du 3^{ème} jour après le début de l'épreuve pour revenir.

Traverser la jungle en temps normal n'est pas chose aisée, encore moins sous les effets du poison. De fait, les participants doivent s'entraider pour réussir, survivre aux prédateurs, ne pas se perdre et réussir à escalader les flancs abrupts du volcan. Les blessures sont monnaie courante et, bien souvent, les participants doivent porter certains de leurs camarades. Une fois proches du sommet, ce sont les esprits qui les guident vers leur pierre. Les jeunes Toraks réalisent alors une prière et il est aisé pour leurs sens embrumés de se perdre dans une transe et de perdre le fil de leurs pensées. Il faut encore une fois qu'ils comptent les uns sur les autres pour en sortir puis redescendre de la montagne et retourner sur la plage.

Il arrive souvent que des jeunes meurent : cela fait partie du cycle des esprits. Les chasseurs du clan des Traqueurs Lunaires sont alors chargés de partir en quête des dépouilles afin de pouvoir les remettre à leurs clans et familles. Les rites funéraires seront appliqués avec respect pour permettre la réincarnation de l'esprit.

Après l'épreuve, une semaine de repos est observée afin de permettre aux familles de pleurer ceux morts pendant l'épreuve, mais aussi pour laisser le temps aux participants de s'en remettre. Les pierres sont envoyées chez les Griffes Argent pour être taillées, chez les Dompteurs Sauvages pour être purifiées dans les sources d'eau de l'île, chez les Traqueurs Lunaires pour être polies et peintes d'argile blanc, chez les Cœurs de Lion pour que force et honneur y soient insufflés puis, enfin, chez les Voix des Esprits pour recevoir la bénédiction finale des esprits. Le totem sera ensuite remis à son propriétaire en même temps que ce dernier recevra son premier nom d'adulte.

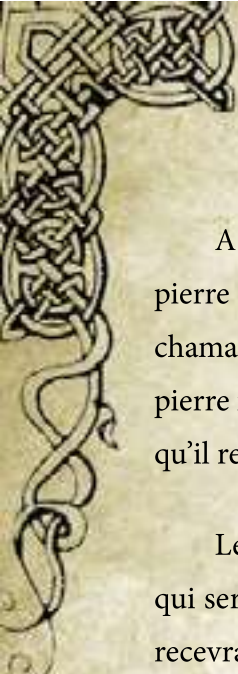
a mort

Chez les Toraks, la mort ne représente pas un événement final. En effet, puisque ce peuple croit à la réincarnation, la mort signifie simplement que l'enveloppe doit s'effacer pour libérer son esprit et lui permettre plus tard de se réincarner dans un nouveau-né.

A la naissance d'un Torak, l'élément de l'esprit lui donne une âme. Cette âme doit être rendue à la mort jusqu'à sa prochaine réincarnation. Cependant, le clan essaye de s'assurer qu'elle reviendra parmi eux et qu'elle ne sera pas réincarnée dans une bête sauvage ou chez un des clans voisins. Pour ce faire, il est primordial que le berceau de l'âme dans le corps, le cœur du Torak, soit intégré au clan. Pour cette raison, les rites funéraires durent plusieurs jours.

Le premier jour après la mort est le jour du deuil. La famille et le clan pleurent le défunt du lever du soleil jusqu'à ce que la lune ait atteint son zénith dans le ciel. A ce moment-là, le corps est placé sur une couche mortuaire, à 3 ou 4 mètres de hauteur au centre du village. On distribue alors de l'alcool aromatisé et l'on boit et danse jusqu'au lever du soleil.

Le deuxième jour est celui des adieux. Tous les Toraks de l'île ont le droit de visiter la dépouille afin de faire leurs adieux au mort. Pour cela, on descend le corps de sa plateforme, qui est démontée puis stockée jusqu'au prochain décès. La coutume veut qu'on laisse un petit présent à la famille, en échange de quoi cette dernière peut autoriser les visiteurs à repartir avec une des possessions du défunt, car ce dernier n'en aura plus besoin.



A la fin de la journée, encore une fois lorsque la lune atteint son zénith, la famille apporte la pierre que le défunt avait ramené le jour de son rite de passage au totem du village. Là, les anciens et chamanes lui trouveront une place parmi toutes les pierres des Toraks déjà morts. En laissant cette pierre rejoindre les autres, le clan accepte de laisser partir le souvenir et l'essence même du mort pour qu'il rejoigne les esprits.

Le troisième jour est celui de l'ascension. Chaque village est établi à proximité d'un arbre immense qui sert à l'ascension des morts. La matinée est passée à préparer le corps. On en extrait le cœur qui recevra un traitement spécial puis on recouvre le corps d'écorce, les mains croisées sur la poitrine. On attache une corde faite de fibre végétale aux pieds du mort. Le corps est alors hissé dans l'arbre et laissé aux éléments et aux esprits. Des membres du clan sont toujours affectés à la surveillance de l'Arbre d'Ascension afin que rien ne vienne déranger les morts, et pour éviter que des bêtes sauvages ne prennent cet endroit pour un garde-manger. Des bols contenant de l'écorce odorante brûlent en permanence au creux des racines de cet arbre : les Toraks pensent que la fumée calme les esprits et permet aux morts de les rejoindre. Elle camoufle également l'odeur des corps en décomposition.

L'après-midi, les chamanes purifient le cœur par les éléments, afin qu'il puisse ensuite être consommé par le clan. Le cœur est écrasé dans un mortier fait de pierre basaltique (élément/esprit de l'air) avec des herbes (élément/esprit de la terre). Ensuite, on place la mixture sur le feu (élément/esprit du feu) et on y ajoute de l'eau (élément/esprit de l'eau). Enfin, au crépuscule, le clan se réunit et on fait passer le bol afin que chaque adulte puisse prendre une gorgée. Ainsi, l'âme du défunt rejoint le magma des esprits (élément de l'esprit) et pourra dans le futur se réincarner parmi ceux de son clan.

Quand un corps est entièrement décomposé, les gardiens de l'Arbre le descendent et nettoient les os. Ceux-ci sont récupérés par leur clan qui peut les utiliser de diverses façons : en petits objets ou ornements, en instruments de musique ou même réduits en poudre. Il n'est pas rare que les combattants Toraks s'ornent de peintures faites d'une pâte à base d'os broyés. Ainsi, la force des esprits les accompagne au combat.



Exceptions

Les Griffes Argents : Les rites funéraires chez les Griffes Argent diffèrent de ceux des autres Toraks. Bien qu'ils observent les jours du deuil et des adieux, l'ascension n'a pas lieu pour eux. En effet, les Griffes Argent consomment presque intégralement le corps du défunt dans un repas rituel. Certains Toraks disent que c'est un héritage du temps où les clans étaient les proies les uns pour les autres. Ils ne laissent que le foie qui, lui, est enterré entre les racines du plus grand arbre du village, là où trône le totem et les pierres des défunts. Cela permet de rendre à la terre et à l'esprit de l'île une partie de l'énergie du défunt. Les os sont nettoyés après le repas et utilisés pour la fabrication d'armes ou bien pour certaines parties des habitations. Cependant, il est vu comme sacrilège de créer des pièces d'armure avec les ossements des morts.

Les nouades : Les Toraks pratiquent la pêche au large de leur île. Ils ne s'aventurent jamais trop loin de peur d'être happés par les courants ou que leurs canoës ne se fassent retourner par les vagues. Bien que tous les Toraks sachent nager, les Dompteurs Sauvages sont les meilleurs nageurs de leur peuple. Il arrive cependant que les pêcheurs se noient ou soient perdus en mer. Le corps est parfois ramené sur la plage avec la marée mais il arrive souvent qu'on ne retrouve jamais les dépouilles des noyés. Il n'y a alors aucun corps sur lequel pratiquer les rites funéraires. Les pêcheurs ont donc pour consigne de laisser leur pierre totem à leur famille lorsqu'ils doivent sortir en mer. La pierre sera pleurée comme si elle était la dépouille puis placée avec les autres. On considère que l'esprit de l'eau a repris possession de l'âme et que celle-ci se réincarnera en créature marine intelligente (par exemple, les dauphins ou baleines que les Toraks peuvent apercevoir en certaines saisons). Si le corps est retrouvé, les rites habituels s'appliquent.

Les morts contre Brocéliandre : Depuis le début de l'invasion Brocéliandre sur l'île de Melchiar, les Toraks ont perdus certains des leurs au combat. Les Traqueurs Lunaires sont chargés de récupérer le plus de corps possible pendant la nuit, mais leurs ennemis gardent les plages et cela devient parfois dangereux. De plus, les envahisseurs font parfois des prisonniers qui disparaissent alors à tout jamais. Dans ces circonstances, accomplir le rite funéraire devient difficile. De fait, les clans ont adopté une nouvelle coutume pour les victimes de l'envahisseur. Puisque les Brocéliands refusent à leurs frères le droit de réincarnation en les enlevant et en mutilant leurs dépouilles par le feu, le même sort leur sera accordé. Pour chaque Torak disparu, un Brocéliand est capturé. Les châtiments infligés par les clans et familles des disparus diffèrent, mais certains sont plus répendus :

Arracher le coeur de la poitrine, mettre l'organe dans la bouche du Brocéliand puis empaler ce dernier sur un pic à l'orée de la jungle.

Dépecer vivant le Brocéliand puis pendre son corps éviscéré et décapité à l'entrée de la jungle. La peau pourra être portée au combat et la tête lancée sur les ennemis.

Jeter vivant les prisonniers dans le cratère du volcan lorsque les étoiles annoncent des signes des esprits.

On aura au préalable coupé la langue et les mains du prisonnier afin qu'ils ne puissent pas tenter de prendre le contrôle de l'esprit du feu.

Les Toraks en dehors de Melchiar

Avec l'arrivée des Brocéliands dans l'archipel puis sur l'île des Toraks, certains parmi ces derniers ont été capturés puis ramenés sur le continent en tant qu'esclaves. Cependant, ce ne sont pas forcément les premiers Toraks à avoir voyagé contre leur gré en Algaroth.

Les eaux de la mer Zimar sont arpentées par les Brocéliands mais également par les deux nations pirates de Fergus et d'Ivoire. Ces trois peuples pratiquent l'esclavage et les pêcheurs Toraks un peu trop éloignés ou à la dérive constituent des cibles faciles. Une fois capturés, il est difficile de savoir ce qu'ils deviennent : esclaves dans les pays qui les ont capturés ? ou bien affranchis et écumant les mers sur des vaisseaux pirates ? Vendus à des cirques comme attraction ? Des trophées sur les murs du manoir d'un noble ? Pour les leurs, ils sont considérés comme perdus en mer et il n'y a presque aucune chance que deux Toraks capturés se croisent un jour.

Parfois, s'ils sont chanceux, les naufragés peuvent être recueillis par des vaisseaux fulufaahs qui voyageraient au large de l'archipel, une chose assez rare puisque ce dernier ne se trouve pas sur une route commerciale importante. Ce n'est cependant pas impossible et les Toraks, dans ce cas, ont une plus grande chance de pouvoir un jour rentrer chez eux. Les Toraks sont moins sensibles aux maladies étrangères que la plupart des humains. Cela est peut-être dû à leur ressemblance avec les fauves. Ils tombent rarement malades et montrent des facultés de régénération plus rapides que celles des humains. Mais ils ne sont pas immunisés et certains de ceux emmenés comme esclaves peuvent succomber à des fièvres.



Les compétences raciales



◇ Compétence raciale naturelle: Griffes

Grâce à leurs griffes acérées, le torak peut infliger des dégâts à main nue (griffe en latex seulement, pas de vrais coups!), pour le même système de points qu'avec une arme (-1PV sur les membres, -2PV sur torse et dos). La parade n'est cependant pas possible: un coup sur les mains compte comme une touche de dégât.

◇ Compétence raciale naturelle: Flair

Les Toraks sont pourvus d'un sens de l'odorat particulièrement développé. De ce fait, certains sont capable de dénicher les personnes camouflées. Pour les détenteurs de cette compétence, le joueur annoncera « Flair » lorsque ces derniers auront annoncé « Camouflage ! », pour contrer la compétence.

Ne permet pas de contrer «Déplacement furtif» (capacité raciale des Idduns)