Arakarnas



1. Résumé

Les **Arakarnas** furent des créatures anthropophages apparues durant **Dra’Voïna**, sous l’influence du Chaos des **Daekhirs** et de leurs relais sur le plan Mortel. Leur nom, d’origine militaire, fut adopté pendant la Grande Guerre pour désigner des prédateurs mutés, souvent arachnéens, dont les premières descriptions les confondaient avec des bêtes malades, des erreurs de la nature ou des formes inconnues de faune agressive.
Les Arakarnas naissaient de la corruption de créatures vivantes exposées à l’Éther altéré par le Chaos. Ils ne formaient aucune espèce naturelle au sens biologique ordinaire : aucune reproduction, aucune lignée, aucun jeune connu. Chaque individu était le résultat d’une transformation brutale du vivant, rendue possible par l’influence daekhirienne et, plus tardivement, par l’action indirecte des **Exarques**.
Leur danger venait moins d’une intelligence propre que de leur nombre, de leur faim et de leur capacité à apparaître simultanément sur plusieurs mondes. Une nuée d’Arakarnas pouvait vider un village, éventrer un troupeau, consumer une réserve de faune locale ou anéantir une portion de garnison avant même que les survivants n’aient compris quelle forme exacte de menace les attaquait.

2. Sources et prudence de lecture

Les archives sur les Arakarnas proviennent principalement de rapports militaires, de témoignages civils, de registres de pertes et de synthèses postérieures à la Grande Guerre. Les premiers textes emploient rarement le terme “Arakarnas”. Ils parlent plutôt d’“anthropophages”, de “bêtes noires”, de “nuées carnassières”, de “choses à huit pattes” ou de “faune morte qui marche”.
Cette instabilité du vocabulaire s’explique par la nature des premières rencontres. Les Arakarnas surgirent dans une période où les Mortels faisaient déjà face aux famines, aux mutations animales, aux routes coupées et aux premiers effondrements locaux. Il fallut du temps pour distinguer une bête agressive, une faune corrompue, une créature mutée isolée et une véritable nuée arakarnienne.
Le rapport attribué au sous-officier **Arken Eÿlis** est souvent cité parmi les documents de garnison décrivant cette confusion initiale. Son intérêt tient moins au détail d’une seule attaque qu’à la manière dont une unité limitée, envoyée protéger des villages, rencontre progressivement une menace que les mots disponibles ne suffisent plus à classer.

3. Origine

Les Arakarnas apparaissent durant les premières décennies de Dra’Voïna, après la **Dégradation du Vivant** et dans le prolongement de l’altération générale de la nature. Leur émergence est attribuée à l’influence du Chaos daekhirien sur les écosystèmes.
Les études postérieures les rattachent plus précisément aux **Exarques**, alors encore invisibles ou mal identifiés. Ces derniers auraient servi de relais à l’influence des Daekhirs, orientant la corruption éthérée vers la faune et provoquant l’apparition simultanée de formes prédatrices sur plusieurs planètes.
Les Arakarnas ne surgissaient pas depuis des portails, des œufs ou des nids primordiaux. Ils provenaient de créatures déjà vivantes, transformées par une corruption de l’Éther. La mutation semblait complète dès son terme : les individus observés étaient déjà adultes, capables de se déplacer, de chasser et de rejoindre une nuée.
Les foyers les plus importants sont généralement situés sur **Zylnaar** et **Aelyran**, deux planètes riches en faune. Cette concentration n’empêche pas des apparitions multiples ailleurs, mais elle explique pourquoi les premiers fronts arakarniens y furent particulièrement violents.

4. Description générale

Les Arakarnas présentaient une grande variabilité morphologique. Les archives concordent toutefois sur plusieurs traits récurrents.
Leur taille variait généralement entre celle d’un chien massif et celle d’un cheval. Ils possédaient entre **quatre et huit pattes**, souvent disposées de manière instable ou asymétrique. Leur silhouette évoquait fréquemment une forme arachnéenne, sans s’y réduire toujours. Certains rapports décrivent des créatures basses et rapides, d’autres des masses hautes sur membres brisés, capables de franchir des murs bas ou de s’accrocher à des surfaces accidentées.

Leur “visage” était rarement identifiable. Les témoins parlent plutôt d’une zone masquée, creusée, blindée ou effondrée autour d’un **orifice buccal monstrueux**. La bouche semblait souvent plus importante que le reste de la tête : ouverture noire, mâchoires multiples, plaques chitineuses fendues, os visibles ou chair distendue.
Le corps mêlait généralement :

- **chitine sombre ;**
- **chair morte ou nécrosée ;**
- **os apparents ;**
- **tendons anormalement tendus ;**
- **plaques dures et fragments mous ;**
- **poils ou filaments selon les individus.**

Les yeux, lorsqu’ils étaient visibles, apparaissaient en nombre variable, souvent entre **quatre et huit**. Leur disposition suivait rarement une symétrie rassurante. Certains rapports mentionnent des yeux opaques, d’autres des reflets humides, d’autres encore des points noirs trop nombreux pour être comptés pendant l’attaque.
Le signe le plus fiable restait la **fumée noire légère** diffusée autour du corps. Elle suivait les Arakarnas en volutes basses, s’accrochait parfois aux branches, aux pierres, aux cadavres ou aux couloirs traversés. Les éclaireurs apprirent vite à reconnaître cette trace, même lorsque la créature avait déjà quitté les lieux.

5. Comportement

Les Arakarnas chassaient presque toujours en **essaims** ou en **nuées**. Les observations d’individus isolés restent rares, souvent liées à une séparation accidentelle ou à une nuée déjà dispersée.
Leur comportement obéissait à une impulsion simple : manger. Ils étaient attirés par le sang, les chairs vivantes et les émotions négatives intenses, notamment la peur, la panique, la colère ou le désespoir. Les récits de villages attaqués montrent souvent une montée de terreur précédant l’arrivée de la nuée, sans que l’on sache toujours si les Arakarnas percevaient cette émotion ou si l’influence daekhirienne les guidait vers les lieux déjà fragilisés.
Ils consommaient la **faune** comme les **Mortels**. Les troupeaux, les animaux sauvages, les montures, les bêtes de trait et les prédateurs locaux pouvaient être dévorés avec la même brutalité que les populations intelligentes. Les Arakarnas ne semblaient reconnaître aucune valeur de proie, aucun interdit, aucune hiérarchie du vivant. Tout ce qui portait chair pouvait disparaître dans leur passage.
Leur brutalité avait quelque chose de mécanique. Les témoignages les décrivent comme affamés, rapides, bruyants au contact, mais peu capables de ruse. Ils ne tendaient pas d’embuscades élaborées, ne défendaient pas réellement de territoire et ne construisaient pas de stratégie propre. Lorsqu’une nuée semblait agir avec précision, les historiens attribuent généralement ce comportement à un commandement extérieur, le plus souvent exarchique.

6. Intelligence et commandement

Les Arakarnas sont classés parmi les créatures **instinctives**. Leur intelligence individuelle paraît faible. Ils savent poursuivre, mordre, éventrer, grimper, se ruer, encercler par masse et exploiter l'affolement d'une cible, mais les archives ne montrent aucune culture, aucun langage, aucune mémoire collective stable.
Leur danger augmente avec leur nombre. Une nuée produit une pression qui peut donner l'impression d'une coordination supérieure : les proies fuient dans une direction, certaines créatures suivent le sang, d'autres se jettent sur les cris, d'autres encore coupent un passage simplement parce qu'elles avancent en masse. La tactique observée résulte souvent de la densité du groupe.
Les Exarques pouvaient cependant les orienter. Dans ce cas, les Arakarnas devenaient une arme de guerre : dirigés vers une route, une garnison, un bourg, un hôpital de campagne ou une zone de rassemblement. Leur faim demeurait identique, mais leur trajectoire servait alors une intention plus vaste.

7. Rapport à l'Éther

Les Arakarnas naissent d'une corruption éthérée, mais leur fonctionnement quotidien reste principalement physique. Ce paradoxe a longtemps trompé les premiers observateurs.
Ils ne montraient pas de perception éthérée particulière. Ils ne semblaient pas lire les flux, anticiper les sorts ou traquer directement les manipulateurs d'Éther. Aucun renforcement fiable n'a été observé dans les zones corrompues, et aucune résistance spéciale aux armes éthérées n'est mentionnée dans les synthèses militaires tardives.
Une bonne maîtrise de l'Éther représentait donc une arme efficace, au même titre qu'une lame, un projectile, une explosion ou une tactique de feu bien appliquée.
La fumée noire qu'ils laissaient derrière eux possédait toutefois une valeur de trace. Certains éclaireurs, mages de terrain ou chasseurs militaires s'en servaient pour suivre une nuée. Cette fumée pouvait stagner dans un lieu clos, se mêler à l'odeur des cadavres ou former une pellicule sombre sur les surfaces humides.

8. Cycle de vie et mort

Aucun cycle reproductif arakarnien n'a jamais été observé.
Les Arakarnas ne pondent pas, ne couvent pas, n'élèvent pas de jeunes et ne forment pas de colonies biologiques au sens naturel. Les cocons ou structures organiques trouvés dans certaines zones de passage semblent relever de la décomposition, de la mue résiduelle ou de la contamination locale, sans preuve d'une reproduction autonome.
La transformation depuis une créature vivante paraît produire un individu adulte. Les archives ne mentionnent aucun stade larvaire, aucune croissance progressive, aucun jeune Arakarnas.
Aucune mort naturelle par vieillissement n'a été étudiée. La guerre, la faim, les combats et la disparition ultérieure des relais du Chaos empêchent toute conclusion certaine sur leur durée

d’existence.
Leur cadavre se décomposait de manière ordinaire, mais avec une odeur décrite comme exceptionnellement violente. Les unités formées au nettoyage des zones arakarniennes recommandaient la **purge par le feu**, afin d’éliminer les traces olfactives, les résidus de fumée noire et les restes organiques susceptibles d’attirer d’autres prédateurs ou de provoquer la panique des survivants.

9. Dangerosité pour les Mortels

Un Arakarnas isolé constituait une menace sérieuse pour des civils, des voyageurs mal armés ou un très petit village. Face à un soldat entraîné, un individu seul restait généralement contrôlable, à condition d’être identifié assez tôt.
La véritable menace venait des nuées.
Une nuée importante pouvait provoquer :

- **la disparition d’un hameau ;**
- **le massacre d’un village ;**
- **la perte partielle d’une garnison ;**
- **la destruction d’un convoi ;**
- **la ruine d’une réserve de faune domestique ;**
- **l’abandon d’une route ou d’un poste avancé.**

Deux ou trois nuées suffisaient parfois à faire tomber une garnison entière, surtout lorsque les défenseurs manquaient de préparation, protégeaient des civils, combattaient de nuit ou subissaient déjà la faim, la fatigue et la confusion.
Les Arakarnas rendaient les conflits locaux imprévisibles. Une unité envoyée contre des bandits pouvait trouver un village vidé. Une garnison censée défendre un pont pouvait découvrir que la faune environnante avait déjà été consommée. Un convoi de ravitaillement pouvait disparaître sans trace militaire claire, laissant seulement des restes ouverts, des empreintes multiples et une odeur impossible à confondre.

10. Rôle durant Dra’Voïna

Les Arakarnas contribuèrent fortement à la transformation de Dra’Voïna en guerre totale. Avant leur apparition, les Mortels affrontaient déjà la corruption du vivant, les famines et les premiers bandits survivalistes. Avec les Arakarnas, la nature elle-même sembla produire des prédateurs de guerre capables de ravager des zones entières.
Leur rôle fut particulièrement destructeur dans les régions isolées. Les armées principales étant mobilisées ailleurs, de petites garnisons furent affectées à la protection de villages, de routes ou de réserves alimentaires. Ces unités disposaient souvent des moyens nécessaires contre des pillards, mais pas contre plusieurs nuées de créatures affamées.

Leur présence força les Mortels à disperser leurs effectifs. Chaque village protégé affaiblissait une route. Chaque route sécurisée laissait une autre zone sans défense. Chaque nuée repoussée pouvait reparaître ailleurs, venue d'une faune déjà perdue.
Dans la logique daekhirienne, les Arakarnas servaient d'arme d'usure. Ils tuaient, dévoraient, déplaçaient les populations, vidaient les champs, répandaient la peur et obligeaient les armées à courir après des massacres déjà accomplis.

11. Disparition

La disparition des Arakarnas suit la défaite progressive des Exarques. Lorsque les relais du Chaos furent vaincus, scellés ou coupés du plan Mortel, les Arakarnas cessèrent d'émerger. Les individus encore actifs moururent peu à peu, privés de la pression daekhirienne qui soutenait leur existence.
Après la Grande Guerre, aucune résurgence confirmée n'est observée. Aucun culte connu n'a réussi à en recréer. Les archives de la période postérieure ne signalent ni survivance biologique, ni nid actif, ni œufs, ni mutation comparable.
À l'époque actuelle, les Arakarnas appartiennent aux archives de Dra'Voïna. Ils subsistent dans les rapports militaires, les récits de villages disparus, les traités historiques, les études sur l'Éther corrompu et les cauchemars transmis par certaines mémoires familiales.
Leur absence actuelle ne diminue pas leur importance. Elle rappelle au contraire l'ampleur de l'influence exarchique : une fois les relais du Chaos neutralisés, une catégorie entière de prédateurs de guerre a quitté le vivant.

12. Traces et identification historique

Les documents de terrain donnent plusieurs signes permettant d'identifier rétrospectivement une attaque arakarnienne :

- **fumée noire persistante ;**
- **odeur de chair pourrie et de chitine brûlée ;**
- **consommation rapide des chairs ;**
- **os laissés partiellement fendus ou raclés ;**
- **multiples traces de pattes, souvent de tailles différentes ;**
- **absence de logique de pillage ;**
- **faune locale dévorée avec les Mortels ;**
- **cadavres parfois déplacés par la pression de la nuée plutôt que volontairement rangés ;**
- **survivants décrivant une masse de formes plutôt qu'un assaillant précis.**

Les premières enquêtes confondaient parfois ces attaques avec des massacres sectaires, des raids de bandits ou des accidents de faune mutée. L'identification des Arakarnas comme phénomène distinct permit de mieux comprendre la progression des fronts chaotiques dans les années suivantes.

13. Glossaire

Arakarnas
Nom militaire donné aux créatures anthropophages apparues durant Dra’Voïna sous l’influence du Chaos daekhirien.
Daekhirs
Quatre divinités corrompues nées du rituel de divinisation raté de 1960.
Exarques
Treize entités majeures servant de relais aux Daekhirs sur le plan Mortel. Leur influence semble avoir favorisé l’émergence et l’orientation des Arakarnas.
Fumée noire
Trace légère et sombre diffusée par les Arakarnas, parfois encore perceptible après leur passage.
Nuée arakarnienne
Regroupement d’Arakarnas en déplacement prédateur. Les nuées constituent la forme de danger la plus fréquente et la plus meurtrière.
Purge par le feu
Méthode de nettoyage recommandée après la mort d’Arakarnas, destinée à réduire les traces organiques, olfactives et éthérées résiduelles.

14. Points contestés et zones d’ombre

Première apparition exacte
Les premières mentions sont dispersées et souvent confondues avec d’autres phénomènes de faune corrompue. Les années 2030 restent la période la plus communément retenue pour l’émergence identifiable des Arakarnas.
Degré d’influence des Exarques
Les Exarques semblent avoir servi de relais au Chaos daekhirien, mais leur rôle exact dans chaque apparition reste impossible à déterminer.
Variabilité morphologique
Les différences entre individus viennent probablement de l’espèce originelle transformée, du degré de corruption et des conditions locales. Les archives ne permettent pas de fixer une anatomie unique.
Durée de vie naturelle
Aucun Arakarnas n’a été observé assez longtemps en captivité ou en isolement pour établir une durée de vie biologique.
Nature de la fumée noire
Les interprétations divergent : résidu éthéré, évaporation organique, trace de corruption ou mélange des trois. Son usage comme indice de terrain reste toutefois bien attesté.
Absence postérieure à Dra’Voïna
Aucune résurgence n’est connue après la Grande Guerre. Les rares rumeurs tardives relèvent généralement de confusions avec d’autres créatures, de récits sectaires ou de reconstructions sensationnalistes.

Révision #3
Créé 23 mai 2026 00:59:13 par Pipou
Mis à jour 24 mai 2026 01:47:52 par Pipou