

Karokh



1. Résumé

Peuple d'ombre et de justice rugissante, les Karokh sont nés d'un paradoxe qu'ils ne cherchent pas à adoucir : ils se savent descendants de monstres, et ils ont décidé que cette origine ne serait ni une excuse, ni une chaîne — seulement une preuve de leur légitimité. Sur **Ciem'rak**, monde de ténèbres, de brumes fongiques et d'anciens prédateurs, ils ont longtemps vécu repliés derrière des cités-forteresses, non par goût de l'isolement, mais par lucidité : l'ombre était leur berceau, et le dehors, un gouffre.

Au sommet de leur nation trône **la Tusk**, *Istota Primordiale*, reine sacrée et rempart vivant. Son titre ne désigne pas seulement une souveraine : il signifie aussi défense — arme, héritage, bouclier. À ses côtés se tient **le Myrzeth**, conseiller permanent, maître des rites, dépositaire des doléances et pivot juridique : il écoute, tranche, et rappelle au peuple que la justice n'est pas une émotion, mais une architecture. Ensemble, ils président le **Conseil de la Flamme Juste**, assemblée martiale où siègent les représentants des factions karokh.

“ La tradition karokh affirme que le Myrzeth fut le premier Karokh : un Istota transformé par accident par la Tusk, événement fondateur dont les conséquences ont engendré un peuple — sans que le mécanisme exact de cette

naissance collective soit jamais clarifié publiquement.

Les Karokh possèdent un pouvoir ancien : absorber la force vitale d'autrui. Ce don est aujourd'hui encadré par des lois et des rites, parce qu'une capacité aussi intime n'a qu'un seul avenir si on la banalise : devenir un crime de masse. Hors combat, l'usage reconnu est celui des **Souffles Liés**, cérémonies consenties où l'échange d'essence devient union. Sur le champ de bataille, en revanche, les Karokh appliquent une doctrine simple : **le Châtiment Légitime**. Ils frappent vite, fort, et ne cherchent pas le "beau" — ils cherchent le définitif.

Enfin, leur foi n'est pas religieuse : elle est mémorielle. Chaque acte laisse une trace, chaque affront appelle sentence. Ils ne vénèrent pas les dieux, car ils les maudissent, traquent les traces de leurs actes, et rêvent un jour de les juger.

2. Physionomie, esthétique et symbolique

2.1 *Des humanoïdes, et pourtant marqués*

Les Karokh sont des humanoïdes : proportions, démarche, besoins biologiques, tout reste proche des autres peuples mortels. Leur étrangeté ne vient pas d'une anatomie impossible, mais d'une signature de leur origine.

Teintes de peau : du blanc cadavérique à des blancs aux sous-tons bleu nocturne.

Regard : souvent décrit comme "fixe" ou "trop présent" — non par monstruosité, mais par intensité.

Dents : présence de crocs discrets, suffisamment visibles pour évoquer l'imagerie vampirique sans la caricaturer.

Pilosité / dimorphisme : globalement normaux ; très peu de dimorphisme marqué.

Ils restent "beaux" au sens classique — et c'est précisément ce qui trouble : chez eux, la monstruosité est une histoire, pas une difformité.

2.2 *Matériaux et palette : obsidienne, os, sobriété*

Leur esthétique privilégie l'utile, le durable, le symbolique.

Matériaux dominants : obsidienne, os pétrifié, métal sombre ; l'ornement existe, mais il sert la mémoire ou le rang, rarement la coquetterie.

Architecture : cités d'obsidienne et d'os, bâties autour de **cœurs-fortresses**.

Tenues : variables (civil, militaire, rituel), mais la cohérence karokh tient moins aux tissus qu'aux motifs (serment, défense, mémoire).

2.3 Symboles récurrents : défense, serment, mémoire

Trois idées structurent leur imaginaire collectif :

La Défense : survivre fut longtemps un siège permanent ; protéger n'est pas un rôle, c'est un réflexe.

Le Serment : promesse gravée, dette assumée ; un serment n'est pas "moral", il est exécutoire.

La Mémoire : l'identité karokh se construit contre l'oubli ; oublier est une seconde mort.

3. Métaphysique : *Iyībnad*, absorption et "voix"

3.1 *Iyībnad* : les Ténèbres Primordiales

Les Karokh nomment **Iyībnad** les *Ténèbres Primordiales* — l'origine supposée (et ressentie) des **Istota** et de l'obscurité durable de Ciem'rak. Là où d'autres peuples parleraient de mythe, les Karokh parlent d'une présence : quelque chose qui influence, qui pèse, qui "existe" par ses effets. Ils ne le vénèrent pas. Ils le considèrent comme une cause — et une accusation : s'ils sont nés d'une ombre première, alors leur devoir est de ne pas en reproduire la brutalité aveugle.

3.2 L'absorption vitale : pouvoir biologique, expression éthérique

L'absorption est décrite comme un pouvoir biologique mais Éther-compatible : les Karokh n'inventent pas une "magie" extérieure à Cyrkiel, ils manipulent une capacité innée qui interagit avec l'Éther.

Concrètement, un Karokh peut absorber la force vitale : par contact ou proximité immédiate, et de manière plus ou moins profonde selon la maîtrise, l'état de la cible, et le contexte (rituel / combat). Ce pouvoir est considéré comme un acte lourd de conséquences : il ne "prend" pas seulement de l'énergie, il modifie l'équilibre de l'être ciblé jusqu'à pouvoir éradiquer son existence.

3.3 Le consentement comme loi visible

Hors combat, le vol d'énergie vitale est illégal. Le système karokh ne repose pas uniquement sur des témoignages : il repose aussi sur une conséquence observable.

Une absorption non consentie provoque chez la victime une perturbation éthérique perceptible : aura instable, "clignotante", désaccordée, comme un cœur qui s'emballe. Cette trace n'est pas une preuve parfaite, mais elle rend l'abus difficile à cacher et nourrit une justice rapide : tribunaux, enquêtes, et sanctions exemplaires.

3.4 Les “voix” : culpabilité, faim, paranoïa

Dans leur récit fondateur, Iyībnad ne se contente pas d’avoir créé l’ombre : il a laissé une empreinte psychologique. Les Karokh parlent de voix — non pas des ordres précis, mais une poussée mêlant culpabilité (exister “par accident”) et faim (désir d’absorber). Cette tension a façonné une culture obsédée par l’encadrement : si l’instinct existe, alors la loi doit être plus forte que l’impulsion.

4. Chronologie relative

Les Karokh n’écrivent pas leur histoire comme une épopée. Ils l’écrivent comme une suite de mesures de survie devenues des institutions permettant la prise de décisions concernant l’avenir.

Phase I — Accident et fondation

L’origine des Karokh n’est pas un mythe glorieux : c’est un accident fondateur. La Tusk, Istota primordiale, transforme un Istota d’une manière encore mal comprise — et cet être devient le premier Karokh, celui qui sera plus tard connu sous le titre de Myrzeth. À partir de là, la mémoire se trouble. On sait que le peuple karokh apparaît, qu’il grandit, qu’il se structure... mais la question la plus simple reste la plus dangereuse : comment ce nouveau peuple s’est-il multiplié ? Les Karokh n’en donnent pas de version officielle univoque ; le sujet existe, il est connu, mais il demeure entouré d’un flou que personne ne cherche à dissiper publiquement. Puis vient le repli : non comme lâcheté, mais comme calcul. Face aux menaces de Ciem’rak et à la prédation des Istota, les Karokh bâtissent des cités-ossuaires autour de cœurs-forteresses et apprennent à survivre “en dedans”.

Phase II — Organisation défensive

Quand le peuple est encore dispersé et vulnérable, la priorité est simple : rester en vie. La défense cesse d’être improvisée et devient une structure. La **Légion d’Honneur** naît comme une armée de protection avant d’être un symbole. Son rôle dépasse le combat : elle organise le territoire. Des routes sont construites et sécurisées, non pour le commerce d’abord, mais pour relier les cités entre elles, permettre la fondation de nouveaux bastions, déplacer des renforts et évacuer des populations.

Phase III — Prolifération et stabilisation

Une rupture plus silencieuse change durablement la vie karokh : la culture de **plantes luminescentes** particulièrement prolifiques. L’effet est double. D’abord, l’agriculture bascule : les

rendements deviennent suffisamment élevés pour réduire la dépendance aux sorties risquées et renforcer la capacité des cités à nourrir une population croissante. Ensuite, la lumière domestiquée (même atténuée) devient un outil défensif : elle structure les espaces, sécurise les voies, réduit certaines zones d'ombre propices aux embuscades et stabilise le quotidien. La survie cesse d'être une urgence permanente, et la société peut enfin consacrer des forces à autre chose qu'à tenir les murs.

Phase IV — Ouverture des services

Une fois les cités suffisamment solides et le territoire mieux tenu, la défense se transforme. Les gardiens planétaires conservent le nom de Légion d'Honneur par fidélité et par mémoire : ils deviennent les défenseurs du sol karokh.

Deux piliers émergent et prennent une place majeure : **La Milice Hurlante**, qui s'ouvre progressivement aux contrats interplanétaires, et **L'Inquisition Larmoyante**, qui commence elle aussi à projeter ses actions hors de Ciem'rak, posant un pied "dans l'espace" au nom de la traque des sectes.

Phase V — Nouvelle rencontre

Une entité nommée **le Faucheur** entre dans l'histoire karokh par étapes. D'abord, un émissaire franchit un **portail interdimensionnel** et prend contact. Plus tard, le Faucheur lui-même traverse son inconnu. La rencontre n'est pas traitée comme une révélation religieuse : elle devient une relation. Le Faucheur s'intéresse particulièrement à la Tusk et au Myrzeth, et une forme d'amitié — étrange, mais réelle — s'installe. Pour les Karokh, c'est une confirmation brutale : il existe des puissances "d'ailleurs", pas forcément divines au sens classique, mais suffisamment écrasantes pour reconfigurer les peurs, les priorités, et la notion même de menace.

Phase VI — Grande dépression

Les Karokh tentent alors de s'étendre plus franchement sur Ciem'rak et de réduire la présence Istota. Ils remportent des victoires — mais au prix d'un nombre de morts qui fissure le cœur du peuple. La Tusk décrète l'interdiction des grandes sorties de population hors des cités. Puis elle s'efface : elle se retire dans son château, dans une dépression qui la rend presque absente de la vie politique. Cette absence n'est pas une faiblesse individuelle : elle devient une crise nationale, parce qu'un peuple entier dépend symboliquement de son rempart vivant. Durant cette période, le Myrzeth gouverne de fait : il maintient la cohésion, fait survivre l'administration, gère les décisions vitales et évite que les factions ne se déchirent. La nation continue... mais avec une souveraine devenue silence.

Phase VII — Grande crise

Le **Baghūla'** pèse comme une hantise récurrente : il traque, il dévore, et sa présence restructure la peur collective. La pression extérieure entretient l'état de siège.

De l'autre, une tension interne apparaît : la **Cour Noble** — un noyau de quatre Karokh femelles dont l'influence devient politique. Elles se disputent la direction morale du peuple, et l'une d'elles porte un axe singulier : convaincre la Tusk de reconnaître à nouveau l'espoir. Cette figure deviendra bien plus tard la consort de la Tusk, mais à ce stade, elle est surtout un pari vivant contre la résignation. Enfin, la menace bascule dans l'existentiel : un projet velkris de **terraformer** Ciem'rak — autrement dit, de détruire le monde karokh tel qu'il est. Pour les Karokh, ce n'est pas une rivalité : c'est une volonté d'éradication, un risque de génocide.

C'est aussi là qu'interviennent certains mortels extérieurs, qui prennent contact avec le Myrzeth, puis la Tusk, et contribuent à dénoncer le complot. Quelque chose se brise : la Tusk revient au monde, affronte Baghūla', l'absorbe, puis bascule la guerre sur un autre théâtre en détruisant le **Conseil Lunaire** velkris.

Phase VIII — Expansion et reconquête

Après la crise, les Karokh ne reviennent pas à leur ancien repli. Ils gardent leurs cités, leurs rites et leurs murs, mais ils cessent d'accepter que leur destin soit de survivre "à l'intérieur". Les factions, déjà projetées au-delà de Ciem'rak, deviennent des instruments durables d'influence : contrats, traques, alliances, représailles. Le peuple commence alors à exiger ce qu'il n'avait jamais vraiment demandé auparavant : non la paix, non la domination stérile, mais la reconnaissance de sa douleur — et la crainte de son courroux.

5. Psychologie collective et rapports au vivant

5.1 Un peuple forgé par la culpabilité — puis par le refus de la subir

Les Karokh ont longtemps porté l'idée d'un "droit incertain à exister". La réponse n'a pas été le repentir : ce fut la discipline. Chez eux, la morale n'est pas une posture ; c'est un mécanisme de survie contre l'instinct (faim) et contre le monde (prédateurs, sectes, dieux).

5.2 Justice comme respiration sociale

Leur justice est dure parce qu'elle est pensée comme prophylaxie : un crime n'est pas seulement un mal, c'est une brèche. Le Myrzeth et les tribunaux ne "punissent" pas : ils réparent l'architecture collective.

5.3 Rapport au non-Karokh : ouverture conditionnelle

Les Karokh peuvent être étonnamment ouverts, mais rarement "tolérants" au sens mou. Ils acceptent les peuples accidentels, ceux qui ont connu la honte ou la traque. En revanche, ils

méprisent les cultures de domination gratuite et les discours racistes : non par vertu, mais parce que ce sont des prémices de massacre.

6. Organisation politique et administrative

6.1 *La Tusk : souveraineté, rempart, incarnation*

Le régime karokh est une monarchie centrée sur la Tusk, souveraine primordiale dont l'autorité est à la fois politique, militaire et symbolique. Son statut d'Istota primordiale est connu et revendiqué comme fait fondateur : il sert de justification historique au pouvoir central, mais aussi de repère identitaire pour un peuple construit autour de la survie et de la mémoire. En cas d'oppression, la Tusk est la première à se lever.

6.2 *Le Myrzeth : loi, rite, mémoire*

Le Myrzeth occupe une fonction permanente de conseil, de régulation et de mémoire, mais sa place ne se limite pas aux tribunaux ou aux rites formels. Il agit aussi comme garant de la continuité culturelle : présence attendue lors des cérémonies, des commémorations, et des grands événements collectifs. Cela contribue à maintenir une cohésion sociale, en particulier lors des périodes où la Tusk se retire de la scène publique ou se concentre sur des enjeux stratégiques.

6.3 *Organisation militaire : conseils multiples*

Le Conseil de la Flamme Juste réunit la Tusk, le Myrzeth et les représentants des principales factions karokh. Il ne s'agit pas d'un parlement au sens démocratique : le Conseil fonctionne d'abord comme un organe de coordination, un conseil de guerre et de planification, chargé d'aligner les forces du peuple sur des objectifs communs (défense, traque, reconquête, contrats, influence, etc.).

7. Doctrine centrale : le Châtiment Légitime

La doctrine karokh du **Châtiment Légitime** vise officiellement à empêcher qu'une injustice non sanctionnée devienne une norme. Sur Ciem'rak, cette logique s'est d'abord incarnée dans une défense structurée (Légion d'Honneur) et des procédures de justice rendues visibles. Toutefois, la projection de la **Milice Hurlante** et surtout de l'**Inquisition Larmoyante** a fait émerger une lecture plus dure : punir vite pour éviter toute contagion.

Dans plusieurs récits et rapports extérieurs, cette approche est décrite comme dogmatique : suspicion minimale, exécutions exemplaires, et usage de la peur comme outil de stabilisation. Cette brutalité peut produire un paradoxe politique : au nom de la justice, certaines factions karokh sont accusées de commettre des actes perçus comme injustes, y compris des dommages

collatéraux sur des innocents. Ce point alimente une réputation internationale ambivalente : alliés efficaces pour “nettoyer” une menace, mais partenaires dont la présence peut provoquer fuites, silences et méfiance durable.

8. Science, économie et expansion

8.1 Deux filières de reconquête

La Racine (scientifique) exhume les restes Istota pour comprendre leur création et neutraliser ce qui les a engendrés.

Le Sommet (magique/éthérique) expérimente sur os, chairs résiduelles et souvenirs fossiles pour créer des monstres sous contrôle, utilisés comme catalyseurs militaires.

Ces deux filières ne sont pas rivales : elles fonctionnent en complémentarité. Le prix diplomatique, lui, est élevé : beaucoup d'autres peuples voient ces pratiques comme une dérive.

8.2 Mercenariat sous condition

La Milice Hurlante vend ses services, mais refuse les contrats qu'elle juge injustes. L'injustice est évaluée à partir d'un socle “universalisable” (massacre gratuit, prédation sur des innocents, crimes sans cause culturelle reconnue). Les litiges contractuels peuvent être arbitrés par tribunal karokh, avec présence possible du Myrzeth.

8.3 Guerre aux sectes, sans nuance

Son mandat est radical : éradiquer **toutes** les sectes, y compris celles qui se prétendent “bénignes” ou “bienveillantes”. Pour l'Inquisition Larmoyante, le problème n'est pas le contenu moral d'un culte : c'est le fait même d'organiser une dépendance à une puissance supérieure.

9. Rites, sacré et mécanique du quotidien

9.1 Les Souffles Liés

Cérémonies consenties et publiques, souvent entre amants, où l'absorption devient **échange** : chacun donne et reçoit, transformant une capacité prédatrice en lien volontaire. C'est connu et assumé : on ne cache pas un rite destiné précisément à prouver qu'on n'est pas esclave de sa faim, mais désireux de l'autre

9.2 Mur des Serments et Puits de Mémoire

Chaque bâtiment public possède un **Mur des Serments** :

- les serments tenus y sont gravés éternellement ;
- les serments brisés y deviennent cendres.

Les **Puits de Mémoire** sont des bassins rituels où l'on se plonge pour "se rappeler". L'effet est à la fois symbolique et littéral : un rappel, une résonance, une remise en ordre de soi. Toute la population y a accès, parce que la mémoire n'est pas un privilège : c'est une hygiène.

10. Vie quotidienne : enfance, travail, liens

10.1 Apprendre l'histoire, dompter la voix

L'éducation karokh se structure d'abord autour de l'histoire : on apprend tôt que la culture karokh n'est pas née d'un idéal abstrait, mais d'un compromis avec une réalité dangereuse. L'enfant est aussi formé à une distinction centrale : ne pas confondre les instincts (la faim, l'élan de protection, la colère) et les voix (l'influence d'Iyībnad, la paranoïa, la culpabilité), et surtout ne pas confondre ce tumulte intérieur avec le droit.

La discipline valorisée est donc un **contrôle de soi** : reconnaître l'impulsion, la comprendre, et décider malgré elle. Cela n'exclut pas la douceur ; au contraire, la tendresse et le soin existent pleinement, mais ils sont pensés comme des choix conscients plutôt que comme une naïveté.

10.2 Travail : la tenue avant la richesse

Le travail est valorisé pour sa tenue : ce qui résiste, ce qui dure, ce qui protège, ce qui évite une catastrophe demain. La qualité n'est pas seulement une fierté personnelle ; elle est une forme de respect du collectif, parce que sur Ciem'rak une erreur peut avoir un coût disproportionné. La négligence n'est pas un "crime culturel" au sens strict, mais elle est peu tolérée : elle attire la critique, la surveillance, et une pression sociale forte à la correction.

10.3 Relations : intensité encadrée

Les liens karokh peuvent être profonds sans être exclusifs. Il existe des relations durables, des attachements très forts, mais aussi des formes plus ouvertes : plusieurs partenaires, plusieurs histoires, parfois en parallèle, sans que cela soit nécessairement perçu comme frivole ou instable. L'intimité est respectée parce qu'elle est un lieu de vérité. C'est un espace où l'on peut se laisser être pleinement soi-même, y compris face à l'héritage instinctif (l'absorption), mais dans un cadre consentant et bénéfique.

11. Diplomatie et réputation

11.1 Positionnement : solidarité conditionnelle et refus de la domination

Les Karokh manifestent une empathie marquée envers les peuples qui vivent sous la peur, le traumatisme, la discrimination ou une forme de domination institutionnalisée. Cette disposition ne relève pas d'un humanisme naïf : elle découle d'une mémoire collective où l'existence elle-même a longtemps été vécue comme précaire, contestée, et accusée. Cette solidarité reste toutefois conditionnelle : elle cesse dès lors qu'un peuple victime devient à son tour oppresseur, ou que la "cause" sert de couverture à une prédation gratuite.

11.2 Les renforts de la dernière heure

Aux yeux de nombreuses puissances, les Karokh sont avant tout une force d'intervention : une armée réputée parmi les plus efficaces, forgée par la nécessité de survivre à des menaces extrêmes et par une culture de discipline martiale. Leur arrivée dans un conflit est souvent perçue comme un basculement : non pas une escalade criminelle, mais l'entrée d'un acteur qui assume une résolution brutale et rapide.

Cette réputation a un double effet diplomatique. D'un côté, on les recherche quand une situation devient désespérée — "quand il faut que quelqu'un vienne faire cesser l'oppression, maintenant". De l'autre, on s'en méfie : leur efficacité est associée à des méthodes parfois jugées expéditives, et certaines sociétés craignent qu'un simple soupçon suffise à déclencher une sanction karokh difficile à arrêter une fois lancée.

12. Tabous et exceptions

Chez les Karokh, les tabous ne visent pas la pudeur ni l'honneur au sens mondain : ils protègent la mémoire collective, la cohésion et la frontière fragile entre instinct et droit.

12.1 Tabous fréquents

L'absorption clandestine : absorber la force vitale sans consentement hors combat est considéré comme une prédation déguisée. Le problème n'est pas seulement moral : c'est un acte qui laisse une trace et produit un désordre (chez la victime, et dans l'équilibre social) que la culture karokh juge inacceptable.

Le serment sans réparation : briser un serment n'est pas "une faute personnelle", mais une fissure dans l'architecture commune. Ce qui est condamné n'est pas l'échec en soi, mais le refus de réparer : dette, sentence, service imposé ou compensation reconnue.

Le mensonge "architectural" : mentir devant un tribunal ou au Myrzeth revient à fausser volontairement les mécanismes de justice et de mémoire. Les Karokh tolèrent le silence, la pudeur,

le non-dit... mais le mensonge institutionnel est perçu comme une attaque contre la cité elle-même.

La secte organisée : former, protéger ou propager une secte (quelle qu'elle soit) est un interdit majeur, parce qu'un culte est vu comme une structure de dépendance. La justification "bienveillante" ne change pas la nature du risque : pour beaucoup de Karokh, toute secte est un germe de soumission future.

La profanation de la mémoire publique : détourner un Mur des Serments ou un Puits de Mémoire n'est pas une simple dégradation. C'est traiter la mémoire commune comme un outil privé, et donc nier ce qui fonde la société karokh : la trace, la responsabilité, la continuité.

12.2 Exceptions

Les Karokh admettent des exceptions lorsqu'une limite est franchi : guerre déclarée, procédure reconnue, ou nécessité de réparation. Ils ne les décrivent pas comme des "péchés utiles", mais comme des **dérogations encadrées**, destinées à éviter un mal jugé plus grand.

13. Glossaire

Karokh : peuple mortel de Ciem'rak, marqué par l'ombre et la justice mémorielle.

Ciem'rak : monde de ténèbres, brumes fongiques, et menaces anciennes.

Istota : créatures/êtres liés aux origines sombres de Ciem'rak.

Iyībnad : "Ténèbres Primordiales", présence originelle associée à la création des Istota.

Tusk : souveraine primordiale karokh, Istota, rempart vivant.

Myrzeth : conseiller primordiale, rite et justice, dépositaire des doléances.

Conseil de la Flamme Juste : organe martial rassemblant les factions karokh.

Châtiment Légitime : doctrine de justice rapide et définitive.

Souffles Liés : rites d'échange vital consenti, souvent intime.

Mur des Serments : registre public des promesses tenues/brisé(es).

Puits de Mémoire : bassins rituels de rappel et d'alignement.

Milice Hurlante : mercenaires sous condition de "contrat juste".

Inquisition Larmoyante : éradication systématique des sectes.

Racine / Sommet : filières de reconquête scientifique et magique.

Baghūla' : prédateur annuel mythifié, absorbé par la Tusk en 3350.

14. Tensions et paradoxes

Ils maudissent les dieux, mais vivent avec une présence primordiale (Iyībnad) qu'ils disent réelle : leur "athéisme" est un refus de soumission, pas un déni du surnaturel.

Ils prônent la justice, mais pratiquent l'éradication (Inquisition Larmoyante) : le risque permanent est de confondre prévention et extermination.

Ils encadrent la faim, mais la portent au cœur du lien (Souffles Liés) : transformer l'instinct en rite n'efface pas l'instinct, il le rend socialement acceptable.

Ils sont ouverts aux peuples “accidentels”, mais impitoyables envers les cultes :

compassion pour l’origine, dureté envers la dépendance.

La question de leur reproduction originelle demeure : connue, discutée à demi-mots, et utilisée par leurs ennemis comme arme morale — sans que les Karokh eux-mêmes offrent de réponse publique.

Une origine connue, une reproduction inexpliquée : tout le monde sait que la Tusk et le Myrzeth ont une origine Istota et que le premier Karokh serait né d’une transformation accidentelle. Mais la question la plus simple — comment ce peuple s’est multiplié — demeure sans réponse officielle.

Le flou n’est pas un oubli : c’est une prudence sociale, et une brèche que leurs ennemis exploitent volontiers.

Révision #11

Créé 14 janvier 2026 20:23:49 par Pipou

Mis à jour 24 mai 2026 18:13:11 par Pipou