**RHAKKAN**

**-Qui est le personnage ?**

Rhakkan est un homme lézard de la tribu d’Attharxis, l’une des plus anciennes du peuple Iruxi, en marge des civilisations, ancrée dans les jungles les plus hostiles. L’organisation spartiate de son groupe l’a mené dès son éclosion, à faire partie des combattants et à se battre sans relâche dans l’arène attarxienne, de part sa constitution prédisposée au combat.

La tribu toute entière, composée d’environ 200 individus, est sa famille, et les notions de parents, frère et sœur lui sont indifférentes et donc générales, la solidarité du groupe étant la force des Iraxis.

Rhakkan est un iraxi de grande carure, imposant par son physique ce aui l’a destiné tout simplement à être gladiateur. Il reste calme devant les situations, donnant l’impression d’une impassibilité pourtant fausse. En effet, cet homme-lézard aime se battre pour défendre ses amis, mais aussi pour l’esthétisme des combats et saute sur toute occasion d’une bonne jouxte amicale ou hostile, dès que le temps le permet, et ce, dans le respect des traditions de son peuple.

Etant de la caste des combattants/guerriers, Rhakkan se situe dans les hautes strates des Attharxiens, privilégiés aussi bien au niveau du régime alimentaire et respecté de ses confrères pour qu’il assure la représentation du peuple Iraxien et le respect au-delà de sa tribu.

Rhakkan considère tous les membres de sa tribu comme sa famille, et n’a donc de distinction faite vis-à-vis de ses réels parents/frères et sœur (il ne les connait pas). Ses amis principaux sont ses compagnons d’armes avec lesquels il s’entraine. Il s’entend particulièrement bien avec Vharnnh, son ainé, le meilleur guerrier de sa tribu, futur chef proclamé, qu’il considère comme son mentor, modèle et ami.

Rhakkan est aussi attaché à Dress qu’il protège, une impétueuse femme-lézard qu’il connait depuis son éclosion et ses débuts dans les arènes.

Lors d’un indifférent avec Vharnnh sur l’héritage et les coutumes de son peuple, les Attharxis et la progéniture à engendrer selon les rites, Dress était promise à sacrifier sa carrière pour procréer la future génération. Elle fit part à Rhakkan de son souhait de fuir le continent, aussi loin qu’elle le puisse pour échapper à son destin déjà écrit. Bien que calme et ancré dans les traditions, voir son amie dévastée et devoir abandonner ses rêves, Rhakkan se décida de taire le plan de son amie, et de l’aider à fuir la tribu dans les ténèbres d’une nuit d’orage.

Vharnnh trouva facilement le subterfuge, bien que trop tard, Dress disparue, et Rhakkan fut condamné à se battre en duel contre son mentor pour être jugé de son affront.

Le combat fut peine perdue, malgré la hargne mise. Rhakkan perdit son meilleur ami.

Les guerriers étant une caste respectée, il fut démis de ses fonctions et exilé, pour qu’il apprenne à faire face à un monde, seul, loin du groupe et qu’il en revienne une fois grandi.

Dans l’espoir secret de retrouver son ancienne amie, il se lance donc à l’aventure de ce nouveau continent.

*En chemin pour la grande ville de [la ville portuaire ?], dont les voyageurs lui faisaient écho d’un bateau voguant pour le nouveau continent, Rhakan tomba sur un affrontement. Dans une carrière isolée, alors que la nuit était tombée, une femme chat se retrouvait face à plusieurs [assassins]. Jaugeant que le combat n’était pas équitable, il décida de se mettre rapidement entre la fuyarde et ses bourreaux, pointant son épée face aux assaillants. Il toucha sa balafre* récente, faite par Vharnnh lors de son dernier combat dans l’arène, signe de sa repentance, et lança un regard noir aux assaillants.

Alors qu’il fonça sur le plus équipé, par-dessus son épaule, il sentit une vague de chaleur transiter avant d’atteindre les autres personnes et de les brûler sur le champ. Etonné de découvrir que le chaton n’était pas si vulnérable qu’il n’y paraissait, Rhakkan éclata d’un rire reptilien imposant et enchaina les coups d’épées et de queues sur les adversaires. Le combat se termina rapidement et ainsi fit-il la connaissance de Ma’isha.

Arrivés à temps pour l’embarquement, Rakkhan explora les quartiers, satisfait de se reposer il prit doucement son collier de griffes et d’os dans sa main, cadeau offert par Dress à la fin de sa première victoire en tant que Champion (catégorie poids plume <300kg) de l’arène des Attarxiens et s’endormit apaisé.

Alors que le navire voguait, Rhakkan s’entrainait quotidiennement avec les soldats sur le ponton. Le combat était haletant et nouveau pour lui, qui n’avait pas l’habitude de se battre contre des non-iraxis. Un jour, il rencontra pour la première fois une tengu, Nephenie, qui se battait bec et ongles avec élégance face à la garde. Ses mouvements, son attitude lui évoquaient lointainement la Dress guerrière qu’il connaissait. En souvenir du bon vieux temps, il engagea les combats amicaux avec Nephenie, sans perdre sur son visage, ce regard mélancholique en l’hommage de son amie et tout en gardant de vue l’horizon incertain.

« Dress…. J’arrive. »

**-Quelles situations font réagir le personnage (ses triggers) ?**

Rhakkan hait les injustices malgré les chaines que le destin impose, et mettra sa force au service des êtres plus faibles dont on entrave leur libre arbitre, afin qu’ils puissent trouver le chemin de la liberté.

**-Comment le personnage a-t-il acquis ses compétences? pourquoi ?**

Caste des combattants dans sa tribu, éducation de gladiateur.

**Questions optionnelles:**

**-quelle est sa religion ? Et quel est son degré d'implication dans celle-ci?**

Rhakkan vénère la divinité Urasil, étant un combattant.

**-Si cela venait à se produire, comment le personnage imagine-t-il sa mort ? Comment le joueur imagine-t-il sa mort ?**

Rhakkan espère avoir accompli son devoir, regagner le respect de Vharnnh, sa tribu et retrouver sa bien-aimée.