

# Tribu de Dakdram — Les Dévoreurs de Destin



# Présentation

La tribu de Dakdram est l'incarnation du bouleversement et de la rupture. Autrefois organisée selon une hiérarchie stricte et traditionnelle, elle fut renversée dans le sang par **Dakdram**, alors simple paria suivi par une poignée de fidèles. En une nuit, il extermina la famille dirigeante et toutes les lignées dominantes, imposant un nouveau credo : **“Arrache ta destinée.”**

Depuis, la tribu vit sous la loi du plus fort : chacun peut prétendre à une place plus élevée en défiant et en tuant celui qui la détient. La violence et la méritocratie absolue façonnent un peuple farouche, mais aussi profondément instable.

---

## Caractère de la tribu

- **Anarchique** : hiérarchie mouvante, tout poste peut être contesté par la force.
  - **Guerrière** : raids constants contre les autres tribus, entraînement martial quotidien.
  - **Mystique** : malgré la brutalité, grande place laissée aux mysticiens et druides sombres, vus comme des guides du destin.
  - **Expansionniste** : refuse la stagnation, cherche sans cesse à conquérir de nouveaux territoires.
- 

## Politique

La tribu est dirigée par **Dakdram**, mais son autorité repose uniquement sur sa force et ses victoires. Sa loi du plus fort empêche toute aristocratie stable : même ses lieutenants doivent constamment prouver leur valeur.

Dakdram encourage les duels, les assassinats rituels et les épreuves sanglantes, considérant que c'est le seul moyen de renforcer son peuple.

---

## Alliances & ennemis

- **Alliés** : **Néo-Boston**, cité humaine libre, qui fournit armes et technologies en échange d'un droit de regard. Dakdram accepte, tout en préparant l'instant où il retournera cette dépendance contre eux.
- **Ennemis** : la tribu de **Berzog**, considérée comme le symbole d'une stagnation à abattre. De nombreux affrontements ont déjà eu lieu.

- **Relations** : tolérance vis-à-vis des mysticiens étrangers, dont l'influence est en forte croissance dans la tribu.
- 

## Lieux notables

- **La Forteresse du Lac d'Irma** : ancien territoire pris à Berzog, bastion principal de Dakdram.
  - **L'Arène des Défis** : lieu sacré où se règlent les rivalités par le combat à mort.
  - **Les Colonnes Noires** : structures de roche et de glace où les mysticiens pratiquent des rituels sanglants.
  - **Les Forges du Destin** : ateliers où les armes fournies par Néo-Boston sont adaptées au style oni.
- 

## Ambiance

La tribu de Dakdram respire la **tension permanente**. Chacun vit dans l'ombre de la mort possible, mais aussi avec la promesse d'une ascension fulgurante. Les chants guerriers résonnent, les forges martèlent, et les mysticiens murmurent des prophéties sombres. C'est un peuple où la peur et l'ambition se mêlent, prêt à dévorer ses voisins et à défier même ses propres alliés.

---

## PNJ majeurs

**Dakdram l'Élu du Nord** — Chef de la tribu

Jeune Oni ambitieux, chef le plus violent et charismatique de sa génération.

*Signe* : yeux flamboyants, cornes tatouées de symboles runiques.

*Rôle* : tyran de la loi du plus fort, ennemi juré de Berzog.



**Shyra des Colonnes** — Grande mysticienne

Figure énigmatique, ses rituels garantissent la légitimité spirituelle de Dakdram.

*Signe* : fluide sombre, tatouages mouvants.

*Rôle* : guide spirituelle, intermédiaire entre Oni et forces occultes.



**Ragnar le Traître** — Forgemaitre

Ancien allié de Berzog, il a trahi pour rejoindre Dakdram, fasciné par ses promesses de conquête.

*Signe* : cicatrices brûlées, bras remplacé par une prothèse runique.

*Rôle* : responsable des Forges du Destin, lien direct avec Néo-Boston.



---

Révision #1

Créé 7 septembre 2025 12:31:52 par karubak

Mis à jour 7 septembre 2025 20:48:56 par karubak