Tribu de Dakdram — Les Dévoreurs de Destin



Présentation

> **Note du MJ :** À l'exact opposé du conservatisme frileux de Berzog, la Tribu de Dakdram est le foyer de l'instabilité, de la fureur et de l'ambition brute dans le Grand Nord (Cariés). C'est une méritocratie sanguinaire régie par un seul credo : *“Arrache ta destinée.”* Ici, la haute technologie cybernétique fournie en sous-main par Néo-Boston est désossée, reforgée et fusionnée de force avec la sorcellerie du Myr et la glace vivante. C'est un volcan social permanent où chaque allié est une future cible et chaque chef un mort en sursis.

- **Région :** Plaines gelées de Cariés, bastion étendu autour du Lac d’Irma.
- **Statut :** L'une des trois grandes tribus de Cariés, faction expansionniste et anarchique.
- **Dirigeant :** Dakdram l’Élu du Nord.

Caractère de la Tribu

- **Anarchique & Volatile :** La hiérarchie n'est écrite nulle part. Aucun titre n'est acquis par la naissance ou le sang : tout poste, du simple garde au lieutenant en chef, peut être contesté et récupéré par la force et le meurtre rituel.
- **Guerrière & Intransigeante :** La stagnation est considérée comme une maladie. La tribu vit des raids constants menés contre ses voisins et s'impose un entraînement martial quotidien d'une violence extrême.
- **Mystique & Sombre :** Derrière la brutalité des guerriers se cache l'influence grandissante des druides sombres et des mysticiens. Ils sont les cartomanciens du sang, vus comme les seuls guides capables de lire les caprices du destin.
- **Expansionniste :** La tribu refuse de se cantonner à ses frontières d'origine. Elle cherche sans cesse à mordre sur les territoires des autres clans pour nourrir sa propre puissance.

Politique : La Tyrannie du Plus Fort

Sous la poigne de Dakdram, la politique s'écrit à la pointe de la lame. L'autorité du chef ne repose ni sur une couronne ni sur des textes de loi, mais uniquement sur sa capacité à briser quiconque se dresse face à lui.

- **Le Chaos Régulé :** Pour éviter que la tribu ne s'autodétruise complètement, Dakdram a institutionnalisé la violence. Les duels à mort, les assassinats rituels et les épreuves de

force sont encouragés et codifiés : ils sont le seul moyen légitime de purger les faibles et de renforcer le peuple Oni.
- **Une Aristocratie Impossible :** Il n'existe aucune classe noble stable. Les lieutenants de Dakdram passent leurs nuits à surveiller leurs propres arrières, sachant que la jeune génération de guerriers n'attend qu'une faille pour les égorger et prendre leur place.

Alliances & Ennemis

- **Alliés (Temporaires) :** Les corporations et l'armée de **Néo-Boston**. La cité humaine libre leur fournit des cargaisons d'armes à feu, d'implants et de composants technologiques en échange d'un droit de regard sur la région et de ressources brutes. Dakdram accepte ce marché avec cynisme, tout en calculant le jour exact où il sera assez fort pour retourner ces armes contre ses fournisseurs.
- **Ennemis Jurés :** La **Tribu de Berzog**. Pour Dakdram, Givrebois est le symbole même de la stagnation et de la lâcheté Oni qu'il faut raser. Les affrontements sanglants aux frontières de leurs territoires sont réguliers et sans merci.
- **Relations :** Une tolérance absolue et une fascination marquée pour les mysticiens étrangers. Qu'ils viennent des cités humaines ou d'ailleurs, ceux qui maîtrisent les forces occultes ou les secrets du Myr voient leur influence croître de jour en jour au sein du clan.

Lieux Notables du Chaos

- **La Forteresse du Lac d’Irma :** Le bastion principal de la tribu. Cet ancien territoire stratégique a été arraché de force à la tribu de Berzog lors d'une campagne sanglante. Ses murailles de bois noir sont renforcées par des pointes de glace agressive et des défenses technologiques humaines détournées.
- **L’Arène des Défis :** Le cœur sacré de la communauté. Une immense fosse creusée dans le permafrost où se règlent toutes les rivalités, de la dispute de taverne à la contestation du pouvoir politique, par des combats à mort sous les acclamations de la foule.
- **Les Colonnes Noires :** De monumentales structures naturelles de roche et de glace sombre qui s'élancent vers le ciel boréal. C’est le domaine exclusif des mysticiens, un lieu tabou où s'accomplissent les rituels de sang et les prophéties occultes.
- **Les Forges du Destin :** Des ateliers industriels artisanaux qui tournent jour et nuit. C'est ici que Ragnar et ses forgerons désossent la technologie importée de Néo-Boston pour l'adapter aux gabarits colossaux des Oni et l'imprégner de runes de Myr.

PNJ Majeurs de la Rupture

- **□□ Dakdram l’Élu du Nord – Le Tyran**
  - *Signe distinctif :* Un jeune Oni à la carrure massive, doté d'yeux flamboyants d'une intensité terrifiante et de cornes entièrement tatouées de symboles runiques complexes.
  - *Rôle en jeu :* Le chef le plus violent, ambitieux et charismatique de sa génération. Il est l'architecte de la loi du plus fort et l'ennemi juré de Berzog.
- **□□ Shyra des Colonnes – La Grande Mysticienne**
  - *Signe distinctif :* Une figure énigmatique dont le corps est recouvert de tatouages rituels mouvants qui semblent glisser sous sa peau au rythme de ses incantations. Elle manipule un fluide magique sombre et glacial.
  - *Rôle en jeu :* Guide spirituelle de la tribu. Ce sont ses visions et ses rituels sanglants aux Colonnes Noires qui légitiment le pouvoir de Dakdram aux yeux des guerriers les plus superstitieux. Elle sert d'intermédiaire avec les forces occultes.
- **□□ Ragnar le Traître – Le Forgemaitre**
  - *Signe distinctif :* Le corps marqué par de terribles cicatrices de brûlures magiques. Son bras gauche a été entièrement arraché et remplacé par une prothèse runique lourde forgée dans un alliage de Myr et d'acier noir.
  - *Rôle en jeu :* Ancien allié de confiance de Berzog, il a trahi son peuple pour rejoindre la cause de Dakdram, fasciné par ses promesses de conquête et de liberté brute. Il dirige les *Forges du Destin* et gère le lien technique direct avec les marchands de Néo-Boston.

Bestiaire Sauvage du Lac d’Irma

- **Les Loups des Forges :** De grands prédateurs canins des glaces que les armuriers de Ragnar nourrissent avec les scories et les résidus de Myr issus des ateliers. Leurs crocs se sont solidifiés pour devenir tranchants comme de l'acier, et leur salive est un composé acide capable de ronger les armures de glace vivante de la tribu de Berzog.
- **Les Corbeaux de Sang :** Des oiseaux charognards d'une taille anormale qui nichent autour des *Colonnes Noires*. Attirés par les rituels de Shyra, ils se nourrissent des restes des sacrifices et ont développé la capacité de projeter de petits éclats de glace noire acérée lorsqu'ils attaquent en groupe.
- **Les Wyrms de Glace Noire :** Des reptiles fouisseurs colossaux qui dorment au fond du Lac d'Irma. Excitées par le vacarme des forges et le sang versé dans l'Arène des Défis, ces créatures remontent parfois à la surface pour briser la glace et dévorer les guerriers imprudents.

Secrets de la Fosse [Réservé au MJ]

- **Le Piège de la Prothèse :** La prothèse runique de **Ragnar le Traître**, bien que d'apparence indigène, intègre des composants secrets fournis par **Mériana Drion**. Sans que Ragnar ne s'en doute, son bras transmet un signal de tracking d'énergie magique directement aux cartographes militaires de Néo-Boston. Les humains laissent Dakdram s'étendre uniquement pour qu'il affaiblisse Berzog, planifiant de le raser dès que les deux tribus se seront mutuellement saignées.
- **L'Agenda de Shyra :** Shyra des Colonnes ne sert pas Dakdram par loyauté. Ses visions rituelles sont dictées par une entité ancienne emprisonnée sous la glace du Lac d'Irma. Le sang versé dans l'Arène des Défis et lors des sacrifices runiques nourrit en réalité les chaînes de Myr de cette créature. Elle pousse Dakdram à la guerre totale uniquement pour obtenir le volume de morts nécessaire à la libération de son véritable maître.
- **La Peur de l'Élu :** Dakdram commence à subir des tentatives d'assassinat de plus en plus fréquentes de la part de ses propres lieutenants. Pour masquer sa fatigue physique déclinante, il consomme en secret de fortes doses de Myr noir liquide fournies par Néo-Boston. Ce produit décuple sa force lors des duels publics mais consume sa santé mentale, le rendant de plus en plus paranoïaque et instable.

Révision #2
Créé 7 septembre 2025 12:31:52 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 13:42:37 par karubak