Tribu de Sahr’Ket — Les Gardiens du Détroit



LA TRIBU DE SAHR’KET : Le Bastion d'Acier et de Crocs

> **Note du MJ :** Sahr’Ket introduit une dynamique militaire fascinante dans le Sud de Sicard. Contrairement aux Oni de Kar’Ukra qui misent sur la force navale brute, cette tribu d'Humanima applique une discipline de fer digne d'une armée régulière. Visuellement, c'est le paroxysme du style "Bio-Cyber" : l'agilité féline

> et la froideur reptilienne sont décuplées par des implants mécaniques récupérés et réinterfacés par un chamanisme qui traite les lignes de code et la cybernétique comme des "esprits de métal". C'est un verrou stratégique parfait pour réguler le trafic maritime entre les humains et les Oni.

- **Région :** Côte nord d’Axilius, face à la mer de Kalystrine.
- **Statut :** Rempart frontalier, bastion côtier hautement discipliné et maîtres de la techno-magie de récupération.
- **Dirigeant :** Le Chef de guerre Rhazim « Griffe-de-Fer ».

Présentation & Esprit de la Frontière

Installée sur un point stratégique incontournable, la tribu de Sahr’Ket s'impose comme une puissance militaire respectée, idéalement positionnée entre les territoires Oni de Kar’Ukra et les routes marchandes maritimes des cités humaines.

- **L'Union des Prédateurs :** Constitué majoritairement d’Humanima, le clan tire sa force d'une dualité biologique parfaite. Il combine la vivacité féroce des félidés à la patience froide et calculatrice des reptiliens. Cette alliance façonne un peuple d'une adaptabilité tactique hors norme.
- **La Mutation Cyber-Chamanique :** Si les fondations culturelles de Sahr’Ket reposent sur des traditions spirituelles anciennes, la tribu a entamé une profonde transition technologique. Les implants organo-techniques et les augmentations bio-mécaniques — arrachés lors de raids sanglants ou achetés à prix d'or via la contrebande — sont désormais monnaie courante. Ces technologies ne sont pas vues comme des outils profanes, mais comme des bénédictions sacrées accordées par les esprits des machines.
- **Ambiance :** Sahr’Ket dégage une atmosphère de rigueur militaire austère et de fierté sauvage. Le bruit du ressac de la mer de Kalystrine résonne contre les chants de guerre rythmés de la tribu, tandis que les silhouettes lourdement augmentées des sentinelles patrouillent le long des falaises.

Caractère & Mode de Vie

- **Discipline Martiale :** Contrairement à l'anarchie des clans sauvages, l'éducation à Sahr'Ket est rigide et standardisée. Dès leur plus jeune âge, les enfants sont intégrés à des structures d'entraînement intensives mêlant la chasse à la toundra, la lutte à mains nues et l'art de la navigation côtière.

- **La Frontière Vivante :** La tribu a conscience d'être le dernier bouclier protégeant la jungle profonde des ambitions coloniales humaines. Chaque guerrier considère son rôle de garde-frontière comme un devoir sacré envers la terre de ses ancêtres.

Alliances & Ennemis

- **Alliés Méfiants :** Les Oni de **Kar’Ukra**. Bien que les deux peuples partagent une haine viscérale des colons humains et maintiennent un front de défense commun, les Humanima de Sahr’Ket acceptent mal la condescendance des Oni traditionalistes à l'égard de leur sang.
- **Ennemis Héréditaires :** La corporation et l'armée de **New Abuja**. Sahr’Ket les accuse ouvertement de profaner les biomes sacrés de la jungle voisine par leurs forages industriels et de menacer directement la souveraineté de la côte.
- **Réseaux Clandestins :** La tribu entretient de discrets canaux de contrebande technologique avec des tribus mixtes de la canopée profonde, notamment **Zar’Kaï**, pour échanger des puces électroniques et du matériel médical piraté.

Lieux Notables de la Falaise

- **Le Fortin des Dents-de-Pierre :** Le cœur névralgique et la capitale de la tribu. C'est une citadelle monumentale semi-organique, directement sculptée à même la roche de la falaise. Trônant au sommet des hauteurs, elle surveille et verrouille militairement l'intégralité du détroit.
- **L’Arène des Crocs :** Une immense fosse de terre battue et de débris de ferraille en bord de mer, servant de lieu pour les rites de passage. C'est ici que les jeunes recrues doivent prouver leur valeur martiale et la bonne intégration de leurs premiers implants lors de combats rituels sans merci.
- **Le Repaire des Forgerons-Vivants :** Un atelier clandestin souterrain enveloppé de vapeurs chimiques. C’est dans ce sanctuaire que les chamans-ingénieurs greffent la chair et le métal, adaptant les prothèses volées aux corps des guerriers et forgeant des armes composites uniques imprégnées de Myr.

PNJ Majeurs de Sahr’Ket

- **□□ Rhazim « Griffe-de-Fer » — Le Chef de Guerre**

    - *Rôle public :* Commandant suprême des armées de la tribu et protecteur attitré du détroit. C'est un stratège reptilien au tempérament brutal mais profondément respecté pour sa clairvoyance tactique.
    - *Signe distinctif :* Une profonde cicatrice rectiligne qui lui traverse le visage, et un bras droit entièrement remplacé par une lourde prothèse organo-mécanique se terminant par d'immenses griffes d'acier.
- **Ssyra la Froide — La Chamane Reptilienne**
    - *Rôle public :* Autorité mystique suprême de la tribu. D'un tempérament d'une austérité glaçante, elle lit les desseins des dieux dans les mouvements des marées et les alignements stellaires. Elle est la garante du fragile équilibre entre la préservation des rituels ancestraux et l'adoption forcée de la modernité.
    - *Signe distinctif :* Des écailles sombres et mates, et des yeux d'un gris glacé dépourvus de pupilles visibles.
- **Kaelen « Hurle-Vent » — Le Maître des Arènes**
    - *Rôle public :* Ancien gladiateur légendaire de la côte, aujourd'hui reconverti en instructeur en chef de la jeunesse de Sahr'Ket. Charismatique, féroce et craint, il incarne à lui seul la fierté et la ténacité du peuple félin.
    - *Signe distinctif :* Une crinière argentée spectaculaire et des tatouages rituels bioluminescents qui pulsent d'une lueur bleutée lorsqu'il s'exprime ou entre en transe de combat.

Secrets de la Falaise [Réservé au MJ]

- **La Voix des Esprits de Métal :** Les "esprits des machines" que Ssyra la Froide prétend canaliser ne sont pas des entités éthérées. Sous le *Fortin des Dents-de-Pierre* se trouve le processeur central enfoui d'une ancienne IA de surveillance pré-impériale. Ssyra parvient à se connecter à son interface à l'aide de rituels chamaniques basés sur le Myr. C'est cette IA défaillante qui lui dicte ses prophéties et lui fournit les schémas techniques nécessaires pour concevoir les implants de la tribu, mais elle instille également dans son esprit un mépris grandissant pour la vie purement biologique.
- **La Défaillance de Rhazim :** Le bras mécanique du Chef de Guerre a été récupéré sur le cadavre d'un assassin d'élite de New Abuja. Ce que Rhazim cache à son peuple, c'est que la prothèse cybernétique rejette lentement son système nerveux reptilien. Pour masquer la nécrose qui rampe le long de son épaule, il consomme quotidiennement des doses massives de sérum immunosuppresseur de contrebande acheté à Zar'Kaï. Si ses rivaux politiques au sein de la tribu apprenaient qu'il dépend d'une faiblesse physique, son autorité s'effondrerait immédiatement.

Révision #3
Créé 7 septembre 2025 19:49:54 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 17:26:46 par karubak