

Tribu de Sahr'Ket — Les Gardiens du Déroit



Présentation

Installée sur la côte nord d'Axilius, face à la mer de Kalystrine, la tribu de Sahr'Ket occupe un point stratégique entre les Oni de Kar'Ukra et les routes maritimes humaines. Constituée majoritairement d'Humanima félidés et reptiliens, cette tribu est réputée pour sa discipline martiale et son adaptabilité.

Si leurs racines plongent dans une tradition chamanique ancienne, nombre de leurs guerriers ont aujourd'hui recours à des **augmentations bio-mécaniques** — récupérées lors de raids ou obtenues via des trafics — qui renforcent leur réputation de combattants impitoyables.

Caractère de la tribu

- **Clan hybride** : mélange de félidés rapides et féroces, et de reptiliens patients et stratèges.
- **Culture guerrière** : enfants formés dès le plus jeune âge à la chasse, la lutte et la navigation.
- **Symbiose technologique** : intégration croissante d'implants organo-techniques, perçus comme un don des esprits de métal.
- **Frontière vivante** : ils servent de rempart entre les Oni et les avancées humaines, tenant leur côte comme un bastion.

Lieux notables

- **Le Fortin des Dents-de-Pierre** : une citadelle semi-organique taillée dans la falaise, surveillant le détroit.
- **L'Arène des Crocs** : lieu de rites guerriers, où les jeunes Humanima prouvent leur valeur.
- **Le Repaire des Forgerons-Vivants** : atelier clandestin où se mêlent chair et métal, forgeant des armes et implants bio-mécaniques.

Ambiance

Sahr'Ket est une tribu dure, disciplinée, mais animée par une grande fierté. Leurs chants de guerre résonnent sur les côtes comme des avertissements, et leurs silhouettes augmentées hantent les rêves des marins imprudents. À la croisée des traditions et de la techno-magie, ils incarnent une puissance tribale en pleine mutation.

Alliances et ennemis

- **Alliés méfiants** des Oni de Kar'Ukra, avec qui ils partagent un front commun contre les humains.
- **Ennemis héréditaires** de New Abuja, qu'ils accusent de profaner la jungle voisine et de menacer leurs terres.
- **Relations commerciales clandestines** avec certaines tribus mixtes (ex. Zar'Kaï), surtout via contrebande technologique.

PNJ majeurs

Rhazim « Griffe-de-Fer » — Chef de guerre

Félin augmenté d'un bras mécanique terminé par des griffes de métal. Stratège brutal, mais respecté.

Signe : cicatrice traversant le visage, prothèse organo-mécanique au bras droit.

Rôle : commandant suprême des armées de Sahr'Ket, protecteur du Déroit.



Syra la Froide — Chamane reptilienne

Mystique austère, elle lit l'avenir dans les marées et le mouvement des étoiles.

Signe : écailles sombres, yeux glacés.

Rôle : guide spirituelle, garante de l'équilibre entre tradition et modernité.



Kaelen « Hurle-Vent » — Maître des Arènes

Humanima félin, célèbre gladiateur devenu instructeur. Charismatique et craint.

Signe : crinière argentée, tatouages bioluminescents.

Rôle : formateur des jeunes guerriers, symbole de la fierté tribale.



Révision #2

Créé 7 septembre 2025 19:49:54 par karubak

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