

Dagon — Seigneur de la Violence

Domaine :

Violence — Massacre — Force Brute



Histoire :

Dagon n'était pas destiné à être un Seigneur.

Il était un **contracté** — un outil, un corps loué, envoyé, sacrifié au nom d'autres Seigneurs plus

intelligents, plus subtils, plus lâches.
Et il a survécu.
Mission après mission, Dagon encaissait.
Les balles.
Les lames.
Les explosions.
Les horreurs.
Il survécut à sa condition... et **y prit goût**.

Au fil des contrats, il accumula des **Âmes**, non pas par pactes ou jeux d'influence, mais par le massacre pur.
Chaque mission pour un Seigneur différent laissait derrière elle des monceaux de corps, des scènes de crime si violentes que **peu acceptaient encore d'en nettoyer les boyaux**.
Dagon ne tuait pas avec finesse.
Il tuait **pour le sport**.
Pour le bruit.
Pour l'impact.
Pour la sensation.

Un jour, il en eut assez. Assez d'obéir. Assez d'être envoyé. Assez d'être utilisé.
Il remonta la chaîne jusqu'au **Seigneur du quartier de la Griffes Basse**, un district autrefois calme.
Sans déclaration.
Sans négociation.
Il l'empala vivant sur une pique d'acier, et laissa son cadavre **à l'entrée du quartier pendant trois mois**, en avertissement.
Personne ne vint le défier.
Dagon prit possession des lieux par la seule loi qu'il reconnaît :
la force absolue.
Il est aujourd'hui **le Seigneur le plus récent de PAYMON**, et aussi celui que les autres évitent le plus.
Non par peur politique... mais parce qu'il est **imprévisible**, et qu'il n'a **aucun respect pour leurs jeux**.

Territoire :

La Griffes Basse — Quartier de la Loi du Plus Fort

La Griffes Basse était autrefois un quartier stable.
Aujourd'hui, c'est un champ de bataille permanent.
Ambiance :

- rues éventrées,
- bâtiments effondrés ou barricadés,
- arènes improvisées,
- combats constants,
- cris, métal, sang,
- odeur permanente de rouille et de chair.

Ici, il n'y a pas de règles écrites.

Seulement une vérité :

si tu es faible, tu meurs.

Lieux emblématiques :

- **La Porte de la Pique**, entrée du quartier, encore marquée par l'ancien Seigneur empalé.
- **L'Arène de la Griffe**, lieu de combats ouverts, mortels.
- **Le Dépotoir Rouge**, où l'on jette les corps après les affrontements.
- **Le Bastion de Dagon**, une forteresse brute faite de béton, d'acier et d'os.

Le pouvoir d'Âme de Dagon rend le quartier plus violent encore :

les colères montent plus vite,

les coups font plus mal,

les blessures cicatrisent lentement.



Activités :

Dagon ne commerce presque rien.

Il **impose**.

- combats d'arène,
- règlements de compte,
- exécutions publiques,
- mercenariat ultra-violent,
- intimidation massive,
- protection par la terreur.

Certains Seigneurs font encore appel à lui... mais jamais longtemps.

Et jamais sans craindre qu'il finisse par se retourner contre eux.

Apparence :

Dagon est un **géant de 2m20**.

- carrure épaisse, monstrueuse,
- corps couvert de cicatrices anciennes et récentes,
- **chauve**,
- mâchoire carrée,
- regard de tueur fatigué mais jamais apaisé.

Il manie une **énorme masse d'acier**,

connue pour **exploser les crânes plutôt que les briser**.

Chaque pas qu'il fait semble peser sur le sol.

Personnalité :

- brutal,
- direct,
- imprévisible,
- méprise la manipulation,
- méprise les pactes,
- méprise les Seigneurs trop propres.

Il ne fait pas de discours.

Il frappe.

Il n'a pas d'ambition politique.

Il veut seulement **qu'on le laisse faire ce qu'il fait le mieux**.



Dagon n'est pas un tyran. Il est une catastrophe vivante.
Et PAYMON n'est pas encore sûr de pouvoir l'encaisser.

Révision #1

Créé 17 janvier 2026 15:19:24 par Saigetsu

Mis à jour 17 janvier 2026 17:07:16 par Saigetsu