

Territoire des Oni du sud et humanima

- [LA JUNGLE DE THALARA](#)
- [Tribu Oni du Sud Kar'Ukra \(côte sud de Syralis, face à la mer Kalystrine\)](#)
- [Tribu de Zar'Kaï — Les Sang-Mêlés de Thalara](#)
- [Tribu de Sahr'Ket — Les Gardiens du Déroit](#)
- [Tribu de Xhaz'Kor — Les Mordeurs de Venin](#)
- [Tribus des Crocs-de-Braise](#)

LA JUNGLE DE THALARA

Écosystème & Présentation

“ **Note du MJ** : Thalara est un environnement étouffant et vertical où la nature sauvage a littéralement colonisé et digéré les intrusions de la modernité. C'est un biome parfait pour confronter vos joueurs à une guérilla territoriale intense, à une faune gigantesque et à la fascination morbide d'une culture tribale qui démonte la techno-magie humaine pour l'adapter à ses propres rites sacrés.

Présentation générale

La jungle de Thalara est l'un des territoires les plus anciens et les plus sauvages de Sicard. Sanctuaire historique des Oni du Sud, elle fut longtemps leur domaine exclusif avant d'être partagée, après le Grand Schisme, avec plusieurs clans humanima venus y chercher refuge. Aujourd'hui, Oni et Humanima cohabitent activement au cœur de la canopée. Qu'ils soient regroupés dans des villages mixtes ou séparés dans leurs territoires respectifs, ils sont indéfectiblement liés par une même volonté farouche de défendre leur terre sacrée contre toute intrusion extérieure.

- **Le point de vue des Oni du Sud** : Héritiers directs de Thalira, ils voient dans cette immensité végétale le cœur battant et sacré de la nature vivante.
- **Le point de vue des Humanima** : Pour ces clans exilés, la jungle représente avant tout leur sanctuaire ultime de survie et le gardien de leur mémoire.

Le Paradoxe Humain & La Techno-Magie Volée

Les habitants de Thalara considèrent les humains à travers une dualité complexe, oscillant entre la nécessité militaire et l'opportunisme économique :

- **Une menace à repousser** : Les colons humains et les forces de la cité de New Abuja tentent continuellement de s'infiltrer dans la jungle pour cartographier, tronçonner et exploiter ses ressources uniques. Ils sont traqués et éliminés sans merci.
- **Une source d'opportunités** : Les assauts et les pillages méthodiques menés par les tribus contre les convois et les caravanes de New Abuja sont devenus essentiels. Ces raids ont permis d'importer au cœur de la jungle une technologie ancienne ainsi que de la techno-magie humaine beaucoup plus récente.

“ **Une fusion instable** : Ces fragments de modernité volés sont démontés, purifiés et réintégrés de force au sein de la culture tribale. Cette hybridation crée une culture unique mais hautement imprévisible, où les fétiches runiques côtoient des pièces mécaniques et des circuits magiques détournés.

Un Labyrinthe Mortel : Climat & Atmosphère

Moite, impénétrable et profondément sacrée, Thalara fonctionne comme une véritable forteresse organique où les étrangers sont rarement tolérés. Quiconque s'y aventure sans y être invité doit affronter un environnement conçu pour digérer les intrus :

- **Des eaux corrompues** : Le réseau hydrographique est un piège constant, parsemé de rivières empoisonnées par les résidus magiques et de marais brumeux littéralement hantés.
- **Une faune disproportionnée** : Les strates de la jungle abritent une faune titanesque face à laquelle les armes ordinaires se révèlent bien souvent inutiles.
- **Des vestiges dévorés** : Le sol et les racines engloutissent d'anciennes ruines antiques, vestiges d'un autre temps désormais totalement étouffés par les lianes et la végétation sauvage.

Seuls ceux qui acceptent de se plier sans condition aux lois impitoyables de la jungle peuvent espérer un jour en ressortir vivants.

Tribu Oni du Sud Kar'Ukra (côte sud de Syralis, face à la mer Kalystrine)



“ **Note du MJ** : Kar'Ukra est l'avant-garde militaire et navale des Oni du Sud. Dans cet environnement "Overgrown-Cyberpunk", oubliez les pirogues primitives : leurs navires sont de lourds brise-coques en bois noir et pierre vivante, propulsés par des moteurs à Myr et protégés par des blindages

cybernétiques arrachés aux navires corporatistes de New Abuja. C'est une faction idéale pour lancer des scénarios de piraterie bio-mécanique, d'embuscades maritimes violentes et de mysticisme lié aux abysses.

- **Région** : Côte sud de Syralis, au nord de la mer de Kalystrine.
- **Statut** : La plus ancienne et la plus farouche des tribus du sud, gardienne de la "porte de la jungle".
- **Dirigeante** : La Matriarche Sakira Kar'Ukra.

Présentation & Esprit du Seuil

Installée stratégiquement pour dominer les rivages, la tribu de Kar'Ukra incarne la mémoire guerrière et maritime des Oni du Sud. Elle s'est autoproclamée protectrice absolue de l'accès à la jungle de Thalara, bloquant impitoyablement toute tentative d'invasion ou de colonisation venue de l'océan.

- **Guerriers-Côtiers & Pillards** : Ce peuple de navigateurs émérites a développé une science redoutable de la guérilla maritime : embuscades dans les récifs, raids éclairs sur les convois logistiques humains et abordages d'une brutalité sauvage.
- **Gardiens des Routes** : Paradoxalement, leur maîtrise absolue des courants instables, des récifs cachés et des marées de la mer de Kalystrine en fait les seuls guides capables de naviguer vers les réseaux fluviaux de la jungle intérieure.
- **Climat Social** : L'hostilité envers les humains y est totale et affichée. En revanche, la tribu observe une tolérance prudente et fraternelle envers les clans Humanima, partageant avec eux le statut de réfugiés du Grand Schisme au sein de la grande canopée.

Traditions de Chair & Politique

À Kar'Ukra, la politique se lit directement sur la peau des individus. La hiérarchie est dictée par le mérite martial et la dévotion envers la jungle.

- **Les Cicatrices Rituelles** : Chaque Oni de la tribu porte des marques profondes, gravées et parfois scellées avec de la sève de Myr lumineuse. Ces scarifications racontent l'histoire de leurs victoires, le nombre de navires humains coulés et leur rang au sein de l'équipage.
 - **La Souveraineté du Sang** : Le commandement de la flotte et des forts se gagne à la proue des navires. Sakira maintient l'unité des clans côtiers d'une main de fer, agissant comme le juge suprême des conflits internes.
-

Lieux Notables de la Côte

- **Le Fortin de Marak-Tul** : Une citadelle colossale de bois noir et de pierre noire vivante, dressée au sommet d'une falaise abrupte surplombant l'océan. Ses bastions sont équipés de harpons lourds et de canons de marine humains détournés, capables de balayer les cuirassés corporatistes à des kilomètres.
- **Les Colonnes Brisées** : Un réseau de récifs coralliens mortels, hérissé de statues oni antiques effondrées. C'est un vestige d'un ancien culte où les navires de Kar'Ukra attirent les flottes humaines pour les piéger et les désosser à l'abri des regards.
- **La Salle des Lames** : Une grande halle fortifiée où résonne le fracas des marteaux. C'est ici que les forgerons de la tribu adaptent la technologie volée aux armes rituelles (haches vibratoires, épées thermiques composites), chaque pièce étant bénie par les prêtres de Thalira avant de prendre la mer.

PNJ Majeurs de Kar'Ukra

☐ Sakira Kar'Ukra — Matriarche de la Tribu

- **Rôle public** : Guerrière imposante, couverte de cicatrices rituelles. Cheffe incontestée de la côte, elle est la gardienne des traditions et l'arbitre suprême des guerres tribales.
- **Signe distinctif** : Une peau sombre veinée de lueurs vertes biologisantes, et des cornes tatouées de runes marines complexes.
- **Visage caché [MJ]** : Pour maintenir la supériorité technologique de son fortin, Sakira entretient un pacte secret avec un syndicat du crime de New Abuja. Elle échange le libre passage de certaines cargaisons de drogue végétale contre des pièces cybernétiques militaires de contrebande qu'elle fait greffer en secret sur sa garde d'élite.

☐ Varon le Mors-de-Sel — Maître des Navires

- **Rôle public** : Ancien pillard devenu le stratège naval le plus redouté de la mer de Kalystrine. Commandant en chef de la flotte tribale, il est le cauchemar des marchands humains.
- **Signe distinctif** : Un visage profondément scarifié par l'eau salée et le vent, et des dents limées en pointe.
- **Visage caché [MJ]** : Varon est obsédé par les moteurs à propulsion lourde des mechas de New Abuja. Il mène des expériences bio-mécaniques interdites dans les cales de son navire amiral, tentant de fusionner le système nerveux de pieuvres géantes avec des turbines humaines pour créer des vaisseaux vivants insaisissables.

☐ lysha des Profondeurs — Oracle de Thalira

- **Rôle public** : Mystique hautement respectée dont les trances et les visions guident les expéditions et les choix politiques de la Matriarche. Elle est la protectrice spirituelle de Kar'Ukra.
 - **Signe distinctif** : Des yeux totalement opaques et une peau marquée de reflets argentés rappelant des écailles marines.
 - **Visage caché [MJ]** : lysha ne communique pas avec la jungle, mais avec une entité cyber-organique pré-impériale endormie dans les abysses sous les Colonnes Brisées. Cette entité lui transmet les codes de décryptage des fréquences radio de New Abuja, permettant à la tribu d'anticiper chaque mouvement de la flotte humaine.
-

Bestiaire Côtier Symbiotique

- **Les Requins de Sève (Myr-Squales)** : Grands prédateurs marins dont l'aile et la colonne vertébrale ont muté au contact des fuites de Myr des épaves. Leurs morsures génèrent des décharges bio-électriques capables de paralyser les systèmes informatiques des bateaux ou les implants des plongeurs humains.
 - **Les Tortues-Blindées (Shield-Crusts)** : Créatures massives au dos plat comme des pontons. Les Oni de Kar'Ukra fixent des structures de bois noir sur leur carapace pour s'en servir comme de petites barges d'assaut submersibles et invisibles aux radars côtiers.
-

Secrets de la Côte [Réservé au MJ]

- **Le Traceur des Abysses** : Deux des canons lourds installés au *Fortin de Marak-Tul*, récupérés lors d'un raid légendaire, contiennent une puce de traçage quantique dormante installée par l'armée de New Abuja. Les humains connaissent l'emplacement exact du fort, mais ils attendent que la flotte de Varon y soit entièrement ancrée pour déclencher une frappe orbitale chirurgicale.
- **La Malédiction d'Iysha** : Les reflets argentés sur la peau d'Iysha s'étendent de mois en mois. C'est le résultat de sa connexion neuronale avec l'entité sous-marine. Si les reflets recouvrent son cœur, elle perdra toute individualité pour devenir le relais biologique permettant à la créature des abysses de pirater et de contrôler l'esprit de tous les Oni portant des cicatrices rituelles infusées au Myr.

Tribu de Zar'Kaï — Les Sang-Mêlés de Thalara



▣ LA TRIBU DE ZAR'KAÏ : Les Symbiotes de la Canopée

“ **Note du MJ** : Zar'Kaï est le laboratoire vivant du métissage de Thalara. Dans cette zone "Overgrown-Cyberpunk", la tribu n'est pas simplement un refuge de parias : c'est un carrefour d'hybridation biologique et technologique. Ici, le biotissage Humanima, la sorcellerie du Myr des Oni et le recyclage des puces électroniques volées à New Abuja fusionnent. Visuellement, c'est saisissant : des cabanes organiques greffées sur des arbres millénaires sont câblées en fibre optique végétale, et les enfants hybrides apprennent aussi bien à pister un prédateur qu'à patcher un implant cyber-organique.

- **Région** : Au cœur de la canopée profonde, jungle de Thalara.
- **Statut** : Tribu mixte et récente, pionnière du métissage biologique et de la techno-magie de récupération.
- **Dirigeante** : La Matriarche Seyra Kar'Zan.

Présentation générale & Ambivalence

Née des cicatrices des guerres passées et des exils forcés après le Grand Schisme, la tribu de Zar'Kaï est l'une des plus récentes et des plus singulières de la jungle. Elle s'est bâtie sur une alliance fragile mais indispensable entre les Oni du Sud et les clans Humanima, réunis par une simple nécessité de survie dans une région déchirée par les conflits.

- **Le Modèle Atypique** : Contrairement aux clans traditionalistes qui prônent la pureté du sang, Zar'Kaï a fait du métissage sa plus grande force. Les enfants sang-mêlés y sont pleinement accueillis, protégés et célébrés comme l'avenir et l'évolution logique de leur peuple.
- **Le Paradoxe Social** : La tribu vit sous le coup d'une profonde ambivalence. Elle est ouvertement méprisée par les tribus oni traditionalistes (comme Kar'Ukra) qui la considèrent comme une hérésie biologique. Pourtant, elle inspire un immense respect pour sa capacité unique à unir les différences et à stabiliser un territoire hautement instable.
- **Atmosphère** : Colorée, vibrante et viscéralement vivante. Les chants rituels et les rugissements des Humanima se mêlent aux battements lourds des tambours oni. Mais

sous cette vitalité apparente couve une tension politique permanente : l'équilibre entre les deux peuples fondateurs est un fil de rasoir qui peut basculer à la moindre étincelle.

Politique : Le Double Conseil des Sang-Mêlés

Pour gouverner ce peuple (double), Zar'Kaï a développé une structure politique ingénieuse conçue pour étouffer les guerres intestines.

- **La Gouvernance Paritaire** : Chaque clan familial de la tribu est dirigé par un **Double Conseil**, composé systématiquement d'un représentant Oni et d'un représentant Humanima. Ils gèrent la répartition des ressources et des technologies volées.
 - **La Voix Arbitrale** : En cas de désaccord persistant ou de crise majeure mettant en péril l'unité du clan, c'est la voix de la **Matriarche des Sang-Mêlés** qui tranche en dernier recours, son autorité étant sacrée.
 - **Diplomatie de l'Ombre** : La tribu maintient un lien instable et secret avec les réseaux de contrebande de **New Abuja**. Ils échangent des plantes médicinales uniques et du Myr brut contre du matériel médical et des composants électroniques humains.
-

Lieux Notables de la Ruche Organique

- **Le Cœur-Vert** : Un arbre millénaire titanesque dont le tronc creux, naturellement blindé par la magie sylvestre, abrite la grande salle du Conseil. Les parois intérieures sont tapissées de circuits techno-magiques qui pulsent au rythme de la sève.
 - **Les Lianes de Cristal** : Un réseau complexe de passerelles suspendues à plus de 50 mètres de hauteur. Elles sont entièrement recouvertes de mycéliums bioluminescents qui agissent comme une fibre optique naturelle, transmettant des signaux magiques et éclairant les différents quartiers de la tribu d'une lueur azur.
 - **Le Sanctuaire des Mères** : Le lieu le plus sacré et le mieux gardé de Zar'Kaï. Niché au point le plus haut de la canopée, ce bastion végétal protège les enfants hybrides. C'est le symbole physique du futur de la tribu, protégé par les meilleurs guerriers et les sortilèges de dissimulation les plus denses.
-

PNJ Majeurs de Zar'Kaï

☐ Seyra Kar'Zan — Matriarche des Sang-Mêlés

- **Rôle public** : Dirigeante suprême de Zar'Kaï et arbitre du Double Conseil. Née d'une mère Oni et d'un père Humanima félin, elle incarne physiquement le compromis entre deux mondes. Elle impose sa légitimité par une force martiale redoutable autant que par une diplomatie fine.
- **Signe distinctif** : Une peau sombre veinée de reflets verts magiques, et des yeux félins dorés capables de percer l'obscurité de la jungle.
- **Visage caché [MJ]** : Seyra est atteinte d'une maladie dégénérative qui perturbe l'harmonie de son sang mêlé. Elle utilise en secret les innovations techno-magiques de Kahim pour stabiliser son métabolisme, sachant que si elle montre le moindre signe de faiblesse physique, les factions radicalisées de sa tribu se déchireront pour le pouvoir.

☐ Tovak l'Écaillé — Seigneur des Chasseurs

- **Rôle public** : Guerrier Humanima reptilien massif et brutal. Responsable des patrouilles militaires et des expéditions de chasse, il est le bras armé de Zar'Kaï et le protecteur intraitable de ses frontières.
- **Signe distinctif** : Des écailles sombres incrustées de cicatrices de combat, et une mâchoire puissante garnie de crocs aiguisés.
- **Visage caché [MJ]** : Malgré sa férocité apparente, Tovak cache une loyauté absolue envers Seyra, dont il est secrètement amoureux. Il mène des purges préventives et silencieuses dans la jungle, exécutant sans procès les Oni traditionalistes ou les espions humains qui s'approchent trop près du *Sanctuaire des Mères*.

☐ Nelyra des Racines — Oracle de Thalara

- **Rôle public** : Mystique hybride (mi-Oni, mi-Humanima), considérée comme "la voix de la forêt". Respectée par les deux factions, elle lit l'avenir dans les mouvements des racines et les cycles des spores luminescents.
- **Signe distinctif** : Une peau marbrée de lueurs argentées, et des cornes fines entièrement colonisées par des lianes vivantes qui réagissent à ses émotions.
- **Visage caché [MJ]** : En communiquant avec le réseau de mycélium des *Lianes de Cristal*, Nelyra a capté un signal parasite. La jungle est en train de "télécharger" les données des bases de données de New Abuja via le matériel de contrebande, et l'esprit de la forêt commence à développer une conscience technologique hybride qui effraie l'oracle.

☐ Kahim « Deux-Souffles » — Forgeron-Contrebandier

- **Rôle public** : Artisan de génie et ancien esclave humain évadé des laboratoires de New Abuja. Réfugié chez les Sang-Mêlés, il trafique des armes et détourne des objets technomagiques humains en échange de la protection de la tribu.
 - **Signe distinctif** : Son bras gauche d'origine a été remplacé par une prothèse organotechnique animée par de la sève de Myr et des servomoteurs récupérés, qu'il recalibre constamment.
 - **Visage caché [MJ]** : Kahim est poursuivi par un groupe de traqueurs corporatistes de New Abuja car la prothèse qu'il porte contient le prototype d'un décrypteur capable de pirater les communications militaires de la cité humaine. Il manipule le Double Conseil pour pousser Zar'Kaï à fortifier ses positions, se servant de la tribu comme d'un bouclier contre ses anciens maîtres.
-

Bestiaire du Réseau Bio-Cyber

- **Les Panthères de Sève-Circuit** :
 - *Description* : Félines de la jungle dont le système nerveux a fusionné avec les résidus de Myr et les lignes de données des *Lianes de Cristal*. Leur pelage noir arbore des motifs de circuits imprimés fluorescents.
 - *Comportement* : Elles agissent comme des pare-feux vivants pour la tribu. Si un intrus tente de se brancher sur les réseaux de sève ou utilise des scanners électroniques, ces panthères détectent l'anomalie et attaquent en coupant les connexions neurales de la cible.
 - **Les Spores-Espions (Data-Spores)** :
 - *Description* : Champignons bioluminescents microscopiques qui flottent dans l'air autour du *Cœur-Vert*.
 - *Rôle* : Nelyra sait interpréter leurs variations de couleur. Ils fonctionnent comme un réseau de caméras de surveillance biologiques : ils virent au rouge vif en présence de technologies humaines non autorisées ou d'intentions hostiles, alertant instantanément les chasseurs de Tovak.
-

Secrets de la Tribu [Réservé au MJ]

- **Le Code Génétique de New Abuja** : Les expériences menées par Kahim sur les enfants du *Sanctuaire des Mères* ont révélé une anomalie biologique majeure. L'ADN hybride (Oni-Humanima) possède une immunité naturelle totale contre les armes bio-chimiques développées par New Abuja pour raser la jungle. Si la corporation l'apprend, elle lancera des raids massifs pour capturer les enfants vivants afin de les disséquer et de briser cette

immunité.

- **Le Sabotage du Double Conseil :** Le représentant Oni du clan le plus puissant de la tribu est secrètement de mèche avec les traditionalistes de *Kar'Ukra*. Il planifie d'assassiner le représentant Humanima de son propre conseil pour accuser les chasseurs de Tovak, briser l'arbitrage de Seyra et provoquer une guerre civile qui détruira Zar'Kaï de l'intérieur, ouvrant la voie à une reprise en main par les clans "purs".

Tribu de Sahr'Ket — Les Gardiens du Déroit



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 technologie 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 attiré 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.

Tribu de Xhaz'Kor — Les Mordeurs de Venin



Note du MJ : Xhaz'Kor est le prédateur alpha incontesté de la jungle profonde de Thalara. Si Kar'Ukra est le bouclier côtier et Zar'Kaï le laboratoire social, Xhaz'Kor est le cartel bio-chimique du Sud. Visuellement, c'est le paroxysme du style "Chem-Punk" et "Overgrown-Cyberpunk" : les cages de reptiles géants s'entrelacent avec des extracteurs de toxines automatisés, et les marchés locaux regorgent de stimulants neuronaux et de poisons runiques. C'est une faction terrifiante, indispensable pour introduire des arcs narratifs liés au trafic international, à la guerre de factions ou au chantage technologique.

- **Région :** Jungle méridionale profonde de Thalara.
- **Statut :** La plus vaste, la plus riche et la plus redoutée des tribus oni du Sud.
- **Dirigeante :** La Matriarche Zhora Kar'Ven.

Présentation générale & Ferveur Toxique

Entièrement composée d'Oni issus des lignées de Thalira (la Nature) et de Solon (la Justice), la tribu de Xhaz'Kor domine une portion immense de la jungle méridionale. Animé par l'ambition secrète d'étendre son hégémonie sur les deux rives de la grande forêt, ce clan a choisi une voie unique pour asseoir sa puissance : la maîtrise absolue des poisons et le pragmatisme économique.

- **L'Épreuve du Premier Venin :** Le ciment de cette société repose sur une tradition impitoyable. Chaque enfant oni, pour prouver sa force et sa résilience, doit survivre à une injection de toxine pure choisie par le conseil tribal. Ceux qui survivent voient leur système immunitaire modifié à jamais et deviennent des membres à part entière de la tribu. Les autres nourrissent la jungle.
 - **L'Économie Noire :** Contrairement à l'isolationnisme des autres clans, Xhaz'Kor entretient des relations suivies et lucratives avec les humains du Sud. Ils troquent leurs venins rares, leurs drogues hallucinogènes et leurs artefacts contre des armes à feu de pointe, des composants cybernétiques et des ressources industrielles introuvables sous la canopée.
 - **Atmosphère :** Une tension lourde et moite où se mêlent la peur et le respect. Les habitants arborent des tatouages serpentins complexes gravés à même la peau, cicatrisés par les venins qui les ont façonnés. Les villages exhalent des odeurs entêtantes de plantes toxiques et de réactifs chimiques, vibrants au rythme des marchés clandestins où s'échangent remèdes et poisons de mort.
-

Politique & Ambitions Géopolitiques

- **La Main de Fer** : La tribu fonctionne comme un cartel militarisé et théocratique. L'autorité de la Matriarche est indiscutable, adossée à une hiérarchie de maîtres empoisonneurs et de seigneurs marchands.
 - **L'Unification par la Peur** : Xhaz'Kor ne cherche pas la diplomatie avec les autres tribus (qu'elles soient pures ou mixtes comme Zar'Kaï). Son but à moyen terme est de saturer le marché noir de Thalara pour rendre les autres clans dépendants de ses antidotes et de sa technologie, avant de les unifier de force sous sa bannière.
-

Lieux Notables du Cartel

- **La Fosse aux Morsures** : Une arène souterraine d'initiation creusée au cœur du village principal. C'est ici que les jeunes Oni affrontent le rite du « premier venin » sous les yeux des prêtres et de la foule. Les parois de la fosse suintent de toxines naturelles.
 - **Les Serres Noires** : Un immense complexe de serres fortifiées et d'enclos hautement sécurisés. C'est le centre de production de la tribu, où sont cultivées les plantes les plus létales de Sicard et élevés des milliers de serpents, scorpions et insectes titanesques.
 - **Le Temple de Solon et Thalira** : Un sanctuaire double à l'architecture brute. D'un côté, on y prie Solon pour une justice expéditive et implacable ; de l'autre, on y honore la nature sauvage de Thalira. C'est ici que les prêtres accomplissent les rituels sacrés pour bénir et consacrer les poisons de guerre.
 - **Les Docks de Fer-Noir** : Cachés au fond d'un bras de rivière fortifié et invisible depuis les relevés aériens, ces quais en bois noir servent de plaque tournante pour le commerce clandestin avec les navires et les contrebandiers humains de New Abuja.
-

PNJ Majeurs de Xhaz'Kin

☐ Zhora Kar'Ven — Matriarche des Mordeurs

- **Rôle public** : Cheffe incontestée de Xhaz'Kor et architecte de la politique d'expansion de la tribu. Légende vivante, elle a survécu à plus de vingt inoculations de venins différents. Elle dirige son peuple d'une main de fer, incarnant la résilience biologique absolue.

- **Signe distinctif** : Une peau sombre traversée de lueurs violacées magiques, et des crocs allongés naturellement imprégnés d'un suc toxique.
- **Visage caché [MJ]** : À force d'accumuler les toxines, le corps de Zhora est devenu une arme biologique ambulante, mais son système nerveux commence à lâcher. Elle dépend secrètement d'un système de filtration cyber-organique dissimulé sous ses parures tribales. Elle pousse à l'unification de la jungle car elle cherche désespérément une plante mythique capable de stabiliser son sang avant sa mort imminente.

☐☐ Karesh l'Alchimiste Noir

- **Rôle public** : Maître empoisonneur suprême, responsable de la gestion des *Serres Noires* et de la création des armes chimiques de la tribu. Fasciné par les sciences humaines, il combine les techniques d'extraction corporatistes avec la sorcellerie traditionnelle du Myr pour concevoir des drogues de combat dévastatrices.
- **Signe distinctif** : Des yeux brûlants d'un vert acide et un bras gauche entièrement recouvert de scarifications runiques incrustées de réactifs chimiques.
- **Visage caché [MJ]** : Karesh mène des expériences de croisement génétique interdites en utilisant de l'ADN humain fourni par le marché noir. Son but secret est de créer un virus capable de cibler spécifiquement les Humanima afin d'aider Zhora à éliminer la concurrence de la tribu de Sahr'Ket ou de Zar'Kaï d'un seul coup.

☐☐ Daron « Cœur-de-Scorpion »

- **Rôle public** : Ancien esclave humain capturé lors d'un raid historique. Contre toute attente, il a exigé de passer l'épreuve du venin, y a survécu et a gagné sa liberté et sa citoyenneté Oni. Aujourd'hui, il dirige les *Docks de Fer-Noir* et orchestre l'intégralité du commerce clandestin avec les corporations humaines.
- **Signe distinctif** : Son bras gauche d'origine a été sectionné suite à une morsure ; il l'a remplacé par une lourde prothèse mécanique humaine modifiée, équipée d'un dard rétractable empoisonné.
- **Visage caché [MJ]** : Daron joue un triple jeu dangereux. Il utilise sa position pour détourner des fonds et du matériel militaire afin de financer sa propre faction au sein des docks. Son but à long terme est de renverser Zhora et de transformer Xhaz'Kor en une méga-corporation indépendante, coupant les ponts avec le mysticisme des shamans.

Bestiaire des Serres Noires

- **Les Scorpions de Fer-Noir** : Arachnides de la taille d'un véhicule blindé, dont la chitine a absorbé les sédiments métalliques des rivières. La tribu les utilise comme montures lourdes et bêtes de siège. Leur venin peut liquéfier les protections thermiques des combinaisons de combat humaines en quelques secondes.

- **Les Mille-Pattes de Sève (Neuro-Glows)** : Myriapodes bioluminescents qui vivent dans les recoins sombres du *Temple*. Les alchimistes de Karesh récoltent leur bave pour concevoir des sérums de vérité neuronaux ultra-puissants ou des drogues de combat qui suppriment temporairement la perception de la douleur chez les guerriers Oni.
-

Secrets du Cartel [Réservé au MJ]

- **Le Chantage de New Abuja** : Une partie des armes à feu de haute technologie fournies par les marchands humains aux *Docks de Fer-Noir* contient un inhibiteur à distance. La corporation de New Abuja qui traite avec Daron a conçu ces armes pour qu'elles se verrouillent instantanément si Xhaz'Kor tente de marcher sur les colonies humaines. Daron est au courant mais cache cette faille à Zhora pour préserver ses marges commerciales.
 - **Le Fléau des Prêtres** : Le poison utilisé par les prêtres de Solon pour bénir les lames de guerre est en réalité extrait du système racinaire mourant du *Cœur-Vert* de la tribu de Zar'Kaï. Karesh envoie secrètement des commandos siphonner la sève de l'arbre millénaire ennemi, accélérant la peste informatique qui ronge la canopée profonde.
-

Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **L'Épreuve Sabotée** : Le fils d'un grand chef allié de Xhaz'Kor doit passer l'épreuve du « premier venin » dans la *Fosse aux Morsures*. Karesh a découvert qu'un traître a remplacé la toxine réglementaire par un poison militaire de New Abuja pour lequel la tribu n'a aucun antidote. Ne pouvant pas intervenir publiquement sans déclencher une crise politique, Karesh engage les PJ pour s'infiltrer dans les laboratoires des Docks, voler la formule de l'antidote humain et la lui livrer avant le lever du soleil.
2. **La Cargaison Fantôme de Fer-Noir** : Un navire de contrebande humaine, transportant une cargaison massive d'implants de filtration d'organes indispensables à la survie de la Matriarche **Zhora**, a été intercepté et pillé par les pirates de **Kar'Ukra** (la tribu de Sakira). Zhora charge les PJ d'une mission de la plus haute importance : infiltrer le territoire côtier de Kar'Ukra, localiser la cargaison et la ramener aux Docks avant que Sakira ne comprenne la valeur médicale du lot.

Tribus des Crocs-de-Braise



“ **Note du MJ** : Les Crocs-de-Braise apportent une intensité viscérale à l'Ouest de Thalara. Dans notre cadre *Overgrown-Cyberpunk*, cette tribu n'est pas juste un groupe de sauvages pyromanes : c'est une meute de chasseurs nocturnes connectés en réseau peer-to-peer neuronal (l'instinct de meute cyber-augmenté) qui utilise le feu et la surchauffe cinétique comme une arme et un mode de vie. Ils considèrent les implants humains comme du bétail technologique à dépecer pour surclonker leurs propres châssis et leurs mâchoires hydrauliques.

- **Localisation** : Ouest de la jungle de Thalara, corridor stratégique entre Kar'Ukra et Zar'Kaï.
 - **Statut** : Tribu nomade-territoriale hybride (Oni du Sud et Humanima canidés), redoutée pour ses raids nocturnes.
 - **Dirigeant** : L'Alpha Varok « Alpha-de-Feu ».
-

Présentation générale & Philosophie de la Meute

Née de l'union fusionnelle entre des Oni du Sud et des Humanima canidés (loups, hyènes, chacals), la tribu des Crocs-de-Braise est une anomalie politique dans la jungle. Contrairement aux autres clans, ils ne s'attachent pas à la propriété d'une terre, mais à la pureté absolue de leur meute. Pour un Croc-de-Braise, l'identité ne découle pas de la naissance, mais de la loyauté indéfectible qu'il voue au groupe et des grades militaires qu'il y conquiert à la pointe des crocs.

- **L'Épreuve du Feu** : Leur nom provient directement des *rituels de braise*. Après chaque grande traque, les jeunes guerriers doivent marcher pieds nus sur des charbons ardents et des débris de moteurs en surchauffe afin de prouver leur tolérance à la douleur et forger leur résistance biologique.
 - **Guerriers de la Nuit** : Traqueurs hors pair, ils exploitent la verticalité et l'obscurité de la jungle comme un terrain de chasse cyber-organique. Leurs embuscades et leurs raids éclairs terrorisent les expéditions de New Abuja.
 - **Autarcie Radicale** : Ils rejettent catégoriquement tout compromis ou commerce avec les humains. Toute caravane corporatiste traversant leur secteur est systématiquement démantelée, sabotée et pillée.
-

Caractère & Organisation Martiale

- **La Hiérarchie de l'Alpha** : L'organisation sociale est calquée sur une meute canine stricte. L'Alpha règne en maître absolu, mais son autorité est précaire : il doit constamment prouver sa supériorité physique et tactique sous peine d'être défié et mis à mort par un prétendant.
 - **L'Ambivalence Tribale** : S'ils se montrent d'une cruauté sans pitié envers les humains, ils s'avèrent être des alliés militaires d'une fiabilité exemplaire pour les tribus oni et mixtes voisines (Kar'Ukra et Zar'Kaï), monnayant leur fureur lors des grands conflits territoriaux.
-

Alliances & Rivalités

- **Alliés** : **Kar'Ukra** (coopération et entraide guerrière sur les côtes) et **Zar'Kaï** (soutien militaire ponctuel contre la peste informatique ou les assauts lourds).
- **Ennemis Jurés** : Les humains en général, et la mégapole de **New Abuja** en particulier, dont les projets de déforestation et d'extraction de Myr sont vus comme une profanation

impardonnable de la chair de Thalara.

- **Rivaux** : La tribu de **Xhaz’Kor**. Les Crocs-de-Braise méprisent l'usage des poisons et des drogues de l'Alchimiste Noir, considérant les toxines comme une arme de lâche, indigne d'un véritable guerrier qui ne doit compter que sur ses crocs et sa rage.
-

Lieux Notables de la Canopée Brûlée

- **Le Cercle des Braises** : Une immense arène de pierres volcaniques noircies et de carcasses métalliques calcinées au centre de leur territoire. C'est le cœur sacré de la meute, où se déroulent les duels de leadership, les rites initiatiques et les rituels de douleur.
 - **Les Tanières de Fer** : Un réseau de villages troglodytiques partiellement enterrés sous les racines géantes. Ces refuges souterrains sont protégés par d'épaisses palissades organiques renforcées par des débris blindés de mechas humains.
 - **Les Arbres-Torches** : D'immenses arbres modifiés dont l'écorce est perfusée de résine magique hautement inflammable et de carburant lourd. Constamment allumés, ils ceinturent leur frontière, projetant une lueur rougeoyante sinistre qui sert d'avertissement et de moyen d'effroi pour les intrus.
-

PNJ Majeurs des Crocs-de-Braise

☐ Varok « Alpha-de-Feu » — Le Chef de la Tribu

- **Rôle public** : Ancien guerrier Oni massif qui a conquis son titre d'Alpha en écrasant et en brûlant vif trois prétendants lors du rituel de braise. Il incarne la brutalité physique brute alliée à une ruse tactique chirurgicale.
- **Signe distinctif** : Une peau sombre traversée de veines rouge incandescent, des crocs anormalement allongés et des optiques oculaires naturelles qui luisent comme des braises de forge.
- **Visage caché [MJ]** : Pour maintenir ses performances physiques au-dessus de la mêlée, Varok a fait installer un noyau thermique humain expérimental dans sa cage thoracique. Ce réacteur le maintient dans un état de surchauffe cybernétique permanent qui décuple sa force, mais s'il ne participe pas régulièrement aux rituels de braise pour dissiper cette chaleur via ses pieds, son cœur d'acier risque d'exploser.

☐☐ Kaelenne la Hurleuse — La Chamane de la Meute

- **Rôle public** : Mysticienne hybride (mi-Oni, mi-Humanima) et guide spirituelle de la tribu. Elle supervise l'intégrité des rites de braise et maintient la cohésion mystique du clan. Au combat, elle prétend canaliser l'esprit des meutes disparues pour harceler l'esprit de ses cibles.
- **Signe distinctif** : Des cheveux tressés saturés de cendres rituelles, des tatouages tribaux bioluminescents et une voix rauque capable de générer des fréquences qui troublent l'esprit des ennemis.
- **Visage caché [MJ]** : Les "hurlements des anciens" que Kaelenne invoque proviennent d'un puissant amplificateur acoustique cyber-organique greffé dans sa gorge. Elle pirate en temps réel les fréquences radio à courte portée des soldats de New Abuja pour renvoyer leurs propres cris de détresse déformés par des filtres sub-basses, provoquant des crises de panique neuronale chez l'ennemi.

☐☐ Rhazkar Croc-d'Acier — Le Maître des Chasses

- **Rôle public** : Humanima lupin doté d'une carrure colossale. Chef militaire de terrain, il planifie les traques, commande les patrouilles frontalières et assure la formation martiale de la jeune génération.
- **Signe distinctif** : Une mâchoire lourdement modifiée, entièrement bardée de crocs métalliques implantés à vif, et une armure composite faite d'os de Titan et de cuir bouilli brûlé.
- **Visage caché [MJ]** : Ses crocs métalliques ont été forgés à partir de l'alliage d'un vaisseau d'exploration ultra-secret de New Abuja qu'il a intercepté seul. Il garde secret le fait que cet alliage contient des banques de mémoire intactes décrivant les failles structurelles du réseau de défense automatisé de la cité humaine. Il attend le moment opportun pour pousser Varok à lancer l'assaut final.

☐☐ Shyra Cendre-Noire — La Gardienne des Tanières

- **Rôle public** : Femme Oni d'une sévérité légendaire, chargée de la défense logistique des villages et de la sacralité du Cercle des Braises. Elle gère la sécurité intérieure de la meute et applique les punitions corporelles contre les faibles ou les traîtres sans la moindre hésitation.
- **Signe distinctif** : Des cornes entièrement noircies par la fumée des brasiers rituels et des cicatrices de brûlures profondes qui couvrent l'intégralité de son corps.

Bestiaire Cyber-Canin

- **Les Hyènes de Fournaise (Thermal Hyenas) :**
 - *Description* : Carnivores massifs de la jungle dont la boîte crânienne et le système respiratoire ont été modifiés par les forgerons de la tribu. Leurs poumons rejettent des bouffées de vapeur brûlante lorsqu'elles s'élancent.
 - *Rôle* : Elles chassent en coordination neurale directe avec Rhazkar. Leurs morsures peuvent sectionner les câbles d'alimentation des armures lourdes humaines, provoquant des pannes de système instantanées chez les soldats isolés.
 - **Les Tiques de Braise (Scrap-Ticks) :**
 - *Description* : Parasites géants friands de la chaleur émise par les batteries de New Abuja. Les Crocs-de-Braise les lâchent à proximité des véhicules humains. Les tiques se fixent sur les générateurs, absorbent l'énergie jusqu'à entrer en surchauffe explosive, sabotant les moteurs en pleine brousse.
-

Secrets de la Meute [Réservé au MJ]

- **Le Réseau Meute-Net** : Le lien de télépathie animale que la meute prétend posséder est en réalité un réseau LAN sous-cutané de type peer-to-peer, fonctionnant grâce à des puces de communication militaires que Kaelenne greffe secrètement sur chaque Oni ou Humanima lors du rituel du premier feu. Si un Netrunner de New Abuja parvenait à décrypter ce protocole de communication primitif mais cryptique, il pourrait injecter un signal de rétro-larsen acoustique et tuer instantanément toute la meute par rupture d'anévrisme.
 - **L'Anomalie Thermique du Cercle** : Le *Cercle des Braises* n'est pas chaud uniquement à cause des feux de joie. Il est situé juste au-dessus de la ligne d'échappement thermique principale d'une ancienne usine de raffinage pré-impériale enfouie profondément sous Thalara. C'est cette chaleur résiduelle qui maintient les pierres à haute température. Si quelqu'un scelle cette évacuation depuis les profondeurs, le sol se refroidira, brisant le mythe religieux de la meute et provoquant l'explosion de l'usine souterraine sous l'effet de la pression accumulée.
-

Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **Le Signal de la Louve** : Lors d'un raid nocturne, les chasseurs de **Rhazkar** capturent une unité de transport de New Abuja contenant un processeur de liaison satellite de type militaire. **Kaelenne** tente de l'interfacer avec le *Meute-Net*, mais le processeur s'avère contenir un pare-feu défensif agressif qui commence à corrompre l'esprit des guerriers connectés, les plongeant dans des transes de rage aveugle où ils s'entretuent. La meute

doit faire appel à des PJ experts en techno-magie ou en piratage pour descendre dans les *Tanières de Fer* et isoler le signal avant que l'Alpha ne devienne fou à son tour.

2. **Le Chasseur Chassé** : Une unité de mercenaires lourdement équipés de New Abuja a installé des émetteurs de fréquences à ultra-sons autour des *Arbres-Torches*, rendant la faune canigne folle et isolant la meute de ses défenses naturelles. **Shyra Cendre-Noire** engage secrètement les PJ pour saboter ces antennes technologiques avant que l'Alpha **Varok**, aveuglé par sa fierté et la surchauffe de son propre noyau interne, ne lance une charge frontale suicidaire contre les retranchements fortifiés des humains.