

# Tribu de Xhaz'Kor — Les Mordeurs de Venin



# Présentation

Khaz’Kor est la plus vaste et la plus redoutée des tribus oni du Sud. Entièrement composée d’Oni de Thalira et de Solon, elle domine une portion immense de la jungle méridionale, rêvant en secret d’étendre son influence sur les deux rives de la grande forêt. Contrairement aux autres tribus, Khaz’Kor entretient des relations suivies avec les humains, échangeant poisons, créatures venimeuses et artefacts oni contre des armes, de la technologie et des ressources rares. Leur mode de vie est marqué par une tradition unique : chaque enfant oni doit survivre à l’épreuve du « premier venin », une morsure ou une injection choisie par le conseil tribal, symbole de force et de résilience. Ceux qui survivent deviennent membres à part entière de la tribu.

## Caractère de la tribu

- **Tribu-Venin** : obsédée par les toxines, élevages entiers de serpents, scorpions et insectes mortels.
- **Guerriers empoisonnés** : armes, tatouages et rituels marqués par l’usage du poison.
- **Économie noire** : commerce intense de venins rares, de drogues hallucinogènes et de toxines avec les humains.
- **Ambition secrète** : rêve d’unifier la jungle par la force et la peur.

## Lieux notables

- **La Fosse aux Morsures** : arène d’initiation où les jeunes affrontent leur premier venin.
- **Les Serres Noires** : serres et enclos où sont cultivées et élevées les espèces toxiques.
- **Le Temple de Solon et Thalira** : sanctuaire double, dédié à la Justice et à la Nature, où les prêtres bénissent les poisons.
- **Les Docks de Fer-Noir** : point de commerce clandestin avec les navires humains.

## Ambiance

Khaz’Kor respire la peur et le respect. Ses habitants sont tatoués de symboles serpentins et portent sur leur peau les traces des venins qui les ont façonnés. La tribu est crainte même de ses alliés, car chacun y voit une ambition prédatrice. Leurs villages sont enveloppés de cages de reptiles et d’odeurs de plantes toxiques, entrecoupés de marchés où l’on vend à la fois remèdes et poisons.

## Politique & relations

- **Alliés** : certaines cités humaines libres (dont Neo Abuja, via le marché noir).
- **Neutres** : autres tribus de la jungle (qui se méfient de leurs ambitions).
- **Ennemis** : toute puissance qui tenterait de limiter leur commerce (Ossians, cités célestes).

- **Ambition** : étendre leur influence pour devenir la tribu dominante de Thalara.

## ☐☐ Zhora Kar'Ven — Matriarche des Mordeurs

Cheffe incontestée de Xhaz'Kor, survivante à plus de vingt venins différents. Sa peau est constellée de cicatrices et de tatouages serpentins. Elle incarne la résilience absolue et dirige la tribu d'une main de fer.

- **Signe** : peau sombre veinée de lueurs violacées, crocs allongés imprégnés de poison.
- **Rôle** : cheffe suprême, garante de l'épreuve du « premier venin », architecte de l'ambition d'expansion.



---

## ☐☐ Karesh l'Alchimiste Noir

Maître empoisonneur, responsable des Serres Noires et de la production de toxines. Connu pour ses drogues hallucinogènes utilisées autant en rituels qu'en guerre. Fasciné par la science humaine, il expérimente sans relâche.

- **Signe** : yeux brûlants d'un vert acide, bras couvert de scarifications runiques.
- **Rôle** : créateur des poisons et drogues tribales, lien scientifique avec les marchands humains.



---

## ☐☐ Daron « Cœur-de-Scorpion »

Ancien esclave humain capturé lors d'un raid, il a survécu à l'épreuve du venin et gagné sa place parmi les Oni. Aujourd'hui, il est maître des Docks de Fer-Noir, dirigeant le commerce clandestin avec les cités humaines.

- **Signe** : bras gauche remplacé par une prothèse empoisonnée, tatouages tribaux serpentins.
- **Rôle** : négociateur avec les humains, stratège économique, homme de l'ombre de Zhora.



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