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.

Révision #2
Créé 7 septembre 2025 20:15:05 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 17:29:35 par karubak