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.

Révision #2
Créé 7 septembre 2025 20:49:24 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 17:31:59 par karubak