

# Les plaines gelées de Cariés-Territoire des Onis du nord

Au nord de Sicard s'étendent les **plaines gelées de Cariés**, un territoire de glace et de vent où survivent les plus anciennes tribus oni. Ces steppes blanches s'étirent à perte de vue, rythmées par des falaises, des lacs pris dans la glace et des forêts de cristaux. Le climat y est si rude que seuls les plus endurcis peuvent espérer y prospérer.

Les tribus oni des plaines se distinguent par leur **indépendance extrême**. Chaque communauté choisit ses propres règles chefferie, méritocratie ou conseil de doyens et il n'est pas rare de voir une tribu se scinder à la suite d'un désaccord. Cette fragmentation constante n'empêche pas une tradition immuable : une fois par an, toutes les tribus se réunissent au **Conseil de la Carapace**, où sont réglés les différends et proclamés les serments collectifs.

- [Tribu de Berzog — La Tribu des Terres Vertes](#)
- [Tribu de Dakdram — Les Dévoreurs de Destin](#)
- [Tribu d'Orlin — Les Fils de Nivalis](#)

# Tribu de Berzog — La Tribu des Terres Vertes



# Présentation

“ **Note du MJ** : La Tribu de Berzog est le bastion du traditionalisme Oni dans le Grand Nord (Cariés). Ici, pas de machines ni d'industrie : tout repose sur la force physique, le culte des ancêtres et une maîtrise magistrale de la *glace vivante* et du *Myr*. C'est une société sédentaire, fière et austère, qui utilise la magie environnementale pour sculpter son territoire et résister à la pression des étrangers.

- **Région** : Sud des plaines gelées de Cariés, sur les côtes balayées par les vents.
- **Statut** : La plus ancienne et la plus respectée des trois grandes tribus de Cariés.
- **Dirigeant** : Le vieux chef Berzog le Grand.

## Caractère de la Tribu

- **Ancestrale & Conservatrice** : Dépositaire des rituels originels de Cariés. La tribu cultive une méfiance viscérale envers le changement et le mode de vie des humains. Le culte des ancêtres y dicte les choix de la communauté.
- **Sédentaire & Fortifiée** : Contrairement aux clans nomades du Nord, les Oni de Berzog ont bâti des villages permanents en bois massif, ceinturés par de monumentaux remparts de givre sacré et de glace vivante qu'ils sculptent comme une armure.
- **Maritime & Pragmatique** : Maîtres de la navigation côtière, de la pêche et de la chasse aux grandes créatures maritimes. Bien que les conflits territoriaux soient fréquents avec les humains du Sud, la tribu sait mettre sa fierté de côté pour entretenir des échanges commerciaux réguliers et rentables.

## Politique & Souveraineté

- **Le Conseil des Anciens** : L'institution officielle qui gouverne la tribu. Bien qu'il soit présidé par Berzog, le vieux chef possède une telle aura et une telle influence que sa volonté finit toujours par s'imposer.
- **La Loi du Rang** : Les lignées familiales et le sang sont profondément respectés, mais au sein de la tribu, c'est la combinaison de la force brute et de la sagesse ancienne qui détermine le rang et l'autorité d'un Oni.
- **Fermeture Territoriale** : Face aux affaires du monde, la tribu observe une neutralité prudente. Cependant, leur doctrine est absolue : les terres de Cariés doivent rester oni.

Les étrangers trop envahissants sont systématiquement repoussés.

---

## Alliances & Ennemis

- **Alliés** : Certaines tribus oni mineures des plaines, qui reconnaissent l'autorité de Berzog et le choisissent régulièrement comme arbitre pour régler leurs litiges. Les commerçants humains de **Néo-Boston** (malgré des escarmouches régulières pour le tracé des frontières).
  - **Ennemis** : Les tribus oni expansionnistes, en particulier celle de **Dakdram**, jugée beaucoup trop ambitieuse et agressive.
  - **Relations** : Les Elkhor sont vus avec un grand respect pour leur discipline commune, mais sont tenus à distance respectable. La tribu n'entretient aucun contact stable avec les Ossians ou les cités célestes.
- 

## Lieux Notables de la Toundra

- **Le Fort de Givrebois** : Le cœur politique et spirituel de la tribu. Un immense village fortifié, construit en troncs d'arbres millénaires et protégé par des vagues de glace vivante sculptée qui repoussent le blizzard.
  - **Le Port des Brisants** : Un quai de commerce fortifié creusé dans la roche et la glace. C'est la base arrière de la flotte oni, d'où partent les expéditions de chasse maritime et où accostent les navires marchands de Néo-Boston.
  - **La Forêt des Terres Vertes** : Une rareté écologique sacrée et jalousement protégée. Une zone de toundra boisée où la végétation perce à travers la glace éternelle grâce à des résurgences magiques souterraines.
  - **Le Cercle de Givre** : Un lieu mystique composé de gigantesques mégalithes de glace vivante. C'est ici que Korgha et les druides communient avec la mémoire des ancêtres et célèbrent les rites funéraires.
- 

## PNJ Majeurs de Cariés

- **Berzog le Grand - Le Chef de la Tribu**
  - *Rôle public* : Vieux Oni bleu, stratège respecté à travers toutes les plaines et symbole vivant de la continuité de son peuple. Officiellement, il est le défenseur intransigeant des traditions oni et s'oppose à toute ouverture du territoire.

- *Visage caché [MJ]* : En privé, Berzog est un manipulateur d'une habileté redoutable. Il utilise le respect des traditions pour asseoir son pouvoir personnel et sait parfaitement souffler sur les braises de la peur de l'étranger pour maintenir l'unité de sa tribu.
  - **☐ Ylna des Brisants - La Maîtresse du Port**
    - *Rôle public* : Responsable absolue du commerce maritime, de la flotte et de la chasse. Connue pour sa rudesse verbale et son sens pratique aiguisé, elle maintient l'économie de la tribu à flot.
    - *Signe distinctif* : Elle a perdu un œil lors d'une chasse marine, remplacé depuis par une gemme de glace vivante brute qui pulse d'une lueur magique froide.
    - *Rôle en jeu* : Elle gère les échanges avec le Sud et maintient un équilibre précaire entre la diplomatie commerciale et la guerre ouverte avec les humains.
  - **☐ Korgha le Sage - Le Gardien du Cercle de Givre**
    - *Rôle public* : Ancien druide et autorité spirituelle suprême de la tribu. Respecté de tous, il est le seul capable de déchiffrer les murmures de la glace et d'interpréter la mémoire des ancêtres. He sert de conseiller direct au chef.
    - *Signe distinctif* : Une voix rauque et profonde, et des cornes massives entièrement gravées de runes magiques ancestrales.
- 

# Bestiaire des Terres Vertes & des Glaces

- **Les Ours de Givre-Moelle :**
    - *Description* : Prédateurs colossaux des plaines de Cariés. Leur squelette et leurs griffes sont imprégnés de sédiments de Myr congelé, ce qui donne à leurs attaques une puissance magique capable de fendre le bois de fer. Leur fourrure blanche est presque impossible à percer pour des flèches ordinaires.
  - **Les Éperviers de Givre (Cryo-Guetteurs) :**
    - *Description* : Rapaces au plumage translucide comme de la glace fine. Les druides comme Korgha savent lier leur esprit à ces oiseaux par des rituels magiques, les utilisant comme des éclaireurs célestes pour surveiller les mouvements de la tribu de Dakdram ou les navires de Néo-Boston.
  - **Les Baleines de Banquise :**
    - *Description* : Cétacés titanesques qui hantent les côtes du Port des Brisants. Leur graisse, saturée de nutriments magiques marins, est la principale source d'énergie et de lumière pour le Fort de Givrebois. Leurs os sont utilisés par les Oni pour armer la proue de leurs navires.
-

# Secrets & Coulisses [Réservé au MJ]

- **Le Secret de la Gemme d'Ylna** : La gemme de glace vivante qui remplace l'œil d'Ylna n'est pas un simple ornement magique. C'est un réceptacle contenant une infime quantité de *Myr noir* liquide, pêché dans les abysses. Cette pierre lui permet de "voir" les courants magiques et de détecter les navires invisibles ou masqués par des sortilèges. Cependant, le Myr ronge lentement son esprit, lui infligeant des visions de vagues noires qui menacent d'engloutir Cariés.
- **La Contrebande de Berzog** : Pour maintenir la supériorité militaire de sa tribu face aux assauts de Dakdram, Berzog ferme volontairement les yeux sur un trafic secret au Port des Brisants. Ylna échange du bois de fer sacré et des blocs de glace vivante contre des outils en acier trempé et des marchandises rares apportées par les marchands de **Néo-Boston**. Si le Conseil des Anciens découvrait que le chef troque les ressources sacrées de la forêt avec les humains, sa légitimité s'effondrerait.

# Tribu de Dakdram — Les Dévoreurs de Destin



# Présentation

“ **Note du MJ** : À l'exact opposé du conservatisme frileux de Berzog, la Tribu de Dakdram est le foyer de l'instabilité, de la fureur et de l'ambition brute dans le Grand Nord (Cariés). C'est une méritocratie sanguinaire régie par un seul credo : *“Arrache ta destinée.”* Ici, la haute technologie cybernétique fournie en sous-main par Néo-Boston est désossée, reforcée et fusionnée de force avec la sorcellerie du Myr et la glace vivante. C'est un volcan social permanent où chaque allié est une future cible et chaque chef un mort en sursis.

- **Région** : Plaines gelées de Cariés, bastion étendu autour du Lac d'Irma.
- **Statut** : L'une des trois grandes tribus de Cariés, faction expansionniste et anarchique.
- **Dirigeant** : Dakdram l'Élu du Nord.

## Caractère de la Tribu

- **Anarchique & Volatile** : La hiérarchie n'est écrite nulle part. Aucun titre n'est acquis par la naissance ou le sang : tout poste, du simple garde au lieutenant en chef, peut être contesté et récupéré par la force et le meurtre rituel.
- **Guerrière & Intransigente** : La stagnation est considérée comme une maladie. La tribu vit des raids constants menés contre ses voisins et s'impose un entraînement martial quotidien d'une violence extrême.
- **Mystique & Sombre** : Derrière la brutalité des guerriers se cache l'influence grandissante des druides sombres et des mysticiens. Ils sont les cartomanciens du sang, vus comme les seuls guides capables de lire les caprices du destin.
- **Expansionniste** : La tribu refuse de se cantonner à ses frontières d'origine. Elle cherche sans cesse à mordre sur les territoires des autres clans pour nourrir sa propre puissance.

## Politique : La Tyrannie du Plus Fort

Sous la poigne de Dakdram, la politique s'écrit à la pointe de la lame. L'autorité du chef ne repose ni sur une couronne ni sur des textes de loi, mais uniquement sur sa capacité à briser quiconque se dresse face à lui.

- **Le Chaos Régulé** : Pour éviter que la tribu ne s'autodétruise complètement, Dakdram a institutionnalisé la violence. Les duels à mort, les assassinats rituels et les épreuves de

force sont encouragés et codifiés : ils sont le seul moyen légitime de purger les faibles et de renforcer le peuple Oni.

- **Une Aristocratie Impossible** : Il n'existe aucune classe noble stable. Les lieutenants de Dakdram passent leurs nuits à surveiller leurs propres arrières, sachant que la jeune génération de guerriers n'attend qu'une faille pour les égorger et prendre leur place.

## Alliances & Ennemis

- **Alliés (Temporaires)** : Les corporations et l'armée de **Néo-Boston**. La cité humaine libre leur fournit des cargaisons d'armes à feu, d'implants et de composants technologiques en échange d'un droit de regard sur la région et de ressources brutes. Dakdram accepte ce marché avec cynisme, tout en calculant le jour exact où il sera assez fort pour retourner ces armes contre ses fournisseurs.
  - **Ennemis Jurés** : La **Tribu de Berzog**. Pour Dakdram, Givrebois est le symbole même de la stagnation et de la lâcheté Oni qu'il faut raser. Les affrontements sanglants aux frontières de leurs territoires sont réguliers et sans merci.
  - **Relations** : Une tolérance absolue et une fascination marquée pour les mysticiens étrangers. Qu'ils viennent des cités humaines ou d'ailleurs, ceux qui maîtrisent les forces occultes ou les secrets du Myr voient leur influence croître de jour en jour au sein du clan.
- 

## Lieux Notables du Chaos

- **La Forteresse du Lac d'Irma** : Le bastion principal de la tribu. Cet ancien territoire stratégique a été arraché de force à la tribu de Berzog lors d'une campagne sanglante. Ses murailles de bois noir sont renforcées par des pointes de glace agressive et des défenses technologiques humaines détournées.
  - **L'Arène des Défis** : Le cœur sacré de la communauté. Une immense fosse creusée dans le permafrost où se règlent toutes les rivalités, de la dispute de taverne à la contestation du pouvoir politique, par des combats à mort sous les acclamations de la foule.
  - **Les Colonnes Noires** : De monumentales structures naturelles de roche et de glace sombre qui s'élancent vers le ciel boréal. C'est le domaine exclusif des mysticiens, un lieu tabou où s'accomplissent les rituels de sang et les prophéties occultes.
  - **Les Forges du Destin** : Des ateliers industriels artisanaux qui tournent jour et nuit. C'est ici que Ragnar et ses forgerons désossent la technologie importée de Néo-Boston pour l'adapter aux gabarits colossaux des Oni et l'imprégner de runes de Myr.
- 

## PNJ Majeurs de la Rupture

- **☐ Dakdram l'Élu du Nord - Le Tyran**
    - *Signe distinctif* : Un jeune Oni à la carrure massive, doté d'yeux flamboyants d'une intensité terrifiante et de cornes entièrement tatouées de symboles runiques complexes.
    - *Rôle en jeu* : Le chef le plus violent, ambitieux et charismatique de sa génération. Il est l'architecte de la loi du plus fort et l'ennemi juré de Berzog.
  - **☐ Shyra des Colonnes - La Grande Mysticienne**
    - *Signe distinctif* : Une figure énigmatique dont le corps est recouvert de tatouages rituels mouvants qui semblent glisser sous sa peau au rythme de ses incantations. Elle manipule un fluide magique sombre et glacial.
    - *Rôle en jeu* : Guide spirituelle de la tribu. Ce sont ses visions et ses rituels sanglants aux Colonnes Noires qui légitiment le pouvoir de Dakdram aux yeux des guerriers les plus superstitieux. Elle sert d'intermédiaire avec les forces occultes.
  - **☐ Ragnar le Traître - Le Forgemaitre**
    - *Signe distinctif* : Le corps marqué par de terribles cicatrices de brûlures magiques. Son bras gauche a été entièrement arraché et remplacé par une prothèse runique lourde forgée dans un alliage de Myr et d'acier noir.
    - *Rôle en jeu* : Ancien allié de confiance de Berzog, il a trahi son peuple pour rejoindre la cause de Dakdram, fasciné par ses promesses de conquête et de liberté brute. Il dirige les *Forges du Destin* et gère le lien technique direct avec les marchands de Néo-Boston.
- 

## Bestiaire Sauvage du Lac d'Irma

- **Les Loups des Forges** : De grands prédateurs canins des glaces que les armuriers de Ragnar nourrissent avec les scories et les résidus de Myr issus des ateliers. Leurs crocs se sont solidifiés pour devenir tranchants comme de l'acier, et leur salive est un composé acide capable de ronger les armures de glace vivante de la tribu de Berzog.
  - **Les Corbeaux de Sang** : Des oiseaux charognards d'une taille anormale qui nichent autour des *Colonnes Noires*. Attirés par les rituels de Shyra, ils se nourrissent des restes des sacrifices et ont développé la capacité de projeter de petits éclats de glace noire acérée lorsqu'ils attaquent en groupe.
  - **Les Wyrms de Glace Noire** : Des reptiles fousseurs colossaux qui dorment au fond du Lac d'Irma. Excitées par le vacarme des forges et le sang versé dans l'Arène des Défis, ces créatures remontent parfois à la surface pour briser la glace et dévorer les guerriers imprudents.
-

# Secrets de la Fosse [Réservé au MJ]

- **Le Piège de la Prothèse** : La prothèse runique de **Ragnar le Traître**, bien que d'apparence indigène, intègre des composants secrets fournis par **Mérian Drion**. Sans que Ragnar ne s'en doute, son bras transmet un signal de tracking d'énergie magique directement aux cartographes militaires de Néo-Boston. Les humains laissent Dakdram s'étendre uniquement pour qu'il affaiblisse Berzog, planifiant de le raser dès que les deux tribus se seront mutuellement saignées.
- **L'Agenda de Shyra** : Shyra des Colonnes ne sert pas Dakdram par loyauté. Ses visions rituelles sont dictées par une entité ancienne emprisonnée sous la glace du Lac d'Irma. Le sang versé dans l'Arène des Défis et lors des sacrifices runiques nourrit en réalité les chaînes de Myr de cette créature. Elle pousse Dakdram à la guerre totale uniquement pour obtenir le volume de morts nécessaire à la libération de son véritable maître.
- **La Peur de l'Élu** : Dakdram commence à subir des tentatives d'assassinat de plus en plus fréquentes de la part de ses propres lieutenants. Pour masquer sa fatigue physique déclinante, il consomme en secret de fortes doses de Myr noir liquide fournies par Néo-Boston. Ce produit décuple sa force lors des duels publics mais consume sa santé mentale, le rendant de plus en plus paranoïaque et instable.

# Tribu d'Orlin — Les Fils de Nivalis



Présentation

---

**Note du MJ :** La Tribu d'Orlin apporte une dynamique politique et religieuse fascinante au Grand Nord (Cariés). Contrairement à ses rivales, elle ne repose ni sur le culte aveugle du passé ni sur la barbarie brute, mais sur une théocratie humaniste et unitaire. C'est un refuge pour tous les laissés-pour-compte de Sicard. C'est le cadre parfait pour des intrigues de secrets d'État, de fanatisme religieux modéré et de diplomatie inter-espèces, le tout reposant sur une véritable bombe à retardement politique : le sang humain qui coule dans les veines de leur Messie.

- **Région :** Les Monts Irkhal, plaines gelées de Cariés.
- **Statut :** La plus jeune des grandes tribus oni, puissance refuge en pleine expansion.
- **Dirigeante :** Orlin l'Éluée de Nivalis.

---

# Présentation & Caractère de la Tribu

La tribu d'Orlin est l'incarnation du renouveau et de la cohésion dans les terres du Nord. Là où les autres clans se déchirent ou s'enferment, Orlin propose une vision d'avenir basée sur l'unité, la foi et l'intégration.

- **Tribu-Refuge :** La communauté grandit à un rythme fulgurant grâce à une politique d'ouverture totale. Elle accueille en permanence les petites communautés oni isolées, les parias et les exilés rejetés par les anciens ordres claniques.
- **Foi Glaciale :** La société est entièrement cimentée par le culte fervent de Nivalis, le dieu de l'hiver. Cette dévotion spirituelle sert de pilier moral et de justification politique à toutes les décisions de la tribu.
- **Forteresse Naturelle :** Installée au cœur des Monts Irkhal, la tribu profite d'un réseau de pics et de vallées escarpées qui en font un bastion naturellement imprenable.
- **Pragmatisme Économique :** Contrairement aux tabous traditionnels, la tribu assume une politique d'ouverture sur le monde. Elle pratique un commerce régulier avec les humains pour obtenir des armes, des vivres et des ressources, quitte à scandaliser les clans les plus conservateurs.

---

# Politique & Institutions : La Théocratie Collégiale

Orlin a instauré un mode de gouvernance totalement inédit dans le Nord, mêlant la ferveur mystique à une gestion partagée.

- **Le Conseil des Anciens** : Cet organe législatif et consultatif est composé des chefs des différentes tribus oni qui ont accepté de se rallier à Orlin. Il sert de tribune pour maintenir l'équilibre et le dialogue entre les communautés fusionnées.
  - **L'Autorité de l'Élué** : Si le Conseil gère les affaires courantes et donne l'illusion d'une gouvernance collégiale, l'autorité d'Orlin reste absolue. En tant que voix de Nivalis, elle conserve systématiquement le dernier mot sur toutes les décisions stratégiques et militaires.
- 

## Alliances & Rivaux

- **Alliés** : De nombreuses petites tribus oni ralliées et plusieurs cités humaines du Sud qui trouvent en Orlin une partenaire commerciale et politique fiable et pragmatique.
  - **Rivaux** :
    - **La Tribu de Berzog** : Le vieux chef est profondément inquiet de l'ascension rapide d'Orlin. Voyant en elle une menace pour les traditions et l'ordre établi, il cherche activement à miner son influence par des manœuvres politiques.
    - **La Tribu de Dakdram** : Dakdram méprise ouvertement Orlin. Pour lui, une gouvernance basée sur l'accueil des faibles est une hérésie ; il la considère comme illégitime et lâche.
- 

## Lieux Notables des Monts Irkhal

- **Le Sanctuaire des Brumes** : Le cœur spirituel de la tribu. Un temple monumental taillé dans la roche sacrée, où les brumes glaciales s'élèvent naturellement pour envelopper les cérémonies rituelles dédiées à Nivalis.
  - **L'Amphithéâtre des Roches Blanches** : Un immense cercle de pierres claires à ciel ouvert qui sert de salle de réunion au Conseil des Anciens. C'est ici que sont débattues les lois et les alliances.
  - **Les Fortins de Givre** : Un réseau de bastions défensifs directement creusés à même les glaciers des Monts Irkhal. Conçus par Kavor, ils intègrent des pièges magiques traditionnels oni et de l'armement lourd en acier importé des cités humaines.
- 

## PNJ Majeurs du Renouveau

- **☐ Orlin l'Élué de Nivalis - La Cheffe**
    - *Signe distinctif* : Une mage-guerrière au charisme envoûtant, possédant une peau bleu sombre traversée de veines de lumière glaciale magique, et des cornes gravées de runes divines.
    - *Rôle en jeu* : Cheffe suprême de la tribu et Élué autoproclamée du dieu de l'hiver. Elle incarne l'espoir d'une unification oni.
  - **☐ Farnok des Roches Blanches - Le Premier Ancien**
    - *Signe distinctif* : Un vieux guerrier aux cornes brisées par les combats passés, s'exprimant d'une voix grave, calme et posée.
    - *Rôle en jeu* : Ancien chef d'un clan rallié, il est le pilier du Conseil des Anciens et le principal médiateur entre Orlin et les nouveaux arrivants.
  - **☐ Serya des Brumes - La Haute-Prêtresse**
    - *Signe distinctif* : Des yeux d'argent pur et un souffle magique si glacial qu'il reste visible sous forme de givre, même lorsqu'elle se trouve à l'intérieur des pièces chauffées.
    - *Rôle en jeu* : Guide spirituelle de la tribu, elle dirige les rites du Sanctuaire et utilise son autorité religieuse pour légitimer le statut divin d'Orlin aux yeux du peuple.
  - **☐ Kavor le Givre-Marteau - Le Maître des Fortins**
    - *Signe distinctif* : Un colosse dont le bras droit est entièrement et perpétuellement gelé par la magie, une condition qu'il utilise au combat comme une arme dévastatrice.
    - *Rôle en jeu* : Architecte en chef des défenses militaires et stratège suprême chargé de sécuriser les cols des Monts Irkhal.
- 

# Bestiaire Sacré de Nivalis

- **Les Loups de Brume-Givre :**
    - *Description* : Des canidés massifs dont la fourrure semble constituée de vapeur condensée et de cristaux de glace. Ils se déplacent sans un bruit dans les tempêtes des Monts Irkhal.
    - *Comportement* : Liés spirituellement au culte de Nivalis, ils n'attaquent jamais les fidèles d'Orlin et servent de gardiens naturels autour du *Sanctuaire des Brumes*.
  - **Les Harpies des Neiges (Gardiennes d'Irkhal) :**
    - *Description* : Créatures aviaires magiques vivant sur les plus hauts sommets escarpés. Leurs cris peuvent déclencher de petites avalanches ciblées.
    - *Rôle* : Kavor a réussi à sceller un pacte magique avec leurs matriarches : elles surveillent les accès aux *Fortins de Givre* et signalent toute intrusion des éclaireurs de Berzog ou de Dakdram.
-

# Secrets de l'Élue [Réservé au MJ]

- **L'Hérésie du Sang Mêlé** : C'est le secret le plus dangereux du Grand Nord. Orlin n'est pas une Oni pure, elle est une hybride née de l'union secrète entre une humaine et un Oni. Les veines de lumière qui parcourent sa peau bleu sombre ne sont pas un don exclusif de Nivalis, mais la réaction magique de son sang mêlé à l'exploitation du Myr. Si Berzog ou Dakdram découvraient cette vérité, ils l'exposeraient immédiatement pour détruire sa légitimité divine, ce qui provoquerait l'effondrement instantané de son alliance de clans et une nuit de purge sanglante.
- **Le Doute de la Prêtresse** : **Serya des Brumes** a récemment découvert des incohérences dans les trances rituelles d'Orlin au *Sanctuaire des Brumes*. Elle commence à soupçonner que les "visions de Nivalis" sont en réalité des messages cryptés envoyés par des mages humains ou des artefacts à base de Myr d'une civilisation déchue. Pour l'instant, Serya maintient l'illusion pour préserver la paix, mais sa foi vacille.
- **Le Chantage de Néo-Boston** : Les armes et les vivres qu'Orlin achète aux marchands de **Néo-Boston** sont payés au prix fort. Une faction de la haute bourgeoisie humaine détient des preuves physiques de l'ascendance humaine d'Orlin. Ils utilisent ce secret pour forcer l'Élue à positionner ses *Fortins de Givre* de manière à bloquer les routes migratoires des tribus oni sauvages, transformant inconsciemment la tribu en un bouclier militaire pour les intérêts humains.