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.

Révision #2
Créé 7 septembre 2025 12:04:30 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 13:38:48 par karubak