

Tribu de Berzog — La Tribu des Terres Vertes



Présentation

La **tribu de Berzog** est la plus ancienne et la plus respectée des plaines gelées de Cariés. Installée au sud, sur les côtes balayées par les vents, elle est surnommée la **Tribu des Terres Vertes** : une zone rare où la toundra perce à travers la glace éternelle. C'est là que les Oni ont bâti des villages en bois massif, protégés par la glace vivante qu'ils sculptent comme une armure. Dirigée par le vieux chef **Berzog**, la tribu est considérée comme la gardienne des traditions. Elle fait partie des **trois grandes tribus de Cariés** et incarne la stabilité face aux scissions et guerres internes.

Caractère de la tribu

- **Ancestrale** : la plus vieille tribu oni connue, dépositaire de nombreux rituels anciens.
 - **Sédentaire** : villages fortifiés, maisons de bois et murs de givre sacré.
 - **Maritime** : navigation côtière, pêche, commerce et chasse aux créatures marines.
 - **Pragmatique** : échanges réguliers avec les humains, malgré des conflits récurrents.
 - **Conservatrice** : méfiance envers le changement, culte des ancêtres omniprésent.
-

Politique

La tribu est gouvernée par un **Conseil des Anciens**, présidé par **Berzog**, mais en pratique, le chef impose sa volonté. Les lignées sont respectées, mais c'est la **force et la sagesse** qui décident du rang.

La tribu privilégie la **neutralité prudente** face aux affaires extérieures, mais prône une politique de **fermeture territoriale** : les terres de Cariés doivent rester oni.

Alliances & ennemis

- **Alliés** : certaines tribus oni mineures (qui reconnaissent Berzog comme arbitre), commerçants humains du sud (notamment **Néo-Boston**, malgré des escarmouches).
- **Ennemis** : tribus expansionnistes comme celle de **Dakdram**, jugée trop ambitieuse ; méfiance viscérale envers les étrangers trop envahissants.
- **Relations** : les Elkhor sont vus avec respect, mais tenus à distance ; aucun contact stable avec les Ossians ou les cités célestes.

Lieux notables

- **Fort de Givrebois** : village fortifié, cœur politique de la tribu.
 - **Port des Brisants** : quai de commerce et base de chasse maritime.
 - **Forêt des Terres Vertes** : rare toundra boisée, sacrée et protégée.
 - **Cercle de Givre** : mégalithes de glace vivante où sont honorés les ancêtres.
-

Ambiance

Dans la tribu de Berzog, tout respire la **stabilité et la fierté glacée**. Les huttes de bois craquent sous le givre, des bannières vert sombre flottent au vent, et les tambours résonnent pour rythmer la vie communautaire.

L'accueil est froid mais juste : les étrangers sont tolérés s'ils respectent les lois oni. Ici, la force n'est pas seulement respectée, elle est une nécessité pour survivre.

PNJ majeurs

Berzog le Grand — Chef de la tribu

Vieux Oni bleu, stratège respecté et symbole de la continuité. Officiellement défenseur des traditions, mais en privé manipulateur habile.

Signe : peau marbrée de givre, cornes translucides.

Rôle : garant de l'unité oni, opposé à l'ouverture.



BERZOG LE GRAND

Ylna des Brisants — Maîtresse du port

Responsable du commerce maritime. Connue pour sa rudesse et son sens pratique.

Signe : œil perdu remplacé par une gemme de glace vivante.

Rôle : gère les échanges, équilibre entre guerre et diplomatie.



Korgha le Sage — Gardien du Cercle de Givre

Ancien druide, interprète la mémoire des ancêtres. Figure spirituelle respectée.

Signe : voix rauque, cornes couvertes de runes gravées.

Rôle : conseiller, protecteur des traditions rituelles.



Révision #1

Créé 7 septembre 2025 12:04:30 par karubak

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