

Tribu d'Orlin — Les Fils de Nivalis



Présentation

La tribu d'Orlin est la plus jeune des grandes tribus oni, mais son ascension fulgurante en fait déjà une puissance incontournable. Contrairement à Berzog, figé dans les traditions, et à Dakdram, adepte de la loi du plus fort, Orlin a choisi une autre voie : l'ouverture et le ralliement. Sa tribu grossit en permanence grâce à l'accueil de petites communautés oni et d'exilés rejetés par leurs clans d'origine.

Magie et guerrière charismatique, Orlin se présente comme l'Éluée de Nivalis, guidée par la volonté du dieu de l'hiver. Elle gouverne par l'intermédiaire d'un **Conseil des Anciens**, composé des chefs des tribus ralliées, mais conserve toujours le dernier mot. Ce mode de gouvernance, inédit dans les terres glacées, attire autant la méfiance que l'admiration.

Caractère de la tribu

- **Tribu-Refuge** : lieu de rassemblement pour bannis, petites tribus et mécontents des anciens ordres.
- **Foi glaciale** : culte central de Nivalis, ciment spirituel et politique de la communauté.
- **Conseil des Anciens** : gouvernance collégiale, mais dominée par l'autorité d'Orlin.
- **Forteresse naturelle** : les Monts Irkhal protègent la tribu, renforçant son statut de bastion imprenable.

Ambiance

La tribu d'Orlin est marquée par une atmosphère de renouveau. Là où d'autres clans prônent la guerre ou la tradition stricte, elle offre une vision différente : celle d'un avenir construit par l'unité et l'alliance. On y trouve à la fois une ferveur religieuse tournée vers Nivalis et une ouverture pragmatique vers le monde extérieur. Mais ce fragile équilibre repose sur un secret bien gardé : Orlin est une hybride, et si cela venait à se savoir, l'édifice politique qu'elle a bâti pourrait vaciller.

Politique

- **Alliances** : liens solides avec plusieurs cités humaines et de petites tribus oni, qui trouvent en Orlin une protectrice pragmatique.
 - **Rivaux** :
 - **Berzog** : inquiet de la montée en puissance d'Orlin, il cherche activement à miner son influence.
 - **Dakdram** : méprise Orlin, qu'il considère comme faible et illégitime.
 - **Relations extérieures** : commerce régulier avec les humains (armes, vivres, ressources), un choix qui renforce la tribu mais choque les plus conservateurs.
-

Lieux notables

- **Le Sanctuaire des Brumes** : temple sacré dédié à Nivalis, où se déroulent les cérémonies rituelles.

- **L'Amphithéâtre des Roches Blanches** : cercle de pierre servant de salle au Conseil des Anciens.
 - **Les Fortins de Givre** : bastions creusés dans les glaciers, équipés à la fois de défenses traditionnelles et de technologies humaines.
-

PNJ majeurs

Orlin l'Élue de Nivalis — Cheffe de la tribu

Mage-guerrière charismatique, elle incarne la voie du renouveau oni.

- **Signe** : peau bleu sombre veinée de lumière glaciale, cornes gravées de runes.
- **Rôle** : cheffe suprême, Élue autoproclamée de Nivalis.
- **Secret** : hybride oni-humaine, vérité dissimulée au peuple.



Farnok des Roches Blanches — Premier Ancien

Ex-chef d'une petite tribu ralliée, il siège au Conseil et agit comme médiateur.

- **Signe** : cornes brisées, voix grave et calme.
- **Rôle** : pilier du Conseil, partisan de l'unité.



Serya des Brumes — Haute-Prêtresse

Chef spirituel de la tribu, elle assure les rituels dédiés à Nivalis et renforce la légitimité divine d'Orlin.

- **Signe** : yeux d'argent, souffle glacé visible même en intérieur.
- **Rôle** : guide religieuse, garante du lien avec le dieu de l'hiver.



Kavor le Givre-Marteau — Maître des Fortins

Responsable des défenses militaires et architecte des fortifications dans les Monts Irkhal.

- **Signe** : bras droit entièrement gelé, qu'il manie comme une arme.
- **Rôle** : stratège militaire, protecteur du territoire.



Révision #1

Créé 7 septembre 2025 13:22:23 par karubak

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