

Tribus des plaines gelées de Cariés



Présentation

Au cœur des étendues glacées de Cariés se dressent de nombreuses tribus, dont la présence remonte aux légendes les plus anciennes, aux premiers souffles du monde tel que nous le connaissons aujourd'hui. Parmi elles, la plus célèbre et la plus imposante est la tribu de Berzog, nichée au centre des plaines gelées.

Chaque tribu évolue selon sa propre vision du monde et choisit un système politique qui lui convient. Il n'est pas rare de voir certaines d'entre elles se diviser lors de désaccords, augmentant ainsi leur nombre. Malgré leur extrême indépendance, toutes se réunissent une fois par an en un lieu prédéfini pour un conseil visant à résoudre les problèmes qui dépassent la puissance de

chaque tribu individuelle.

Les habitants des plaines du nord sont profondément enracinés dans la nature, célèbres pour leur capacité à rester neutres dans les conflits qui ne les concernent pas. Ils veillent à ce que ces conflits ne débordent pas sur leurs terres, préservant leurs terres de toute intrusion extérieure. Malgré des relations généralement cordiales, plusieurs guerres ont déjà éclaté entre tribus, motivées par des questions d'idéologie, de territoire ou de ressources.

La plus célèbre de ces guerres a opposé la tribu de Berzog à celle de Dakdram pour le contrôle du lac d'Irma, finalement remporté par Dakdram, qui installa sa tribu sur les rives de ce lac convoité.

Personnage important

Berzog le grand

Chef de la colonie de Berzog, ce vieux Oni bleu est respecté par beaucoup pour sa sagesse et sa longévité. Considéré comme un stratège d'exception par ses pairs, Berzog est l'un des plus anciens chefs de tribu que les terres gelées connaissent aujourd'hui. Craint par certains, admiré par d'autres, le vieux chef milite aujourd'hui pour un peuple Oni uni afin de faire face au monde extérieur qui, selon lui, devient de plus en plus dangereux. Mettant la vie de son peuple en avant, Berzog déteste les non-Oni et considère que les envahisseurs du sud devraient être interdits au sein des terres sacrées de ses ancêtres.

[Information non disponible au joueurs]

En plus d'être un druide d'exception, Berzog peut, dans certaines de vos aventures, avoir pactisé un contrat avec une entité afin d'allonger sa vie d'une manière non naturelle. Bien qu'il soit toujours extrêmement avenant et poli en public, Berzog est en réalité un manipulateur habile, prêt à utiliser toutes ses cartes pour arriver à ses fins.



DakDram l'élue du nord

Dakdram, le plus jeune chef de guerre à avoir vaincu une tribu majeure des plaines gelées, est aujourd'hui considéré comme la plus grande druidesse de sa génération. Après avoir pris la tête d'un petit groupe d'Oni suite à sa sécession avec la tribu d'Orlin, Dakdram crée progressivement sa propre tribu. Une fois suffisamment développée et à la recherche de territoire, elle déclare la guerre à la tribu de Berzorg pour récupérer le territoire du lac d'Irma. Malgré les difficultés, la tribu de Dakdram parvient à vaincre les troupes de Berzorg lors d'un combat où, selon les rumeurs, la jeune cheffe de tribu déchaîne les éléments sur ses adversaires avec une puissance défiant celle des dieux.

[élément non connus des joueurs]

Dakdram n'est en réalité pas une Oni de pur sang, mais une hybride née d'une mère Oni et d'un père humain. Bannie avec sa mère du clan d'Orin dès sa naissance, elle réintègre des années plus tard le clan sous un nouveau nom. Profondément opposée à la politique de Berzog, elle dissimule néanmoins ses intentions, attendant le bon moment pour prendre le pouvoir sur l'entièreté des plaines gelées. C'est dans ce dessein qu'elle forge une alliance avec Néo-Versailles, échangeant armes et drogues contre des ressources de première nécessité et des cristaux de Myr brut.



Orlin le fou

Belliciste, violent et dénué de toute capacité à dialoguer, le chef de guerre nommé Orlin est tout sauf réputé pour ses talents diplomatiques. Les origines d'Orlin le Fou sont entourées de mystère ; ses premiers fidèles racontent qu'un jour, cet Oni est apparu et a soumis méthodiquement diverses tribus, prenant le commandement par la force brute. Craint pour sa colère légendaire, Orlin est convaincu que les Oni évoluent à travers le combat, méprisant ceux qui fuient le conflit. Pour lui, les temps difficiles forgent des Oni forts, et il est déterminé à assurer que la race des Oni règne en maître sur cette misérable planète.

[Information non disponible au joueurs]

Dans certains cas, Orlin peut être manipulé comme une marionnette par un ennemi plus puissant. Son manque d'intelligence le rend facile à contrôler par quiconque est plus rusé que lui. Orlin, chef de guerre intransigeant, ne respecte que la force et accorde sa confiance uniquement aux méritants. Il abandonnera toute personne qu'il juge faible ou impure.



Révision #4

Créé 7 mai 2024 22:44:57 par karubak

Mis à jour 23 octobre 2024 13:35:47 par karubak