

Tribe 8 : notes de campagne

XP des Personnages

- Éminence 2
- Aspects (?)
- Niveaux de compétences : 2 niveaux de compétence simple et 1 niveau de compétence complexe par weekend
- Spécialité : des spé gonzo et funs par séance

Les Fatimas

“les Destinées”

- **Baba Yaga** la sorcière, la fondatrice, s'inquiète de Tera sheba, mais reste distante. Elle permet à certaines âmes de se réincarner au sein des tribus au lieu d'être coincées pour l'éternité dans le monde des esprits. (Les Z'bri font aussi cela de leur côté.)
- **Eva**, la mère, nourricière
- **Magdalena**, l'amante, veut éloigner Joanne de Tera sheba

“les Piliers”

- **Tera Sheba**, la juge, contrôle actuellement Joanne, gouverne les tribus, caste de dirigeants et juges, devient extrémiste et tyrannique et crée l'Epreuve.
- **Joanne** la guerrière, soeur de Joshua le ravageur mort, caste de guerriers, policiers. Les Templiers veulent une croisade anti déchus pour réveiller leur tribu (Vimary p137)

“les Danseuses”

- **Agnès**, l'enfant de Marie. La seule Fatima a être organique, a avoir un corps similaire à une humaine.
- **Dalhia**, l'illusionniste, a rassemblé énormément de savoir sur la région et ses habitants.

Fatimas Morts (Companion p16) :

- **Marie** la guérisseuse, ses tribaux sont dispersés chez les autres tribus. Ils aident notamment les Déchus en secret. A accouchée de Agnès avant de mourir
- **Joshua**, le ravageur ; ses tribaux sont cachés dans les terres désolées et protègent Vimary à cause d'une prophétie ; ils fondent des temples autour de ses reliques, mais ils savent que son corps a été volé par les Z Bri.

Tribus

Agnites

- pop 1100, 13 ans moyenne

- Quartier général : le Terrain de jeu
- Echange et troc
- Alliés : Dalhians, Evans
- Crimes : tout ce qu'Agnès n'aime pas, être un Reproducteur et désobéir à un vrai membre de la tribu
- "Nous sommes votre futur, alors vous devriez être sympas avec nous !"

Dalhians

- pop 5200, 32 ans en moyenne
- Quartier général : leurs caravanes
- Troc de tout via leurs caravanes, outils de finesse, roues
- Crimes : interférer avec Dahlia, trahir sa caravane
- Alliés : Agnites
- Ennemis : Squats, Déchus
- "La leçon n'a pas été celle que tu pensais, mais elle t'a tout de même appris un truc!"

Evans

- pop 13000, 22 ans en moyenne mais c'est à cause des nombreux enfants dont ils ont la garde
- Quartier général : les îles Sunblessed
- Garde d'enfants, agriculture, tissage, ressources naturelles
- Crimes : refuser d'avoir des enfants, détruire des plantes, torture ou chasse abusive d'animaux, meurtre
- Alliés : Magdalites, Shebans, Yagans
- Ennemis : Dalhians, Déchus
- "Fermiers, guerisseurs et mères, nous sommes l'incarnation vivante de la Déesse."

Joanites

- pop 6100, 30 ans en moyenne
- Quartier général : les Tours
- Echantent leurs services de protection et de police, forge, armes
- Crimes : manque de courage durant une bataille, désobéir à un ordre direct, créer des armes et armures de mauvaise qualité
- Alliés : Shebans
- Ennemis : Déchus, Squats, Z'bri
- "Nous sommes la force des Tribus, une épée ou un bouclier que l'on peut utiliser contre n'importe quelle menace, extérieure ou intérieure."

Magdalites

- pop 2600, 30 ans en moyenne
- Quartier général : Xtasis
- Services érotiques, de compagnon, bijoux, psychologie, herbalistes, arts
- Crimes : viol, non consentement, pédophilie

- Alliés : Evans, Yagans
- Ennemis : Shebans, Z'bri, Déchus
- "Nous célébrons les temples sacrés du corps et du coeur."

Shebans

- pop 3900, 38 ans en moyenne
- Quartier général : la Cité engloutie
- Services d'avocats et de juges, fabrication de bateaux, archéologie, ingénierie de l'eau
- Crimes : dissimuler un savoir important à la tribu, déshonorer son clan, corruption, abus d'autorité
- Alliés : Evans, Joanites
- Ennemis : Déchus, Dahlians, Yagans
- "Nous sommes la lanterne qui éclaire le chemin des Tribus et la loi qui permet de les garder sur ce chemin."

Yagans

- pop 7500, 46 ans en moyenne
- Quartier général : le Mortuaire sur la Grande Colline
- Rôle de croque-morts, de sages et de conseillers, travail du cuir, boucherie, poisons, médecine, astronomie, travail des os
- Crimes : meurtre, suicide, sorcellerie, déranger des cadavres, ne pas respecter les aînés
- Alliés : Evans, Magdalites, Agnites
- Ennemis : Guides, Déchus, Z'bri, les spectres
- "Nous sommes la fin de la vie et les gardiens du salut qu'offre la Déesse."

Gardiens

- pop 8900, 33 ans en moyenne
- Quartier général : Olympus, Etendues rouillées
- Démocratie
- Alliés : Squats, Déchus
- Ennemis : pillards Squats

Squats

- pop 1000, 20 ans en moyenne

Z'Bri (ldb p194, zbri p91) :

- **Koléris**, colériques, aura de violence, arment des squats pour attaquer indirectement les tribus, environ 350, 13000 Serfs.
- **Flémis**, insectoïdes, télépathes, collectif, environ 800, 30000 Serfs.

- **Mélanis**, forgers de chair mécanique, constructeurs, avarés de connaissances, environ 600, 8000 Serfs.
- **Sangis**, sadiques et sublimes, veulent la douleur des autres, environ 760, Serfs 24600.
- **Gekroh**, environ 200, animaux de combat et de trait, esclaves des Z'bris.
- **Joh'an** : environ 70 réfugiés dans les Hauts Domaines de Vimary.
- **Chasseurs** : des Z'bri hostiles à leur race. Discrets. Environ 20. Ils veulent que leurs semblables trouvent la rédemption.

Organisations

L'Oeil (Idb p99)

- Leader Yasmin, une sorte de police joanite qui patrouille dans Bazaar mais alliée aux Shebans.

L'Epreuve, (Vimary p135)

- **Cylix** de Tera Sheba dirige cette future inquisition anti-déchus.

L'Ordre des Hiboux Noirs, (Children p84)

- **Cylix** dirige aussi ce réseau d'espions.

Les Templiers, (Vimary p136)

- Shera, Valérie montent une croisade anti Zbris pour reconquérir les terres extérieures.

Résumé des Eminences

- Agnites : Caprice, changer soudainement, Inspiration
- Yagan : Destin, voir le futur, Mort
- Dhalian : Illusion, Mouvement
- Evan : Vie, Empathie
- Joanite : Dévotion, sacrifice pour résister, Fureur, rage
- Magdalite : Conflit, Sensualité
- Tera Sheba : Révélation, vérité, Sagesse, savoir

Résumé des secrets (Players Handbook v2)

La Déesse a envoyé les Z'bri, des esprits sans corps matériel, pour enseigner aux humains la spiritualité qu'ils avaient oublié. Mais une partie des Z'bri, les Preneurs, ont alors festoyé dans la chair et manipulé les nations humaines. Les nations du monde se sont entredétruites.

Une minorité de Z'bri refusant la corruption de leurs frères, les Nomades, se sont enfuis et ont créé le Repli, une barrière entre le monde de la chair et de l'esprit. Cela a obligé les Z'bri à posséder des corps humains, a diminué leurs pouvoirs et les a emprisonnés sur Terre.

Malheureusement, les Nomades n'avaient pas prévu que les âmes humaines soient aussi prisonnières et ne puissent plus rejoindre le paradis de la Déesse.

Ils ont créé la réincarnation : chaque humain qui meurt renaît dans un bébé qui naît. Mais cela vide petit à petit l'humanité de son espoir et les réduit à la merci des Fatimas et des Z'bris.

Ils ont alors enseigné à des humains, les Guides, la Synthèse, dans l'espoir qu'un jour ils trouveraient une solution. Les Z'bri ont réduit en esclavage les humains afin de profiter de leur obsession de chair.

La Déesse, invoquée par les Nomades, a créé les Fatimas pour protéger les humains survivants et les libérer des Z'bri. La Déesse les a créés à partir d'objets et non de chair afin de ne pas recommencer l'erreur des Z'bri.

Pour que les Z'bri ne traquent pas sans fin les humains, les Fatimas ont pactisé avec ces monstres : le Pacte secret du Dôme. En échange de leur livrer la tête de l'une des leurs, Joshua le ravageur, qui n'aurait jamais accepté un pacte, les Z'bri sacrifièrent leur leader, Tibor, pour que le Baron prenne sa place et laissent tranquille les tribaux. C'est la soeur de Joshua, Joanne, qui a elle-même trahit son frère.

Les Fatimas lancèrent un sortilège provoquant la désagrégation des technologies du Monde d'Avant à l'Est de Vimary pour interdire aux tribaux d'y toucher.

Une nouvelle Fatima naquit à Capal, faite de métal mais dont le rôle était de pardonner, de guérir. Elle ne put pardonner Joanne ou les actes génocidaires des autres Fatimas, elle ne pu guérir les humains. Alors elle mourra à petit feu mais donna naissance à Agnès grâce à l'aide de Den Hadès le déchu.

PNJ

Tribaux et divers

1. **Ariel Danon** : jeune juge Tera Sheba, fidèle de Cilyx, alliée à un Zbri exilé des Hauts Domaines (Illiam) (Enemy p42)
2. **Anacky**, dalhian, se fait passer pour appartenant à d'autres tribus, perd sa personnalité (Vimary p88)
3. **Anastasia Aaron** comédienne dahlienne, marionnette de Dahlia (ldb p48).
4. **Armata Hevkin**, magdalen, en fait deux soeurs jumelles. Veulent briser le contrôle de Tera Sheba sur Joanne. (Vimary p98)
5. **Awarnak Klon**, guerrier joannite qui commande aux gardes des 7 doigts. (Vimary p94)
6. **Bartholomew** : tera sheban marshal, pense que Cilyx est fou, a un plan avec Hal Ninva pour livrer des leaders déchus (Vimary p96).
7. **Benjamin Aria'on** : evan, chef de Griffentown, sympathisante des Déchus, a été virée de Vimary (ldb p53).
8. **Carmitchel**, evan psychopathe hanté par des esprits maléfiques, (Vimary p87)
9. **Cilyx**, juge sheban cruel qui veut exterminer les déchus, allié de Storm cry (Vimary p95). N'aime pas Bartholomew. A missionné le juge Ariel (cf Enemy of my enemy).
10. **Dhara Ibenkin** : magdalite au grand conseil tribal, gérante de Xtasis, (ldb p61)
11. **Garret Kil'on**, joanite, habité à tuer des Z'Bri mais se fout des allégeances politiques et voit certains Déchus comme des gens honorables. Ami de Markus. (Broken Pact p82)
12. **Grandmère Décembre** : vieille yagan de la première génération des camps, conseillère de Baba Yaga. Veruka est comme sa fille qu'elle a perdue. (Vimary p100)
13. **Hespirrin**, ado agnite, kidnappe des gosses d'autres tribus. (Vimary p86)
14. **Jacques** : un joshuéen de Magog, une communauté joshuenne. (cf Enemy of my enemy p44)
15. **Jen Luther'on**, jeune Joanite qui en a marre de faire le sale boulot. (Vimary p94, Enemy of my enemy p45).
16. **Jonathan Abrams**, Gardien, apprenti de Felix Lago (Vimary p45)
17. **Markus**, joanite exilé qui n'aime pas que Tera Sheba contrôle Joanne. (Broken Pact p83)
18. **Nostra Guy'on**, ancien joanite. Forgeron. Aime pas le contrôle de Tera Sheba sur sa tribu. Peut être remplacé par Valérie Luther'on. (Vimary p93)
19. **Pox**, vieux yagan qui sait que la mort arrive. Purifie les cadavres. (Vimary p101)
20. **Layla Cardikin** : magdalite. Amoureuse de Deus le déchu. (Vimary p99).
21. **Puck**, agnite fou, jeune (ldb p40)
22. **Roi des poissons**, sheban, handicapé suite à un combat contre Zbri. Première génération des Camps. (Vimary p44)
23. **Sarah Verkin** : yagan, famille de Veruka, savante, a une relation avec le Z'bri T'phalus (ldb p44)
24. **Sakai** : juge sheban, concurrent de Cilyx. Va condamner le juge Ariel Danon suite aux événements de L'ennemi de mon ennemi. (Vimary p97)

25. **Shera Uhan'on** : templiere joanite qui mène l'inquisition secrète, soeur de Adrian (Vimary p136, les Templiers)
26. **Storm cry**, shaman evan, vit à Griffentown, prétend que les déchus portent malheur, allié de Cilyx au sein de l'Epreuve (Vimary p91)
27. **Tera Venkin**, evan qui soigne les déchus à Hom, alliée de Kymber Reva. (Vimary p90)
28. **Theren**, dahlian. Il tient un bar/bordel dans Bazaar. L'Antre de Theren (ldb p98).
29. **Yasmine Luther'on** : joannite de l'Oeil, sous la coupe de Verra. Peut remplacer Nostra. Cherche Whimsy. (ldb p98)
30. **Valed** : inquisiteur (ldb p93)
31. **Valérie Valkin Ben'on**, templier joanite. Se distancie de Joan. (Vimary p92)
32. **Verra Thaim'on** : shebane, plus jeune haute juge de Tera Sheba, proche de Tera (Sheba ldb p64)
33. **Whimsy**, dalhian, criminel qui connaît tout Bazaar. Est recherché par Yasmine. (Vimary p89)

Z'Bris

1. **Baron ZBri** (sangis) : il maintient le statut quo avec les Fatimas en stoppant les zbri conquérants, (Vimary p118)
2. **Druze le rageur** : Z'bri enchaîné lié à Veruka, (ldb p71)
3. **Illiam** : Z'bri exilé des Hauts domaines du Bazaar (Enemy of my enemy p43)
4. **Kaly'san** : (Children p45)
5. **Panietere** : Chasseur allié des déchus, (Warrior p93)
6. **Tartarus**, ingénieur melanis Z'bri sous Vimary, vit près de l'Abyesse, marchande avec les Gardiens, (Vimary p34)
7. **T'phalus**, Zbri des Hauts domaines, savant lié à Baal le déchu. (ldb p73)

Déchus : Vimary p102

1. **Adrian** ex joanite, le pénitent, ermite, frère de Shera, vit à Bazaar. (Vimary p37)
2. **Alexis de la Lame** (jackers) ex magda, solitaire qui explore l'extérieur. Neutre, solitaire. (Vimary p105)
3. **Altara Ven**, ex agnite, (harbinger), borgne, écrit un manifeste avec Tobias, compagne de Deus (ldb p107).
4. **Ardatli Maque**, ex joanite. Guidé d'abord par Dahlia, puis conseiller de Lilith. (Children p85). Va mourir dans Trial by fire.
5. **Baal le sauvage** (jackers) ex magda. Lié au Z'bri T'phalus. A tué un Evan. (Vimary p104)
6. **Castor**, un Guide ami de Halos (Warrior Unbound p29)
7. **Cerah**, ex evan, future fille de Lilith. Fascinée par les Guides. (Broken Pact p84)
8. **Chevon**, ex evan. Amoureuse d'une déchue décédée, Yefette. Dirigée par les visions de Dahlia. (Children p86)
9. **Deus** ex magda, poète, amoureux de Altara (Harbinger). Layla la tribale est amoureuse de lui. Ami du Gardien Arcturius. (ldb p106)
10. **Den Hadès**, ex yagan, vieille guide spirituelle, compagne de Halos. (ldb p100)
11. **Dominic**, marian. (Warrior p92)
12. **Erik Huanon** ex joanite (Herite) (ldb p54-57)
13. **Evangel Black**. ex yagan. N'aime pas Cylix et enquête sur lui pour le dénoncer. Ami de Troy Fenrys. Fille de Mek le déchu, mais elle l'ignore. Lightbringers.(Vimary p102)
14. **Hal Ninva** ex terasheban, (Lightbringer), ambitieux, récemment arrivé, pense être le prochain chef de la Huitième Tribu. Contact avec le Terasheban Bartholomew pour livrer des leaders déchus sauf Hal. (ldb p101)
15. **Halos**, ex sheban, compagnon de Den Hadès, schizophrène, entend les voix des morts, a édicté la prophétie (ldb p82), ami de Castor
16. **Havark**, ex serf. Fait des cauchemars. Ami de Den Hades. (Vimary p106)
17. **Georgy**, ex sheban, guerrière, Jacker. (Broken Pact p85)
18. **Kasteen** : ex yagan, extrémiste, (Children p35)
19. **Kara** : ex joanite, la chasseuse (seeds of eden), amie de Mordecai l'ex juge. (Vimary p103).
20. **Karin**, ex yagan. Tatoueur. (Children p35)
21. **KyMBER Reva**, ex evan, vieille et première des déchues à fonder Hom et des assemblées, modérée face à Al Ninva (Lightbringer), allié de Tera Venkin, amante de Petyr, garde des contacts avec ses enfants evans (ldb p105)
22. **Kyrt** ex agnite (Hérite), leader herite qui ne contrôle pas ses gens, prépare des attaques anti tribus, négocie avec les Gardiens. (Vimary p108, Children p89)
23. **John le révélateur**. Ex sheban. Cabale de la délivrance. A un rituel pour capturer une Fatima et est lié à l'Epreuve. (Trial p102)
24. **Johnur** (prophète) : ex yagan, espion de Dalhia sans le savoir, il pense que c'est un esprit qui le guide. (Children p87)
25. **Jonas** : ex evan, déteste les tribaux et déchus suite à Lilith. (Warrior p92)
26. **Mek** ex joannite, le vieux guerrier (jackers), père secret de Evangel, futur leader de la 8T. (ldb p95)
27. **Mordecai** (seeds of eden), ex juge. (Vimary p103.)
28. **Mhumia**. Ex dahlian. Cabale de la délivrance. (Trial p103)

29. **Pierrot le rebelle** (seeds of eden) amant de Parys, un Gardien (Vimary p103).
30. **Petyr**, ex agnite, amant de Kymber, se fait tuer par le Z'bri Kelysan. (Children p45)
31. **Raven** ex joanite (héríte), meurtrier et violent, espion dalhien. (Vimary p108)
32. **Rolf**, ex agnès. Explorateur et cartographe. (Enemy p47)
33. **Rikhard**, leader d'une communauté de Joshuens, (Broken Pact p86)
34. **Sabyn** (seeds of eden), amoureuse d'un Serf (Vimary p103)
35. **Sacha**, ex yagan, en fait espionne pour le compte du juge Ariel. (Enemy of my enemy p46).
36. **Sarah**, ex agnite. Cabale de la délivrance. (Trial p103)
37. **Tobias**, (harbinger) écrit un manifeste avec Altara (Vimary p103)
38. **Tomoe**, ex joanite, future Guide, enfant de Lilith et s'est rapprochée de Agnès durant Broken Pact, voire envoie des visions de Agnès aux autres Fatimas. (Broken Pact p78)
39. **Troy Fenys** ex magdalite, (héríte) tueuse sado masochiste. Amie de Evangel Black la tribale. (ldb p96)
40. **Veruka la spectre**, ex yagan, harbinger, vieille déchue qui enseigne la Prophétie de Joshua, liée à Druze le Z'bri. Liée à Grandmère décembre la tribale yagan. Mourra dans Trial by Fire. (ldb p104)

Gardiens : Vimary p111

1. **Arcturius**. Ami du déchu Deus. Curieux et étudie les déchus. (Vimary p111)
2. **Cog Null-1**. Cyborg, violent, allié du Z'bri Peeler. (Vimary p113)
3. **Felix Lago** : explorateur, mentor de Jonathan Abrams (ldb p85)
4. **Hagbard**. explorateur des terres extérieures. (Enemy p46)
5. **Parrys**, amant du déchu Pierrot. (Vimary p103)

Squats

Luther Tête de sanglier. Leader squat qui veut conquérir plus de terres. (Vimary p115)

Les personnalités de Hom

Ceux qui ne sont d'aucune faction :

Les Déchus

Les Déchus n'ont pas tous les mêmes idées concernant leur futur et 4 factions se sont organisées :

- **Les guides** : les fondateurs de Hom et du mouvement de la Huitième tribu
- **Les illuminés** : ils souhaitent faire des Déchus une huitième tribu unie face aux 7 autres
- **Les Jackers** : Têtes brûlées, les jackers se cherchent des ennemis et souhaitent en découdre notamment avec les Z'bri.
- **Les Hérites** : les Hérites ont une dent contre les Fatimas et veulent libérer Vimary des sept "morts"
- **Les prophètes** : ils croient à la prophétie indiquant que les Déchus sont la huitième tribu, celle de la Fatima décédée, Joshua le ravageur.

Vimary

Vimary, la Nation, comme l'appelle les tribaux, s'étend sur les ruines d'une ancienne cité (Montréal) et est traversé par le grand fleuve.

- **Bazaar** : c'est le centre de Vimary à moitié aérien, à moitié souterrain, le Bazaar est l'endroit où les tribus se rencontrent et y commercent. Les Déchus y sont tolérés.

Chaque tribu possède aussi sa terre tribale et son QG :

- **le Mortuaire** sur la grande colline est un immense cimetière où vivent les yagans
- **le Sanctuaire** est la terre des evans qui disposent également plusieurs villages à l'écart du centre de Vimary : Griffentowne et Westholm
- **Xstasis** est un immense bordel, temple de Magdalène
- **Solitude** se trouve dans la Cité engloutie, un quartier de la cité de jadis que la grande rivière a submergé
- **La Tour de garde** en face du territoire Z'bri est le siège des Joanites
- **Le Terrain de jeu** est le lieu où réside Agnès entourée des enfants agnites en liberté

- **Hom** : cette île au milieu du grand fleuve est relié par le pont des déchus à Vimary. Le pont sud enjambe l'île pour relier les deux rives du grand fleuve. Les Déchus résident au nord de l'île au milieu de ruines étranges des hommes de jadis.

Bazaar

Quartier d'échanges, secrètement théâtralisé par Dahlia

Etages (3) :

- -1 Emporiums et en dessous l'ancien métro (Subterra vimary p71)
- 0 et 1-maisons, tavernes, auberges, Yagans, Magdalites
- 2-ponts entre les immeubles
- 3-hauts domaines (skyrealms) de Z'bri exilés

Emporiums (vimary p33)

- Durant l'Hiver, le marché va sous terre, dans les Emporiums (vimary p33).
- Il y a aussi le Gouffre (Pit) : trois niveaux, bordel et taverne, on y trouve un Gardien et un Z Bri, Tartarus
- Un Terrain de jeu agnite, où on trouve plein de jouets (vimary p45) et un Gardien prisonnier, Jonathan Abrams
- L'Abysse un marché illégal avec des Déchus et Squats

Autres lieux en surface

- L'Antre de Theren, un bar/bordel tenu par le dahlian du même nom. Il y a une boîte à images qui fonctionne encore.
- Les Ruines du Conseil sur une colline (terrain de Joanne). Un ancien stade.
- Le Mortuaire, un cimetière, domaine de Baba Yaga
- Les Tours de Joanne, 14 tours de garde où sont logés des guerriers qui protègent Vimary

- Xstasis un labyrinthe de verre, de miroirs, domaine de Magdalena. Un château où réside la Fatima
- Le Sanctuaire et les 5 îles de Lai, domaines fertiles de Eva, pour l'agriculture, fermes.
- La Cité engloutie, domaine de Tera Sheba et Silence, le palais de justice

Autres :

- **Les côtes de pierre**, domaine de Tera et de ses pêcheurs, notamment une tour émergée.
- **Forêt du Crépuscule** (duskfall) à l'ouest. Dangereuse, avec z bri et squats (vimary p47)
- **Griffenville**, fermes, agriculture, mené par Benjamin Arion, communauté d'Evans autonome mais qui fournit de la nourriture à la ville. Eva n'aime pas trop mais laisse faire.
- **Westholm**, communauté qui vit près d'un pont vers l'extérieur. Tout va bien mais la route n'est pas sûre.
- **Les terres faussées**, le Rift et son canal. Ruines, forêts et rouille. Squats.
- **Les 7 doigts**, énorme barrière, ancienne autoroute effondrée et 7 tours de garde massives qui gardent la frontière avec les domaines ZBri de HKar.
- **Capal**, au Nord, fief d'une autre nation Z'bri qui n'apprécie pas que le Baron ait forgé un pacte avec les Fatimas.
- **Hattan**, à l'Est sur la côte, dirigée par les Oneida, d'anciens Serfs qui ont chassé les Z'bri, un peuple dirigé par des sorcières nécromanciennes (les Maîtresses). Cf Players Handbook 2nd Ed, p85. Mais ils sont devenus tyranniques et fous.
- **La Confédération squat de Tête de sanglier**. A rassemblé de nombreuses tribus squats sous sa coupe autoritaire mais c'est un stratège brillant. Ses shamans utilisent les sacrifices humains pour avoir du pouvoir et repousser les Z'bri.

Haven (Children p78)

Les Enfants de la Prophétie

0.Intro : les PJ sont des tribaux.

- **Naissance et bénédiction** par une Fatima. Choix tribu. 1 Eminence et pas 2. Au moins 1 TSheba. Nom tribal p124, si Magda WotF p94

Spécificités des tribus :

- Jeu : Agnite, clique WotD p88
- Nomadisme, Fête, Phenix : Dahlia WotD p72, Caravanes, Guilde
- Enfanter : Eva, WotF p107-109 profession et clan. Totem mère ourse.
- Combat : Joanne, WotP p66 familles et guildes, totem : loup de l'hiver
- Plaisir : Magdalena, true love, vérité, guildes et familles WotF p93, totem Chat p96
- Justice et lois : Terasheba, concept et famille WotP p76 totem : grand hibou
- Mort : Baba Yaga, ordres WotF p118, totem : grand corbeau

- **Récit légendaire** : arrivée des Z'bri, corruption des Z'bri, fin du monde, camps des Zbris, puis il y a deux ou trois générations : mort de Joshua, Marie, prophétie de Joshua via les deux Guides déçus.
- **Vie dans la tribu** : PNJ ami (Sacha, Yagan), Juge Ariel (Sheba)

Vimary

1 PNJ d'une tribu d'ancienne appartenance pour chaque PJ.

- Cysix, Sheban, inquisiteur ;
- Sacha, l'espionne sheban
- Ariel la juge sheban et son chef Cysix
- Jonhur, l'espion dalhian.
- Gab/Malachai, guide squat.
- Al Ninva, ambitieux déchu

Puis présentation de la Prophétie de Joshua par Halos, fils de Joshua.

0.St Christopher et le Croatan (Companion p52)

C'est le Printemps. Les PJ sont des tribaux.

Destinées contre Piliers. Les Destinées veulent faire disparaître la pierre via Malachai. Les Piliers veulent la récupérer.

Les Piliers demandent aux PJ de trouver la source des visions, en bordure de Vimary, près de la rivière vers le Nord.

Ils investiguent sur des apparitions fantomatiques liées à quelque chose au nord est de la rivière.

1. In media res : Ils sont déjà en route sur un bateau. Malachai un Guide des Terres extérieures, missionné par les 3 Destinées, aide les PJ à atteindre l'endroit où un seigneur Z'bri agonise. Ils doivent garantir qu'il meure très loin de Vimary.

Malachai a été l'apprenti du guide et shaman Halos (ldb p82). Malachai exécute secrètement le matelot pour bénir son collier et plus tard affaiblir le Zbri.

2. Epave et barrage au loin. Cri mystique du Zbri prisonnier qui envoie des visions partout et bloque les Déchus qui gardent le Zbri prisonnier.

Rochelle est une Déchue qui veut revenir dans la tribu de Joanne grâce à cette mission. Ses amis ne le savent pas.

Rochelle doit ramener le cadavre entier du Zbri à Joanne.

Malachai veut que le corps et la pierre disparaissent.

3. Malachai tente de kidnapper le Zbri. (Companion P61)

Course poursuite.

- **Événement decheant.** Pourquoi les PJ se sont-ils fait exclure ? Qu'ont-ils découverts sur les côtés sombres des Fatimas ?
- **Cérémonie de l'exclusion p120/37** et **vision** de la Déesse : vol de huit oiseaux, PNJ importants
- **Vie et relations des PJ à Hom, par rapport à Vimary.** Castor les sauve avec les autres Guides.
- Ajout d'un **désavantage** représentant le rituel de bannissement : temporarily lowered PSY score, or add Defects like Obsession, Beliefs, Quirk, Flashback. (dealing with the ritual itself), Fear or some spiritual Synthesus related ones like Spiritual Unbalance.

I. Enemy of my enemy

1. Bazaar. C'est l'été. La juge tribale tera sheban Ariel ne sauve pas son espionne, Sacha, qui se déguise en Déchue, des gardes tribaux.

Sacha cherchait un Joshuan, Jacques. Les PJ peuvent intervenir. Sinon l'ami de Sacha leur demande de l'aide après coup. P21

2-3. Infiltration dans le Skyrealm du Zbri où est prisonnière Sacha.

- Une équipe de Déchus, dont Rolf, Vil et Amis, combat des Serfs pour libérer aussi Sacha. p24 il y a aussi un Zbri, Ililiam, qui torture Sacha, et un agent de Ariel venu récupérer en secret Sacha.

4. Sacha dit qu'il faut trouver le Joshuan capturé par le Dahlian Jev, Jacques.

- Les PJ sont arrêtés par les gardes tribaux.
- Contact (Montfort) pour savoir où est Jev à L'Abysse, bordel de la Méduse. Est de Bazaar. P26

5. Griffentown. Recherche d'Ariel et de Jacques, qui aurait été aperçu dans les forêts de l'Est.

- Arrivée du juge Sakaï qui veut la tête de la juge Ariel et l'emprisonnement des PJ pour fuite. Il propose aux PJ de capturer Ariel en échange d'un pardon.
- La Fatima Dahlia se déguise sous les traits de Rinna et aide les PJ. P27

6. Combat contre une équipe de Ariel P28, qui détiennent Jacques. Dahlia se révèle. L'équipe de Sakaï arrive. Ariel admet travailler avec un Zbri, Illiam.

7. Aider Jacques à retourner chez lui, P31, dans les ruines de la dernière communauté de Joshuans, de la ville de Magog, 80km à l'est de Vimary.

- Des Dahlians déguisés en Squats ont volé des reliques de Joshua et tué tout le monde.
- Combat pour libérer la ville.

II.Children of Lilith

- **1.Milieu hiver.** Visions sur Lilith mènent PJ à Magog encore, voir le Dahlian Johnur. P13. Rencontre gentils Squats. Rumeur de Luther Board (Vimary p53).
- Le squat Gab qui lutte contre des clans esclavagistes squats de Luther.
- Mine et rivière aska avec des Zbri.

2. Lilith s'éveille avec Johnur comme messager, à Magog et empêche l'attaque de Zbri, sauve les PJ. P21

3.Al Ninva et Ard dati et plein de Déchus accueillent les PJ avec Lilith à Hom. Ils sont réunis dans la Cage. Porelyn, agent des Zbri, est là.

- Deus doute de Lilith. Tout le monde demande conseil aux PJ. Lilith explique sa mission. Puis Lilith va au temple.
- Les Herites et Troy veulent tuer Lilith.
- Attaque ratée contre elle ensuite. P28

4. Enquête sur les disparitions et l'inquisition tribale de Cisyl P30 qui kidnappe des déchus dans Vimary. Le pont ferme définitivement.

5.Capturés et torturés par l'inquisiteur dans l'institut, un ancien asile. Stacie, une prisonnière possédée.

6. Chevon'martyrs, p34. Kasteen et son équipe veulent massacrer un max de Yagans durant un festival, au nom de Lilith.

Petyr, lui, veut quitter Hom vu le printemps et les famines qui vont arriver à cause du pont fermé.

7. Assaut des tribaux de l'inquisiteur via le pont, p36. Bataille. Lilith assomme l'inquisiteur.

8. Lilith fait un rituel pour amener les déchus dans le monde des esprits puis crée une nouvelle île, Haven, pour la huitième tribu.

9. Plein de nouveaux venus sur Haven, et venue d'une ambassadrice Armartha, de Marie Magda.

Assassinat de l'ambassadrice par les Chouettes. p43

10. 3 mois passent.p45 Lilith fabrique des épées sacrées pour la tribu.

10.Un PJ est capturé par Porelyn et des Chouettes, puis possédé pour tuer horriblement un responsable déchu, Petyr.

Vision hypnose de Hal Ninva pour comprendre qui a fait ça. P46

11.Traque d'une Chouette, Mira p47. Elle indique le QG des Chouettes.

Trouver Raven, un déchu mais espion dahlien, et ses combattants, pour avoir de l'aide.

12.Assaut sur le QG des Chouettes. Capture de l'Inquisiteur.

- Révélation que Ninvah est aussi possédée par un Zbri.
- Puis Raven attaque et la bombe explose. P52

13. Lilith devient plus dure et secrète. Elle est obsédée par la lutte contre les squats et les serfs.

Elle demande des actions contre les Zbri. Même en hiver. Des clans squats, affamés, à cause de Luther, viennent à Hom et Haven voler des aliments. P58

14. Lilith lance une dernière croisade avec ses troupes et des Joanites.

- Ils en ressortent affaiblis, et Lilith s'éteint après avoir dit être prise dans une dualité.
- Plus personne ne peut la voir, les rumeurs disent qu'elle est détruite. P59

15. Dahlia provoque une brume sur Haven et Hom, p62.

- Rencontre avec Jonsur mourrant et pris dans des rêves. Lilith est devenue dangereuse, dit-il.
- Festival des Dahlians à Hom, cinq mois trop tôt, soit disant sous invitation de Lilith.

16. Un Zbri sous apparence humaine participe à une orgie magdalite au festival et donne naissance a des monstres. Au même moment une horde zbri attaque le festival et se perd dedans.

- Tera Sheba et Joanne attaquent ensuite Lilith.
- Dalhia reprend tout le pouvoir qu'elle a mis en Lilith car elle pense que le Baron verra Lilith comme une raison de briser le Pacte du Dôme.
- Bataille finale. Lilith meurt et peut blesser Tera sheba. Joanne est finalement choquée par la destruction de Lilith, vole son coeur et fuit avec pour la pleurer. Elle se distance de Tera.

III Trial by fire

1.Maque propose aux PJ une chasse au trésor pour un artefact de Marie, la Larme du pardon. Vallée perdue. Découverte de la cascade et vague spirituelle quand on touche l'objet. Histoire de la tribue de Marie. p20

2.Agnes arrive, attaque avec ses tribaux puis s'effondre en touchant la Larme. Puis les Zbri arrivent et capturent Agnes. Les PJ peuvent la délivrer ou non. Massacre. Fuite des PJ.

3.De retour, les PJ sont interrogés sur le drame à Hom. P32. Les factions déchues veulent toutes quelque chose.

4.Rêve traumatisant p34 de tortures d'enfants.

5.Enquête à Bazaar p35

6.Création de la nouvelle Inquisition de Cylix, Valed et Garde des ombres. Les PJ se font arrêter ou entament un combat contre les tribaux. Un déchu extrémiste assassine alors le capitaine. P40

7.Suite a l'assassinat, invasion des tribaux vers Hom. Bataille. Hom est détruite. Les déchus fuient et se séparent dans les Outlands et Vimary.

8.Errances. Petits scénarios d'installation et refuge. P53 à 57. Le Baron contacte les PJ pour qu'ils disent ce qu'ils savent sur la localisation d'Agnès. Il leur dit que c'est une faction zbri rebelle qui l'a.

9.Procès politique des déchus par l'Inquisition. Veruka et Kara meurent.

10.Recherche d'Agnès chez une faction rebelle anti Baron des Zbri. Agnès, délivrée, soutient désormais les Déchus auprès des Fatimas, l'Inquisition est stoppée.

Conquest

I. Warrior Unbound

Intrigue : Joanne rompt son lien de soumission avec Tera Sheba suite à la destruction de Lilith et des événements de l'Inquisition, elle fait alliance officielle avec les tribaux.

En parallèle, une faction de Zbri, les Lames sanglantes, veut tuer Joanne pour ouvrir le Voile et ainsi revenir à la Graine.

1. Reconstruction de Hom et Haven suite aux attaques des Soeurs.

- Rencontre du Hunter Erhard, sous l'apparence d'un mendiant qui demande une nouvelle maison.
- Rencontre avec Dominic, un Marian pacifique, un guérisseur qui espère la réunion de la Nation.
- Rencontre avec Daniyel, un Keeper qui observe les Déchus.
- Rencontre avec Castor et Halos.

2 Joanne vient à Hom et aide à reconstruire, puis demande une réunion avec les 8.

- Le guide Halo a des visions sur un événement important du futur. Joanne propose d'accepter les 8 dans sa tribu et demande pardon. Cela provoque des débats.
- Une rixe dévoile aux PJ le membre d'une cellule d'assassins qui projettent de tuer le Roi Poisson, un lieutenant de Tera Sheba. Ils doivent l'arrêter.

2 Enquête sur la cellule et stopper ses assassinats p19

3 Procès de Joanne par les autres Fatimas et surtout Tera. Joanne est condamnée à une quête dans la Rivière onirique.

4 Retrouver Castor, mission donnée par Halos.

- En réalité Castor est allé enquêter sur des Zbri dans le skyrealm de Bazaar. p30
- Indices qu'une cellule de Zbri, les Lames, veut tuer Joan et est lié à des Keepers corrompus (Daniyel notamment)
- Les Lames sont basées à Capal, une ville au nord.

5 Voyage spirituel pour espionner Capal et la cache des Zbri.

- Rencontre avec des esprits étranges.
- Pendant ce temps, Joan est aussi dans le monde spirituel et se fait attaquer par des Zbri spirituels.

6 Les PJ reviennent à Vimary. Halos leur conseille de trouver et forger des armes capables de blesser les Zbri. Enquête auprès d'un Hunter, Erard et d'autres p49

7 Attaque sur Bazaar par la cellule Zbri, leurs Serfs sur les Fatimas réunies et surtout sur Joan qu'elles veulent tuer pour ouvrir le Voile. Echec grâce aux PJs, conclusion :

rapprochement des Déchus vers les Joanites et meilleure considération. Le status quo est terminé, et les Zbri veulent attaquer les tribus en écartant le Baron.

II Broken Pact

Croisades contre les Zbri :

1 Agnès veut se venger d'avoir été prisonnière des Zbri dans Trial by Fire et de voir plein de ses enfants tués par des fleurs zbri empoisonnées. Elle lance plein d'enfants avec elle. Joan et les PJ l'aident.

2 Puis Joanne attaque Hkar et le Baron, qui fuit. Le coeur de Joshua ne s'y trouve pas. Furieux, Joan décide de briser le coeur de Tibor.

3 Le coeur de Tibor le guerrier zbri est déterré dans le quartier général de Tera Sheba par Joanne, guerre civile entre les deux Fatimas. Le coeur est brisé, le Pacte aussi.

III Vimary Burns

1. **Une horde de Zbri venus de Hlkar déferle sur Vimary** et brûle la ville en une semaine. Les survivants tribaux se réfugient sur les deux îles des Déchus.
2. **Les Tera shebans et les Evans se réfugient plus loin**, dans un dôme de ronces impénétrable (le Firmament) qui puise dans l'énergie de Eva (qui est donc paralysée et agoniser et ne reviendra jamais). Une dictature se met en place dans ce dôme, sous l'égide des Shebans.
3. **Le Baron est tué** par les Fatimas.
4. Grandmère Décembre est tuée, ce qui touche beaucoup Baba Yaga.
5. **Agnès commence à maîtriser la Synthèse** de manière extraordinaire et instinctive.

IV Revanche

La vie en proximité de toutes les tribus avec les Déchus sur les deux petites îles devient difficile. Une nouvelle génération d'enfants de Déchus devient active.

Joanne récupère les reliques de Lilith dans les ruines de Vimary.

(Quête 1 non validée : Une tentative de meurtre sur Madgalen par les Chouettes.)

P29 Fallen Blossoms. La revanche des tribus ne peut pas se faire sans l'aide des Shebans et des Evans. Du coup les PJ doivent aller dans le Dôme pour les convaincre.

- Entrer dans le dôme nécessite de trouver un réseau secret, l'Espoir, qui fait de la contrebande entre le dôme et l'extérieur.
- Le haut juge Cylix Seth dirige le dôme.
- Les PJ sont arrêtés et ils doivent trouver un moyen de s'échapper et de briser le dôme avec le sacrifice d'une Tera sheban.
- Quand le dôme s'effondre, les Evans apportent l'agriculture aux îles mais la famine arrive quand même. Trop de monde a nourrir. Une petite partie de Shebans reste dans le dôme qui se referme.

(Une faction de diplomates corrompus de Dalhians qui vit avec les Serfs propose aux PJ de stopper la réunification des clans zbri en volant un artefact, le coeur du Baron).

P49 The Razing. Les tribaux lancent une croisade contre Hlkar pour détruire une fois pour toutes les Zbri locaux.

- La guerre voit la furie des tribaux les dépasser et devenir aussi monstrueux que les zbri, d'abord à cause de Sheba qui devient folle et entraîne tout le monde dans sa folie.
- Les PJ doivent convaincre les autres Fatimas de l'arrêter. Des Zbri repentants sont ainsi exécutés.

A la fin les Zbris sont tués ou fuient vers Capal. Capal devient alors inquiète de la puissance des tribaux et se prépare. Les Squats de Bear sont aussi sur le qui vive car ils voient les forces zbri de Capal grandir avec les fuyards de Hlkar. Mais le leader refuse pour le moment de demander une alliance avec les tribaux.

V. Libération

- Thème de l'alliance entre toutes les factions humaines : Squats, anciens Serfs, Keepers, Déchus, Tribaux.
- Thème de la formation finale de la Huitième Tribu en sauvant l'humanité comme dans la prophétie de Joshua.
- Mek devient le leader des 8.
- Les Fatimas ne s'occupent plus des tribus (p12)

Il y a toute une nouvelle génération qui veut faire sa part et qui va remplacer l'ancienne, et qui se sent plus proche des Tribus.

1 La peste. Des Zbri veulent balancer un virus de l'ancien temps pour décimer les tribaux. Ils manipulent des Keepers pour qu'ils versent le produit dans le fleuve.

- Les PJ rencontrent et sympathisent avec deux jeunes, Joie et son ami Keeper, lors d'une rixe.
- Quelques jours après, Joie dit aux PJ qu'il a entendu une conversation sur une peste, puis est abattu par un sniper.
- Course poursuite : l'homme fait partie des Keepers qui vont lâcher le virus. Enquête à Olympus (cf Companion), le QG des Keepers. Il s'agit d'une faction extrémiste, les Machine Monks, qui sont manipulés par les Zbri et croient qu'en répandant le virus, la Rouille maudite s'en ira.
- Le Roi Poisson sheban demande l'expulsion de tous les Keepers, ce qui est refusé par la population. Du coup il lance une expédition punitive contre Olympus : les PJ doivent le stopper.
- Au final c'est Capal et son chef zbri Rhantor qui est montrée du doigt comme responsable.

2. L'Ours. Expédition diplomatique des PJ pour convaincre les Squats de la confédération de l'Ours de les rejoindre, vu le danger représenté par Capal.

L'Ours leur fait passer des épreuves spirituelles pour le convaincre.

3. Le navire. P41. L'Ours leur révèle que Capal a des échanges maritimes par navire avec la ville z'ri de Hattan. Les PJ doivent faire disparaître le navire pour que Hattan renonce à aider Capal, et surtout ne rejoigne pas Capal dans la guerre.

4. Assaut sur Capal. Capal prise, l'alliance reste même si la majorité des tribaux retournent à Vimary pour reconstruire.

L'Ours commence à manoeuvrer pour diminuer la puissance de New Capal.

- Baba Yaga est gravement blessée. Elle mourra finalement après la libération de Capal. Sa tribu sera largement affaiblie.
- Eva devient la terre elle-même au sein du Firmament. Sa tribu disparaît.

Héritages

- **Ellipse.** Une génération passe après la fondation de la Huitième Tribu et l'établissement de Capal comme nouvelle capitale mélangeant toutes les cultures, et de l'Eglise de la Déesse.
- **Une tempête spirituelle frappe** tout le monde, car le Repli provoque l'effondrement lent du monde spirituel, de son engorgement par les âmes qui ne peuvent rejoindre la Déesse. La source de la tempête semble être la ville Z'bri près des Grands Lacs de Rhanto. Elle est peuplée par les Z'bri ayant fuit Capal lors de la libération. Capal envoie une force de jeunes guerriers, mais c'est un échec. Les dirigeants sont remis en question, dont les vieux de la Huitième Tribu.
- **Les forces d'invasion de Hattan**, alliées à la Confédération de Tête de Sanglier et des Gardiens, approche de Capal et de Vimary.
- **Dahlia est enlevée par Hattan** et transformée en monstre : la Flamme.
- **Révoltes et troubles politiques au sein de Capal.** La Huitième Tribu pourra t-elle être à la hauteur de sa réputation ou fera t-elle les mêmes erreurs que les Fatimas ?
- **Magdalen disparaît** pour toujours.

La danse des esprits

- Agnès est désormais adulte. Elle guide les PJ à la recherche des derniers Nomades afin de sauver le monde d'une future tempête spirituelle plus puissante encore.
- Ils trouvent une communauté secrète de Nomades et de déçus isolés. Lorsque les PJ reviennent à Capal, personne ne les croit.
- La tempête frappe. Hattan est projetée dans le monde des esprits et détruite, Dahlia aussi meurt (et sa tribu disparaît), Capal survit tout juste. Les esprits possèdent des cadavres, et génèrent des nouvelles espèces de Z'bri.

Restauration

- **Ellipse. Une nouvelle génération passe.** Des tempêtes mineures persistent.
- Il devient évident pour tous qu'il faut détruire le Repli avec l'aide des Nomades. Toutes les factions ou presque s'allient.
- **Une secte de Gardiens kidnappe Tera Sheba.** Joanne la sauve mais est tuée par des Gardiens.

- **Agnès cherche l'aide des Z'bri Mélanis** pour détruire le Repli mais son choix ne fait pas l'unanimité. Il faut convaincre. Pour elle, le rituel doit intégrer la Graine, le côté masculin porté par les Z'bri tout autant que le côté féminin de la Déesse.
- Agnès se sacrifie durant le rituel final de la restauration du monde des esprits. Tous les Z'bri de la Terre disparaissent.