

Tribe 8

Tribe 8 propose de jouer dans un univers post apocalyptique empreint de mysticisme. Le monde tel que nous le connaissons a été détruit par des démons issus d'un monde parallèle, les Z'bri. Ceux-ci emprisonnèrent les survivants humains de l'apocalypse dans des camps pour se nourrir de leurs souffrances et de leur chair. Au milieu de ces camps, naquirent des êtres divins, les Fatimas. Elles enseignèrent aux hommes l'utilisation de la synthèse, une puissance issue du monde des rêves, elles affrontèrent les Z'bri et elles guidèrent leurs fidèles dans une nouvelle demeure, Vimary. Ce fut la Libération.

Ces hommes libérés des Z'bri se réunirent en 7 tribus, dirigées par chacune des Fatimas. Elles organisèrent une nouvelle société à Vimary. Le cœur de Vimary est constitué des ruines d'une cité du temps jadis (Montréal). Au nord règnent toujours les Z'bri, au sud s'étendent les terres sauvages où ne vivent que des hommes barbares, les Squats, et des bêtes sauvages.

Les joueurs jouent des personnages qui vivent deux générations après la libération. Ces personnages ont le statut de déçus : ils sont issus de l'une de 7 tribus mais pour différentes raisons à préciser dans le background, ils en ont été exclus. Ils se retrouvent membre d'une nouvelle société, celle des Déçus, seule face aux Z'bri et aux Fatimas, mais aussi complètement libre...

Le système de jeu est assez simple : on lance autant de d8 que de degrés dans la compétence. On garde le meilleur jet auquel on ajoute une caractéristique (de -3 à +3). Le résultat du jet est confronté à une difficulté ou au jet de l'adversaire. Le système de « magie », la synthèse, laisse une bonne part à la créativité.

Tribe 8 est connu pour l'originalité de son univers et également pour ses riches campagnes durant lesquelles la storyline évolue drastiquement. C'est l'une d'elles, Children of prophecy, que je propose de masteriser.

Les 7 Fatimas et leur tribu

Les fatimas sont des créatures divines étranges, faites de matériaux composites, elles ont forme humaine, de grande taille. Elle se disent les incarnations de la Déesse. Elles sont toutes féminines excepté Joshua, décédé pendant la libération en combattant les Z'bris.

Baba Yaga la mort : Baba Yaga est l'ancienne, la première des fatimas. Elle est née de la mort et représente la mort. Les membres de sa tribu, les Yagans, sont spécialistes de la synthèse, croquemorts, tanneurs de peau de défunts, artisans utilisant les os... Les Yagans sont respectés et craints parmi les tribaux mais ils ne jouent plus un rôle politique de premier plan.

Eva la mère : Eva représente la maternité, la fertilité, le monde végétal. Elle est très protectrice vis-à-vis de sa tribu et de la vie en général. Sa tribu vit en communautés rurales autonomes, produisant une bonne partie de la nourriture de Vimary.

Magdalène, l'amante : Magdalène représente le plaisir, la sensualité et la sexualité. Les membres archétypaux de la tribu de Magdalène sont prostitués ou diplomates.

Tera Sheba, la juge : Tera Sheba représente la justice et la loi. Elle est gardienne des traditions et la parole des fatimas. Sa tribu compte parmi ses membres les juges de Vimary. Elle est aujourd'hui la tribu dominante politiquement et peut compter sur le soutien indéfectible de la tribu de Joan.

Joan, la guerrière : Joan représente la force guerrière. Elle a combattu vaillamment les Z'bri avec son frère Joshua. Joan n'a quasiment émis aucune parole depuis le décès de Joshua mais sert loyalement Tera Sheba. Les Joanites maintiennent depuis les tours de garde une ligne de défense contre les Z'bris et maintiennent l'ordre à Vimary.

Dahlia, l'illusion : Dahlia est la dernière-née des Fatimas d'origine. Elle représente le voyage, l'illusion, la tricherie. Ses membres se déplacent en caravane, divertissant les autres tribus et échangeant des biens.

Agnès, l'Enfant : Agnès est née des restes d'une autre fatima, Marie, la fatima du pardon. Agnès représente l'enfance. Les membres de sa tribu sont des enfants qui font la loi sur le terrain de jeu. Les adultes agnites doivent fournir nourriture et nouveaux enfants à la tribu.

Les Déchus

L'appartenance à la tribu et « l'amour de la Fatima » sont les points centraux de l'existence d'un habitant de Vimary, des repères essentiels. Coincés entre les tribus qui les rejettent et un monde extérieur où règnent toujours les Z'bris, les Déchus essayent de trouver leur voie : membre de la tribu de la 8^{ème} fatima, Joshua (morte lors de la libération), ou première tribu réellement libre ? Contrairement à l'enseignement des fatimas, les déchus ont gardé leurs pouvoirs de Synthèse malgré leur déchéance. Certains ont même acquis de nouveaux pouvoirs spirituels. Ils ont le droit de parcourir Vimary mais doivent résider sur Hom, une île au milieu du grand fleuve.

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

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.

Les Autres

Les Squats : Les squats sont des humains barbares qui vivent dans les terres sauvages. Ils sont à peine considérés comme des êtres humains par les tribus.

Les Gardiens : les gardiens est un groupe d'hommes fascinés par le monde de jadis. Ils conservent beaucoup de reliques de jadis. Leurs fiefs sont les terres rouillées à l'est de Vimary et les nombreux souterrains de Vimary.

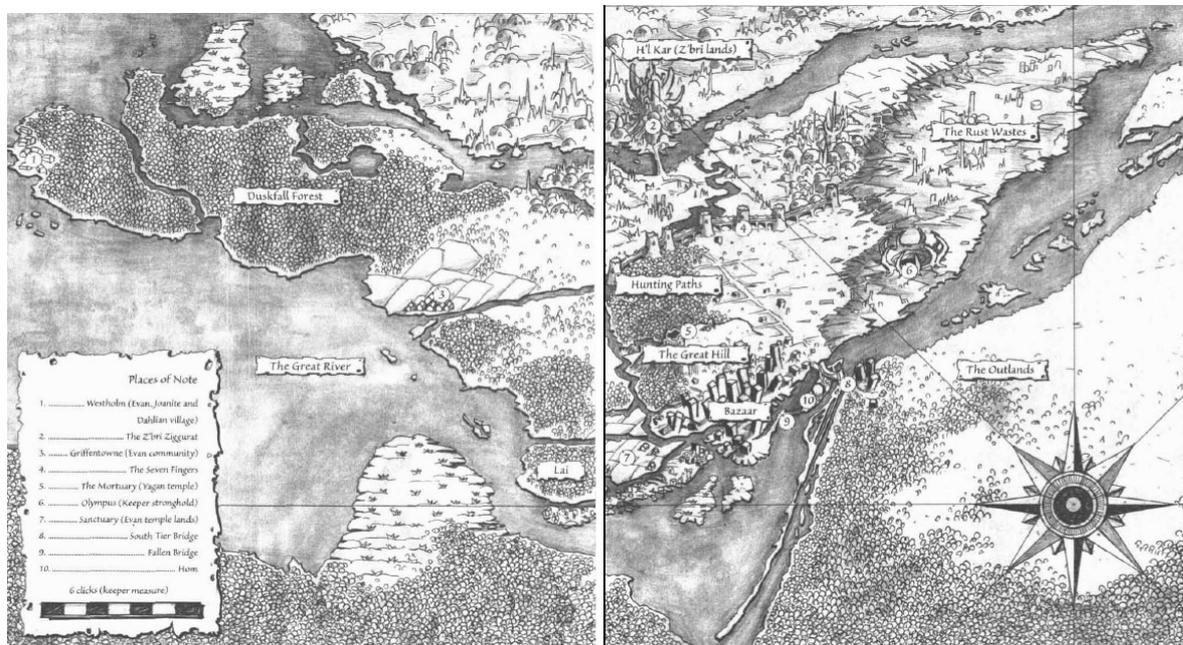
Les Serfs : les serfs sont les humains qui servent les Z'bris. Les tribus ne les considèrent plus comme humains et ont d'ailleurs un comportement extrêmement servile vis à vis de leurs maîtres.

Les Z'bri : leur principal domaine Hl'Kar se trouve au nord de Vimary. Il est dirigé par le Baron. Les Z'bri sont de diverses formes et apparences, parfois caricatures d'êtres humains parfois amas de chair, parfois bêtes sauvages. Leur intelligence et leur motivation varient beaucoup. Certains d'entre eux vivraient au cœur de Vimary dans les Hauts domaines.

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.

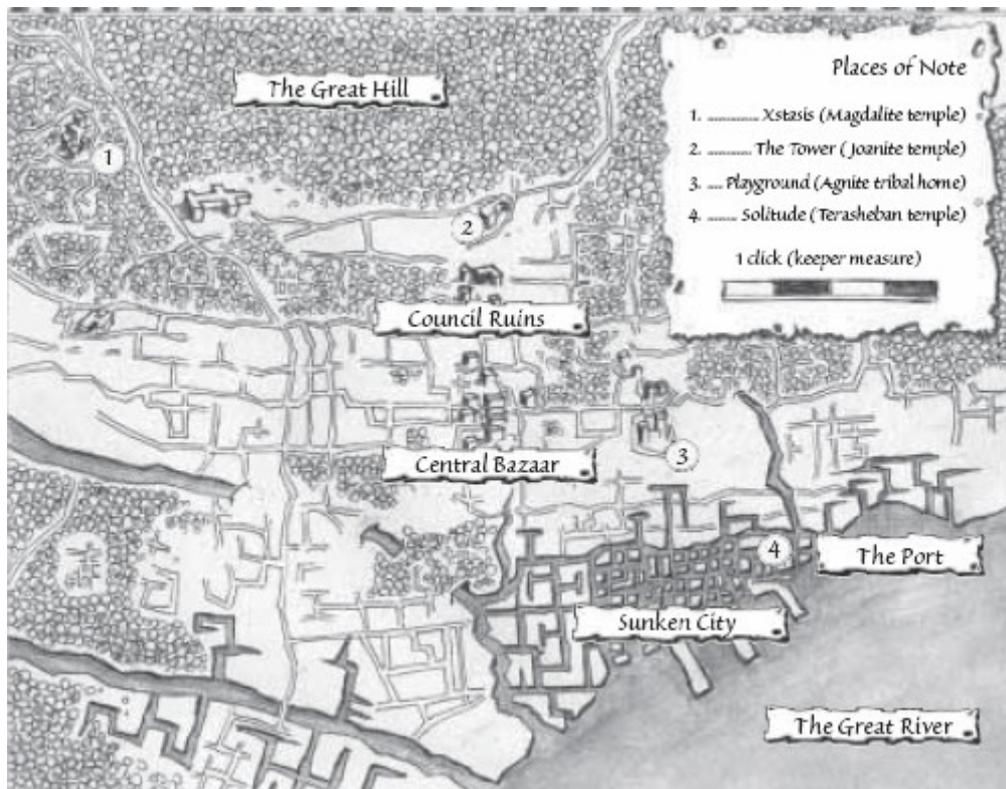
Bazaar : c'est le centre de Vimary à moitié aérien , à moitié souterrain, le Bazaar est l'endroit où les tribus se rencontrent et y commercent. Les Déchus y sont tolérés.



Chaque tribu possède sa terre tribale et son centre :

- 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.



La Synthèse

La source de la synthèse est le monde des rêves. Chaque tribu enseigne deux éminences (domaine de prédilection) à ses membres mais seul un petit nombre est capable de la canaliser correctement au travers de la synthèse instinctive et des aspects (sorts). Les autres se contentent de faire appel à des bénédictions ou à des rituels.

Lorsque la synthèse est utilisée, la réalité semblent moins tangible comme pénétrée par le monde du rêve.

Les Fatimas enseignent que la synthèse est un de leurs dons hors les Déchus continuent à utiliser la synthèse après leur déchéance. Ils perdent certes une éminence mais la plupart sont parvenus à en créer de nouvelles (les éminences des factions).

Les fatimas ont une synthèse très puissantes et le don d'une partie de leur corps est un cadeau immense réservée aux plus puissants chamanes de chaque tribu.