

Création de personnage Tribe 8

Choisir sa tribu d'origine

Les 7 Fatimas et leur tribu

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 d'agriculteurs et d'artisans, produisant une bonne partie de la nourriture de Vimary. Les shamans evans sont connus pour leurs pouvoirs de guérison.

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

Tera Sheba, la sage : 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.

Choisir sa Faction de Déchus :

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. Ils sont la plus pacifiste des factions.

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.

Définir la raison de la déchéance du personnage

Ce point est à préciser ultérieurement mais voici quelques possibilités :

- A mis en cause l'enseignement de la fatima
- A commis un crime
- A été accusé à tort d'un crime
- Victime d'une manipulation des puissants de la tribu
- A été prisonnier des Z'bris et est revenu dérangé
- A une relation avec un(e) Squat(e)

- A un comportement déviant pour sa tribu
- A refusé d'obéir aux ordres

Choix des éminences

Les éminences sont les domaines où s'exerce la synthèse. Chaque tribu enseigne deux éminences, les personnages Déchus en garde une. Ils en acquièrent une deuxième, liée à leur faction de déchus.

Choix de la première éminence :

- Yagans : Mort ou Destin
- Evans : Empathie ou Vie
- Magdalites : Conflit ou Sensualité
- Térashébans : Révélation ou Sagesse
- Joanites : Fureur ou Dévotion
- Dahlians : Illusion ou Mouvement
- Agnites : Caprice ou Inspiration

Choix de la deuxième éminence :

- Hérites : Liberté ou Reconnaissance
- Illuminés : Conviction ou Unité
- Jackers : Bravoure ou Vengeance
- Prophètes : Mystère ou Ombre

Ces éminences revêtent une grande importance pour la synthèse instinctive.

Définir ses attributs

Les personnages de Tribe 8 ont 10 attributs dont la valeur se situe entre -4 et +4.

DESCRIPTION DES ATTRIBUTS

Nom	Abréviation	Description
Agilité	AGI	Prouesses physiques
Apparence	APP	Beauté physique
Constitution	CON	Taille et masse corporelle
Créativité	CRE	Innovation intellectuelle et vivacité d'esprit
Forme physique	FoP	Condition physique
Influence	INF	Capacité de persuasion et charisme
Intelligence	INT	Education et raisonnement logique
Perception	PER	Vigilance et capacité à discerner les détails
Psyché	PSY	Santé mentale et empathie
Volonté	VOL	Forme d'âme et conviction

Vous disposez de 30 points de personnage à répartir selon le tableau suivant :

COÛT DES ATTRIBUTS

Valeur d'Attribut	Coût en points de personnage
+4	25
+3	16
+2	9
+1	4
0	1
-1	0
-2	+1*
-3	+4*
-4	+9*

* Ces valeurs sont ajoutées aux points de personnage encore disponibles au lieu d'être soustraits.

S'il reste des points, ils deviennent des Dés d'urgence (cf feuille de personnage)

Choix des compétences

Vous disposez de 40 points de compétences pour acheter des niveaux de compétences. Le niveau correspond au nombre de D8 lancé pour un jet, le meilleur dé étant conservé. On ajoute au résultat l'attribut lié à la compétence. Le résultat est comparé à la difficulté ou au jet de l'adversaire. Les points de compétence servent également la compétence Synthèse (sur une autre échelle de tarif) et les aspects (Sorts).

COÛTS DES COMPÉTENCES

Niveau	Coût C.S.**	Coût C.C.**	Minimum de l'attribut
1	1	2	-1*
2	4	8	0
3	9	18	+1
4	16	32	+2
5	25	50	+3
6	36	72	+4
7	49	98	+5
Spécialisation	5	5	n/a

* Si la valeur de l'Attribut est inférieure à -1, le niveau 1 peut être obtenu mais en doublant son coût.

**C.S. pour compétence simple et C.C. pour compétence complexe.

Nom	Attribut	Complexité
Acrobatie	AGI	Simple
Agriculture	INT	Complexe
Artisanat	CRE	Simple
Athlétisme	FoP	Simple
Combat à mains nues	AGI	Simple
Commandement	INF	Simple

Nom	Attribut	Complexité
Camouflage	CRE	Simple
Connaissance de la rue	INF	Simple
Canotage	PER	Complexe
Commerce	INT	Complexe
Cuisine	CRE	Simple
Danse	AGI	Simple
Déguisement	CRE	Simple
Détection	PER	Simple
Dressage d'animaux	CRE	Simple
Droit	INT	Complexe
Enseignement	CRE	Simple
Equitation	PSY	Simple
Esthétisme	APP	Simple
Escamotage	AGI	Simple
Esquive	AGI	Simple
Etiquette	INF	Simple
Falsification	CRE	Complexe
Furtivité	AGI	Complexe
Herboristerie	INT	Complexe
Interrogation	CRE	Simple
Intimidation	CON	Simple
Investigation	PER	Complexe
Jet	AGI	Simple
Jeu	PER	Simple
Lecture / Ecriture	INT	Complexe
Marchandage	INF	Simple
Mêlée	AGI	Simple
Musique	CRE	Simple
Mythologie	INT	Complexe
Natation	FoP	Simple
Orientation	INT	Complexe
Parler	INT	Simple
Projection Astrale	PSY	Complexe
Psychologie	PSY	Complexe
Rituel	INT	Complexe
Séduction	APP	Simple
Sens du combat	PER	Simple
Soin des animaux	CON	Complexe
Soins	INT	Simple
Survie	CRE	Simple
Tactique	CRE	Simple
Théâtre	INF	Simple
Tir de projectiles	AGI	Simple
Tradition	INT	Complexe

Quelques explications sur certaines compétences :

Sens du combat : détermine l'initiative

Détection : Perception

Théâtre : jouer la comédie, baratiner

Projection astrale : pouvoir agir pendant ses rêves

Rituel : Synthèse light

COÛT DES TRAITS DE SYNTHÈSE	
Niveau de Synthèse	Coût en PCs
1	3
2	10
3	23
4	40
5	63
6	90
7	123
Aspect	7

Avantages

Les personnages ont 4 points à répartir dans les avantages suivants (max 3 dans une catégorie) :

- Ressources : richesse en objet de troc
- Contacts : les contacts du personnage de son ancienne vie, gardés malgré la déchéance
- Connaissances Z'bri, Squats ou Gardiens (3 avantages)
- Ami / Allié : la valeur indique l'influence de l'ami
- Possession extraordinaire :
 - o 1 : armure en cuir, arme sortant de l'ordinaire, relique triviale, animal domestique, dose de drogue / potion
 - o 2 : barque, arme à feu, armure métallique, animal dressé utile
 - o 3 : bateau, arme à feu à répétition, morceau de fatima (+1), cheval
- Chanceux : dés d'urgence en sus
- Notoriété : la notoriété représente la place que s'est fait le personnage dans la huitième tribu