

# Organisations

Les forces souterraines de ce monde qui ne va nulle part.

- [Liens familiaux](#)
  - [La famille de Daruk](#)
  - [Les Mekutu](#)
  - [Les Tangani](#)
  - [Les Kadars](#)
  - [La Riva](#)
  - [Le clan Al Jafari](#)
  - [Les Yari](#)
- [Liens organisationnels](#)
  - [Les doigts gauches](#)
  - [Les vampires de Turan](#)
  - [L'entreprise d'Aro de Balla](#)
  - [Les brigands d'EON](#)
  - [Les Xhotatse](#)
  - [Les khazrajites](#)

# Liens familiaux

Liens familiaux

# La famille de Daruk

[Daruk](#)

[Octavia](#), la soeur de Daruk.

[Dereck](#), l'époux d'Octavia, mort.

La mère de Daruk & Octavia, démente et dont Octavia s'occupe seule.

Liens familiaux

# Les Mekutu

Un des trois clans qui se font la guerre à Zukundu. Sourire élargi au couteau, inquiétant, et meurs déplorables même selon les standards locaux.

- [Badazeko](#) "le beau"
- [Enok](#) "le serpent"
- [Khenaton](#)
- [Khenaton](#), fils de Khenaton "le fils préféré"
- [Ntombi](#) "la fille"

Liens familiaux

# Les Tangani

Un des trois clans qui se font la guerre à Zukundu. Marchent dans les ruines de Zukundu, un demi-sourire aux lèvres, absorbés par des drogues dont eux seuls ont le secret.

- Princesse [Anepor](#)
- Prince [Azar](#)

# Les Kadars



## Présentation sommaire

- Une grande famille aux nombreux cousins.
- Tous les Kadar se ressemblent, rouquins. Les plus jeunes ont le menton fuyant, le poil rare, le duvet au dessus de la lèvre. Un Kadar bien nourri peut devenir costaud, mais la plupart d'entre eux survivent grâce à leur perfide intelligence plutôt qu'à coups d'épée.
- Il y a un très grand Kadar, puis des sous fifres (grands Kadars, Kadars, cousins Kadar...), pour chaque localisation.
  - Le grand Kadar de Dadûn était Erwood, tué par les PCs.
  - Le grand Kadar d'Aghrapur était Poutya
- Le but de l'organisation n'est pas connue.
- Ils ont accès à des [objets dangereux](#).
- Ils ont voulu négocier avec [anamelech](#).

## Membres

- [Erwood Kadar](#), tué par Altaïr
- [Tobbias Kadar](#), tué par la gravité et aidé par les PCs
- [Sarah Kadar](#), tuée par Ergen

- Le grand cousin Albert, tué par Diogo, un Kadar qui avait bourlingué et trouvé un beau plastron et une belle épée.
- [Poutya Kadar](#), chef de la police secrète de [Jakilo](#), tué par Diogo
- Une floppée de cousins roux, au menton fuyant, au front bas, et avec un léger défaut de prononciation

Liens familiaux

# La Riva

Famille de petits nobles de Zingara, spécialisés dans le vin et la chasse.

- [Felipe La Riva](#)
- Serigno La Riva, mort.
- [Elizete Carodoso](#), épouse de Felipe et mère du petit Marcus La Riva.

Liens familiaux

# Le clan Al Jafari

Clan de [Khazrajites](#), de la tribu de Bahram.

- [Muleh Al Jafari](#)
- [Jamila Al Jafari](#)

Liens familiaux

# Les Yari

Famille de marchands turaniens, proche du pouvoir de [Yezadig](#).

- [Jakar](#), le père, a été tué par son fils Jakilo.
- [Jakilo](#) a été possédé par les yeux de jade, a été tué par Diogo
- [Jakita](#) se cache à la campagne pour un moment.

# Liens organisationnels

Liens organisationnels

# Les doigts gauches

Bande de brigands formée par des cousins Kadar, avec à leur tête Sarah Kadar. Sibylle était le lieutenant.

Rackettait les gens qui passaient par la grand route au dessus de Dadûn, ont aussi enlevé [Felipe La Riva](#), fils de feu Serigno La Riva le seigneur local.

Sarah et Sibylle sont mortes, la première tuée par les PCs, la seconde condamnée par Edmur puis achevée par Altaïr qui l'a plongée, avec plus d'une centaine de goules, dans la lave.

- [Sarah Kadar](#)
- [Sybille](#)
- Grand cousin Albert
- Une floppée de cousins Kadar

# Les vampires de Turan

Mercer est un vampire millénaire vivant dans un château perdu dans les montagnes de Turan, entouré de serviteurs et d'esclaves. On peut compter une cinquantaine de personnes sous sa domination, notamment Sharran Al Ghula, et Hans Grüber. Les troubles politiques de Turan ont fait voler en éclat le réseau d'influence qui les protégeait, et ils ont dû s'exiler.

- [Mercer](#)
- [Sharran Al Ghula](#)
- [Hans Grüber](#)

# L'entreprise d'Aro de Balla

Il a su s'entourer, et pas que de graisse. Aro est un commerçant qui importait des objets rares de la côte noire, et y vend des armes et autres spécialités de Zingara. Avec le temps, il a organisé un petit réseau de tables de jeu, tavernes, bordels, prêts usuriers, échoppes légales ou non.

- [Ali](#)
- [Altair](#)
- [Daruk](#)
- [Diogo](#)
- [Ergen](#)
- [Ricardo](#)
- [Tica](#)

# Les brigands d'EON

Cette organisation écumait les voyageurs qui passaient par la grand route au dessus de Dadun. L'organisation est débandée, Edmur est parti ailleurs et n'a fait qu'une brève ré-apparition à Dadun pour venger Kim l'ermite.

- [Edmur Oeil Noir](#)
- [Tobbias Kadar](#)
- [Dereck](#)
- Une floppée de jeunes des environs, dont Kim l'ermite, Sergio, Manolo Bastilla le frère de [Minigo](#)... dont la plupart sont morts, soit des mains des quatre aventuriers de Dadun, soit sous les griffes de goules de Sarah.

Liens organisationnels

# Les Xhotatse

Un des trois clans qui se font la guerre à [Zukundu](#). C'est le seul qui ne soit pas dirigé par une famille. Yeux globuleux et couverts de bijoux.

Leur place forte est le Château d'Ébène.

- [Reine Chitaka](#)
- [Inokwu](#)
- [Zyanya](#)
- [Tenbo](#)

# Les khazrajites

De la même population initiale viennent les [khauraniens](#), civilisés, et les khazrajites, nomades.

Il y a plusieurs tribus de khazrajites, et dans chaque tribu plusieurs clans. Le jeu des alliances, fluctuantes, des mariages entre tribus et des haines anciennes rendent la situation incompréhensible. Pour le moment ils sont divisés.

- **La tribu de Khazram (Khazramites)** est la plus importante, pouvant rassembler plusieurs centaines de féroces guerriers. Les Al Jafari sont alliés à beaucoup de ces clans.
- **La tribu de Zulram (Zulramites)** est une autre tribu importante. Ils sont marchands, les plus riches des khzrajites, plus enclins à trouver des solutions pacifiques.
- **La tribu de Bahram (Bahramites)**, aussi appelés "les berger du roi" en raison du nombre important de bêtes dans leurs troupeaux. Les [Al Jafari](#) appartiennent à cette tribu.
- **La tribu de Biram (Biramites)** sont des alchimistes et des commerçants de bitume, myrrhe, encens & huile du désert.
- **La tribu de Yiram (Yiramites)** sont peu nombreux mais reconnus pour leur sagesse.
- **La tribu de Jharam (Jharamites)** est une petite tribu matriarcale.
- **La tribu de Ahram (Ahramites)** ne sont pas respectés parmi les khazrajites. On ne peut s'y fier. Ils poignent dans le dos l'homme à qui ils ont pourtant serré la main la nuit précédente, ce sont des voleurs, des violeurs de sépultures. Certains sont employés par les Khauraniens comme espions. [Azam](#) faisait partie de cette tribu.

Leurs deux principales activités sont l'élevage et l'attaque de caravanes traversant le [Al Khaz](#).