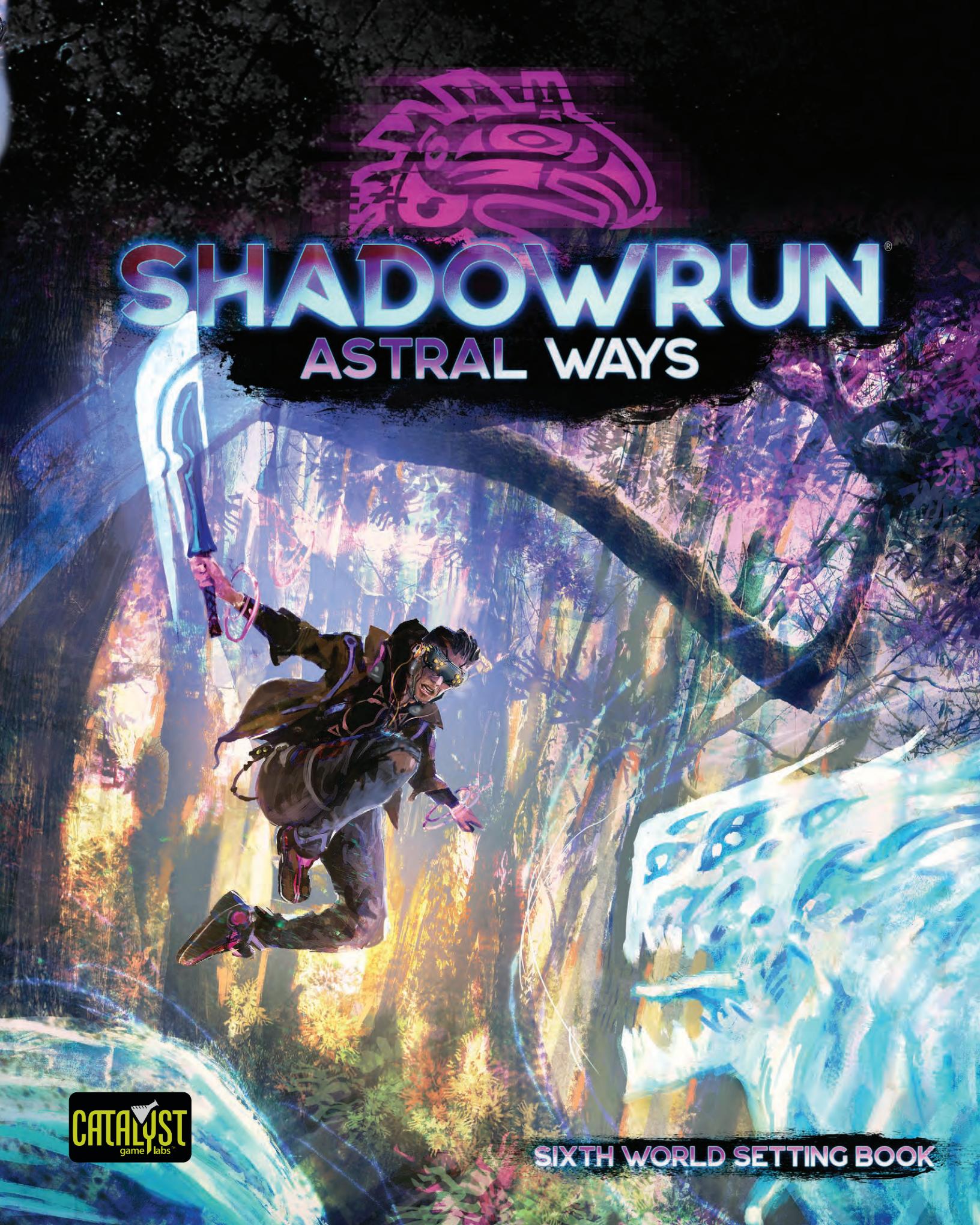




SHADOWRUN®

ASTRAL WAYS



SIXTH WORLD SETTING BOOK



LA TERRE DES DINOSAURES

ENVOYÉ PAR : MOREAU

Lorsque j'ai lu l'entrée de Magister dans Aetherology sur le sujet du plan des bêtes, j'ai été particulièrement intrigué par une entrée concernant l'île de Tandora. L'entrée intéressante mais brève décrit l'île comme "un lieu épouvantable d'esprits des bêtes... ressemblant à divers dinosaures ou bêtes avec des apparences écailleuses ou à plumes redoutables". Je pensais que cela semblait être le genre d'endroit que la Fondation Draco pourrait être intéressée à financer une expédition d'exploration, mais je me suis trompé. L'intérêt était peut-être là, mais leurs ressources étaient limitées à l'époque.

Mais je ne pouvais pas mettre l'idée de côté très longtemps. J'ai beaucoup d'équipement et de nuyen cachés, et je ne manque pas de contacts dans l'ombre. Il m'a fallu près d'un an pour réunir le bon équipage et terminer nos préparatifs pour l'expédition. Presque tous les nuyens que j'avais économisés pour mon fonds de retraite avaient disparu au moment où nous avons quitté la Terre pour l'île de Tandora.

L'un de mes contacts est un esprit libre à New York nommé Germaine ou Ginger-Melon (ils répondent aux deux) qui était prêt à nous aider à trouver une faille métaplanaire moyennant des frais.

C'est ainsi que mon équipe et moi avons traversé les métaplans, avec tout l'équipement et les fournitures soigneusement sélectionnés que nous pouvions transporter. L'un des articles spécialisés que nous avons apportés avec nous était un moteur hors-bord électrique, ainsi que des batteries de recharge et quelques-uns de ces petits tubes de recharge hydroélectriques. La crevasse était juste assez grande pour être traversée dans un petit bateau, mais nous savions que nous ne pouvions pas compter sur le garder longtemps. Nancy a pensé que le moteur hors-bord portable nous donnerait une certaine flexibilité sur ce front.

Je suppose que je devrais présenter l'équipe, maintenant que je nomme des noms. Nancy est une rigueuse de Saint-Louis spécialisée dans les manigances aquatiques. Elle est probablement capable de piloter n'importe quel véhicule jamais fabriqué, mais elle a la réputation particulière de savoir se débrouiller avec tout ce qui se déplace sur ou sous l'eau. Un mage hermétique du nom de Hemdale et un chaman raton-laveur nommé Bandit étaient là pour apporter un soutien magique et mener de délicates négociations avec les esprits.

Quant au muscle, j'ai embauché Aspect (un adepte) et Kai (un samouraï des rues).

J'ai également amené un decker nommé Shade, non pas tant à des fins de piratage, mais pour ses compétences en matière de collecte de données et d'ingénierie, ainsi que pour son expérience personnelle des voyages métaplanaires. Ses drones Fly-Spy étaient l'une des choses les plus utiles que nous ayons apportées avec nous (il s'essaye également au rigging). Si vous participez à une expédition de reconnaissance, assurez-vous d'apporter au moins une demi-douzaine de ces petits bougres et un CCR avec un amplificateur de signal. Même là où il n'y a pas de couverture matricielle et que vous êtes limité à la portée de la ligne de visée, ils sont indispensables.

Dès que notre bateau fut prêt, nous partîmes pour trouver la faille que Germaine avait trouvée. Nous avons dû prendre la rivière Schuylkill, car la faille était au milieu. Nous avons navigué jusqu'à l'affluent qui retiendrait la crevasse et nous nous sommes frayé un chemin.

ARRIVÉE AU PLAN DES BÉTES

La prochaine tâche qui nous attendait était de trouver de puissants esprits des bêtes locales qui seraient désireux et capables de nous guider ou de nous transporter sur l'île de Tandora. Heureusement pour nous, l'affluent de la rivière a continué jusqu'à Aerie, notre première destination. Alors que nous approchions du groupe d'arbres où le Conseil des rapaces se réunissait, j'ai décidé qu'il valait la peine d'encaisser une faveur d'un corvus pour gagner une audience en toute sécurité. Je ne vais pas vous ennuyer avec les détails, sauf qu'il nous a fallu des heures de discussion pour découvrir que nous avions besoin d'une autorisation directement de la reine Mystras. Il semblait que l'expédition pouvait être vouée à l'échec, mais une délégation de grands aigles était présente à la cour. Les cadeaux et la flatterie d'Hemdale les ont convaincus de nous emmener sur la grande montagne où règne le roi du roc Lightning-over-Water avec la reine aigle à deux têtes à ses côtés. Nous n'étions pas autorisés à parler directement avec la reine, nous avons donc dû soumettre notre pétition par l'intermédiaire d'un représentant. Dans la plupart des endroits autres que le Plan de l'Air, la bureaucratie métaplanaire est incroyablement fastidieuse. Dans le Plan des Bêtes, la bureaucratie est largement inexisteante. Nous avons passé quelques heures dans une grotte avec la vue la plus splendide sur le terrain en contrebas, puis la nouvelle est revenue que notre offrande avait été jugée acceptable et que le voyage vers l'île de Tandora serait autorisé. Je ne savais pas exactement comment nous allions y arriver, je supposais que nous serions soit dirigés dans la bonne direction, soit que nous passerions par un portail. Je ne m'attendais certainement pas à un autre voyage sur le dos de grands aigles. Ils nous ont transportés loin de la montagne, profondément dans les nuages, où nous avons perdu toute vue de la terre et du ciel. Après ce qui nous a semblé n'être que quelques minutes, nous sommes redescendus à travers les nuages, et l'île de Tandora était visible sous nous.

MÉATPLAN DES BÉTES

Niveau de technologie : Stonepunk
 Niveau de Magie : Normal
 Niveau de base : Bête
 Terrain : Varie
 Population : Mixte
 Société : Reclus
 Distance : Adjacent

GRANDES VILLES

Aerie

ARRIVÉE À L'ÎLE DE TANDORA

L'île de Tandora est grande, à peu près la taille et la forme de Madagascar. La première chose que vous remarquerez probablement en vous approchant est la fumée qui s'élève du volcan massif en son centre. À côté du volcan se trouve un immense lac partiellement obscurci par la brume et la vapeur. Deux immenses rivières partent de ce lac, se dirigeant dans des directions opposées vers le bord de l'île. La deuxième chose que vous remarquerez probablement est le terrain, qui est divisé en quatre régions à peu près égales : une jungle au sud, une forêt au nord, un désert à l'est et une savane à l'ouest. C'est presque comme si quelqu'un avait décidé d'avoir quatre biomes distincts et s'était assuré qu'ils aient chacun une représentation équitable sur l'île.

La prochaine chose que vous ne pouvez pas manquer, ce sont les dinosaures. Avant que vous ne soyez trop excité, non, ce ne sont pas des animaux disparus de la Terre. Comme la plupart des entités des métaplans, les dinosaures ici sont des esprits. Mais ils ressemblent vraiment à des dinosaures. D'énormes sauropodes au long cou parcourent les savanes, broutant sans cesse. De vicieux carnosaires à deux pattes que vous auriez tout à fait le droit de décrire comme un t-rex parcourent la forêt et ses lisières à la recherche de proies. Les stégosaures, les ankylosaures et les ceratops sont tous des proies difficiles. Les troupeaux colorés d'archéoptéryx (nous avons commencé à les appeler des oiseaux-lézards avant longtemps) partagent le ciel avec des ptérosaures, qui sont tous carnivores par nature. Même l'eau est pleine d'esprits des bêtes d'un âge préhistorique, avec des alligators qui donneraient au Ghost Gator une run pour son nuyen, des plésiosaures avec des coups assez longs pour attaquer des créatures sur le rivage sans quitter l'eau, et des poissons-rasoirs qui font ressembler les piranhas docile comme un poisson rouge.

Les aigles nous ont déposés sur la rive nord de l'île, et ce n'est que lorsque nous avons atteint le niveau du sol que l'échelle gigantesque du feuillage est devenue apparente. Nous trouvâmes bientôt un abri sous les racines d'un très grand arbre, et il y avait suffisamment de place pour installer notre campement. Nous avons repéré un petit périmètre, à peu près un rayon d'un kilomètre et avons commencé à rassembler du matériel pour nous construire un nouveau bateau.

Kai avait retiré le moteur hors-bord de notre précédent engin avant notre vol vers la montagne. Shade transportait une large gamme d'outils et d'équipements, et il y avait suffisamment de matière première avec laquelle travailler. Nous avions initialement prévu de construire un radeau, mais les arbres étaient beaucoup trop grands pour produire des bûches de la bonne taille. Cela nous a coûté quelques jours supplémentaires pour chercher des matériaux appropriés, mais nous avons finalement trouvé une parcelle de roseaux poussant dans la rivière qui serait parfaite.

Et c'est là que nous avons découvert le poisson-rasoir. Nous n'avons perdu personne, mais c'était pas loin. Aspect a failli être tué, mais ce n'était rien qu'un sort de soin et un médikit ne pouvait soigner. Nous avons envisagé de voyager à pied, mais le rythme serait beaucoup plus lent. Avec un peu de soin, nous avons ramassé les roseaux dont nous avions besoin pour notre radeau et avons pris un peu plus de temps pour nous assurer que l'embarcation était solide. L'esprit allié d'Hemdale a fourni une protection supplémentaire en utilisant son pouvoir de garde, et le reste d'entre nous a surveillé attentivement les menaces dans et hors de l'eau.

Même avec l'aide du moteur hors-bord, il nous a fallu des jours pour remonter la rivière en direction du volcan au centre de l'île. Cela aurait été bien si les aigles nous avaient déposés là-bas à la place, mais en règle générale, je ne me plains pas des petites choses lorsque de puissants esprits d'aigle me proposent de faire un tour. Bien avant d'y arriver, nous avons fait une découverte incroyable : il y a des gens qui vivent sur l'île de Tandora.

RENCONTRE AVEC LES TANDORANS

Après notre cinquième jour de voyage fluvial, nous avons repéré un autre bateau sur la rivière avec un équipage de ce qui ressemblait à des dinosaures. Ils nous ont repérés à peu près au même moment où nous les avons remarqués, et ils ont paniqué et se sont enfuis. Je n'allais pas en rester là, alors nous nous sommes lancés à la poursuite. Bandit a jeté un sort qui a aidé notre bateau à aller plus vite, et nous avons failli rattraper le groupe juste après qu'ils aient tourné un virage et soient arrivés dans un village plein de créatures similaires. Cela provoqua une agitation vigoureuse. Une alarme s'est déclenchée, nous avons donc ralenti notre approche. Nous avons essayé de nous faire paraître aussi inoffensifs et sans méchanceté que possible pendant que nous attendions à la vue de la foule qui grandissait. Beaucoup portaient des armes, principalement des arbalètes et des lances, mais ils ne les pointaient pas directement sur nous. Ils semblaient attendre quelque chose. Quelques fois, l'un d'eux a appelé avec un cri étrange, mais nous ne pouvions pas comprendre ce qu'ils essayaient de dire.

Ma première impression est qu'ils étaient des sauriens bipèdes, des dinosaures, comme je l'ai dit pour la première fois, mais leur carrure est plus humanoïde que bestiale.

Ils ont deux bras, chacun avec des mains complètement développées avec des pouces opposables. Leur peau est écailleuse mais lisse. La plupart d'entre eux sont verts, mais d'autres teintes telles que le bleu, l'orange et le violet sont courantes. Leurs têtes sont décorées de crêtes cartilagineuses colorées et leurs longues bouches en forme de bec sont suffisamment flexibles pour permettre la parole. Ils portent également des vêtements aux couleurs vives et bien ajustés. Si vous avez déjà rencontré le fixeur changeling Simon Andrews, vous penseriez que vous venez de trouver sa famille élargie.

Finalement, la foule s'est séparée et un individu vénérable et richement vêtu s'est approché de l'extrémité du quai. Elle a commencé à nous parler dans leur langue aux consonances étranges. Juste au moment où nous étions sur le point d'essayer de répondre, la silhouette a levé un seul doigt griffu, comme si elle nous faisait signe d'attendre un moment. Puis elle reprit la parole, cette fois dans une langue que je comprenais, le japonais. La créature s'est présentée comme étant Hari, matriarche de la ville d'Arbor, et nous a demandé si nous étions venus du Japon. J'ai pensé que venir du même endroit que le Japon était assez proche pour l'instant, et donc je lui ai dit que c'était le cas. Hari l'aîné s'est retournée et a fait une annonce à son peuple dans sa propre langue, et j'ai pensé que nous allions être tués sur-le-champ. La foule a éclaté en une clamour rauque qui s'est avérée être de la jubilation au lieu d'une rage meurtrière, et nous avons été invités à entrer dans la ville en tant qu'invités d'honneur, du moins dans la partie au-dessus de l'eau. Seulement environ un tiers de la ville est située sur la rive, le reste était juste en dessous de nous sous la surface de la rivière.

QU'EST-CE QU'UN TANDORAN ?

La plupart des entités que vous rencontrez sur les métaphans sont des esprits, mais les Tandorans sont originaires de la Terre ou d'un endroit très similaire. Ce sont des êtres biologiques pleinement conscients, tout aussi capables d'intelligence, d'émotion, de créativité et de réalisation de soi que n'importe quel métahumain. Des tests ADN préliminaires suggèrent qu'il s'agit d'une espèce éveillée issue de reptiles amphibiens plutôt que de mammifères. Les Tandorans sont amphibiens, étant d'excellents nageurs naturels capables de retenir leur souffle pendant de longues périodes. Ils sont ovipares, c'est-à-dire qu'ils se reproduisent en pondant des œufs. Ces œufs sont incubés et éclosent sous l'eau. Les nouveau-nés me rappellent un peu les têtards, car leurs pattes sont la dernière partie du corps à se développer. Les Tandorans femelles sont rares, avec peut-être une éclosion pour vingt nouveau-nés mâles.

Une autre caractéristique importante des Tandorans est que chacun d'entre eux est éveillé et qu'ils commencent à développer leur magie à un très jeune âge. Les magiciens complets sont rares parmi eux, la grande majorité des Tandorans étant soit des adeptes, soit des magiciens spécialisés. Je ne vois aucun moyen de discerner s'il s'agit d'un effet de vivre pendant des générations sur un métaphan ou d'une caractéristique naturelle de l'espèce.

- Il n'y a certainement pas de moyen efficace. Toute histoire du peuple, orale ou autre, repose sur une mémoire peu fiable et pourrait être manipulée d'au moins une demi-douzaine de façons.
- Winterhawk

LA CIVILISATION TANDORIENNE

Les Tandorans parlent leur propre langue, qui utilise leur physiologie unique et est très difficile à prononcer pour les non-Tandorans. Ils parlent et comprennent également le japonais, ou plutôt un dialecte japonais développé localement. Les caractères japonais sont utilisés pour l'écriture, bien que de nombreux Tandorans ne puissent lire et écrire qu'une poignée de caractères kan-ji qui sont couramment utilisés pour les signes en public. Chaque Tandoran reçoit un nom temporaire à son éclosion. Le nom de jeunesse d'un Tandoran est supprimé lorsqu'il atteint l'âge adulte et reçoit son nom d'adulte. C'est devenu la tradition au cours des dernières générations que ce soit un nom japonais avec une signification appropriée. Dans l'ensemble, les Tandorans sont extravagant et créatifs. Ils considèrent l'expression de soi comme la forme d'art la plus élevée, tempérée par le respect de l'expression de soi des autres. Chacun est censé affirmer son propre point de vue, surtout lorsqu'il peut être à l'origine d'une dispute. Imaginez une de ces émissions de télé-réalité où tout le monde est exagéré et essaie constamment de se surpasser. Maintenant, réinventez une version de cela où chaque participant laisse les autres finir leurs phrases au lieu de couper la parole. C'est un peu comme ça, même si je dois admettre que j'ai trouvé que même les Tandorans les plus odieux étaient beaucoup plus sympathiques que les gens du trid. Parfois, les disputes deviennent trop vives ou ne peuvent pas être réconciliées. Dans ces cas, les Tandorans s'engagent dans des duels formels. Ces duels sont rarement mortels, bien que les blessures graves ne soient pas rares. La nature de chaque duel est définie par les participants avant qu'il ne commence, mais la forme la plus populaire implique ce que j'aime appeler la joute de la vigne. Les duellistes se tiennent à l'écart des positions élevées dans les arbres voisins avec de nombreuses vignes qui pendent entre eux. Lorsque le duel commence, les duellistes sortent chacun un couteau et sautent sur les vignes. Pour gagner le duel, ils doivent forcer leur adversaire à tomber dans un filet au sol de la forêt. Aucun contact direct n'est autorisé, cela doit être accompli en coupant des vignes. Ces types de duels sont suffisamment fréquents pour constituer le spectacle sportif le plus populaire parmi les Tandorans vivant à Arbora. Les duels peuvent prendre la forme de presque tous les types de concours, y compris les courses, les danses, les performances musicales, la peinture, la création de sculptures, l'apprivoisement des dinosaures, les spectacles de marionnettes, presque n'importe quoi. La seule chose que vous ne verrez pas dans un duel Tandoran est un combat direct.

Les duels impliquant des combats personnels directs sont découragés au point qu'ils sont considérés non seulement comme déshonorants, mais aussi quelque chose de bien pire aux yeux de la culture tandorienne : non créatifs. Cela ne veut pas dire que les Tandorans ne se combattent jamais, il y a des meurtres occasionnels ainsi que des escarmouches entre factions, mais c'est considéré comme une aberration.

Le gouvernement tandoran est matriarcal, seules les femmes Tandoran sont autorisées à occuper des postes d'autorité, et chaque femme Tandoran est censée devenir un leader. Qu'il s'agisse de gouverner une ville, de gérer une entreprise, de diriger un bateau fluvial ou de mener une expédition de chasse, vous trouverez toujours une femme aux commandes. Ceci est si profondément enraciné dans la culture tandorienne que personne ne le remet en question. Lorsque nous sommes arrivés à Arbora, seuls Nancy et Bandit ont été emmenés devant le conseil du village, tandis que nous autres avons dû attendre sur notre radeau. Ils furent assez étonnés d'apprendre qu'aucune des femmes de notre groupe n'était en charge de notre expédition. La cause en est probablement l'influence de la Grande Mère, un grand dragon femelle qui a apporté ses œufs d'un autre monde (probablement de la Terre, mais nous ne le saurons probablement jamais avec certitude), a appris aux premiers à éclore et a veillé sur eux, pendant dix générations. Avec un tel exemple dominant de sagesse et de pouvoir féminins, il est facile d'imaginer que les Tandoriens accepteraient le leadership féminin comme l'ordre naturel. Je dois admettre que cela ressemblait un peu trop à un système de castes pour que cela me convienne, mais j'ai gardé les yeux et les oreilles ouverts et j'ai retenu ma critique. Les Tandoriens eux-mêmes ne semblent pas trouver cela injuste, et je n'ai vu aucune preuve d'oppression systémique. J'ai également appris que de nombreux Tandorans sont transgenres ou genderfluid, sans stigmatisation. Chacun est encouragé à exprimer qui il est et on s'attend à ce qu'il soit accepté. Une transition complète de genre et de sexe prend moins d'une heure, facilitée par un rituel magique spécifique. Un capitaine de bateau fluvial que j'ai rencontré est un homme lorsqu'il n'est pas en service et passe à une femme lorsqu'il est temps de prendre en charge son navire. Des transitions aussi fréquentes sont rares, mais elles se produisent suffisamment pour que la plupart des gens les aient vues.

Le respect de la terre, de l'eau et des plantes vivantes, des créatures et des esprits de leur environnement est profondément ancré dans la culture tandorienne. Ils sont écologistes dans l'âme et veillent à perturber le moins possible l'ordre naturel et font ce qu'ils peuvent pour réparer ou rectifier lorsqu'il n'est pas possible d'éviter une perturbation. À leur tour, les esprits de l'île ont tendance à respecter les Tandorans. Malgré la prévalence de prédateurs massifs et dangereux, il est incroyablement rare qu'un Tandoran soit chassé et mangé par l'un d'entre eux. Les Tandorans vivent en harmonie et en paix relative avec les plantes et les bêtes qui partagent l'île avec eux, et nouent souvent des relations avec eux. Malgré leur nature bestiale, les esprits de Tandora sont des entités intelligentes qui pensent et agissent comme des bêtes.

Ils n'utilisent pas de mots ni de langage complexe, mais ce sont des êtres très intelligents et expressifs. La plupart préfèrent vivre leur vie comme des bêtes sauvages, mais beaucoup rejoignent les Tandorans, vous pourriez les considérer comme des dinosaures "apprivoisés", mais vous manqueriez le point que j'essaie de faire valoir. Ces grandes bêtes peuvent agir comme animaux de trait, compagnons de chasse ou utiliser leurs muscles pour faire fonctionner des machines, mais ce ne sont pas seulement des animaux dressés. Ces dinosaures sont considérés comme des membres à part entière de la société tandorienne et sont davantage traités comme des membres de la famille que comme des animaux de compagnie ou de travail.

Du respect des Tandorans pour la vie des esprits des bêtes qui habitent leur monde, on pourrait s'attendre à ce qu'ils soient végétariens. Ils mangent beaucoup de fruits, de noix et d'autres plantes, mais ils chassent aussi occasionnellement les dinosaures. Leur nourriture préférée est le poisson, en particulier le poisson préparé avec un mélange unique d'épices (dont la recette spéciale est toujours un secret de famille profondément gardé) et fermenté dans des fûts submergés pendant des mois, bien que certains soient vieillis beaucoup plus longtemps que cela. Ils appellent cette friandise "poisson épice".

- › Pourriez-vous changer de sexe juste pour vous libérer du fardeau du leadership ?
- › Mika
- › Peut-être, mais ils ne vont sûrement pas s'amuser à ça. Le leadership est important, tout comme les traditions tandoriennes, donc quelqu'un essayant de manipuler sa position de cette manière, positivement ou négativement, peut ne pas être bien reçu. Mais il est difficile d'en être sûr, car la plupart des Tandoriens n'envisageraient pas d'essayer une telle chose.
- › Frosty

LA GRANDE MÈRE

Il y a bien longtemps, un dragon connu des Tandorans sous le nom de Grande Mère a pris les premiers œufs de la terre condamnée et les a amenés dans un endroit où ils seraient en sécurité. Elle puise dans la puissance de l'île, et elle fut protégée. Ce n'est qu'alors qu'elle a soigneusement fait éclore la première génération de Tandorans. La plupart des œufs n'ont pas éclos ou sont morts peu de temps après, mais suffisamment ont survécu. La Grande Mère a reconnu que la perte d'un seul de ses nouveaux enfants pourrait signifier l'extinction de l'espèce, alors elle est restée avec eux pendant les dix premières générations. Elle les éleva dans sa tanière et les surveilla de ses propres yeux. Elle leur a appris tout ce qu'ils auraient besoin de savoir pour survivre à Tandora, et elle leur a parlé du monde d'où elle les avait tirés. Lorsque la onzième génération d'œufs a éclos et que tout allait bien, la Grande Mère est partie avec la promesse qu'elle reviendrait un jour afin de faire sortir les gens de Tandora et de les ramener dans le monde d'où ils venaient. Lorsque ce monde serait guéri et prêt, ils rejoindraient les autres personnes là-bas et prendraient part à de plus grandes choses. Jusqu'à son retour, les Tandorans prospéreraient et grandiraient sur l'île, se préparant pour le jour prophétisé.



MIKO

Il y a environ un siècle, dans les années 1980, ce qui précéderait l'Eveil de plusieurs décennies, un humain est apparu sur l'île de Tandora. Elle s'appelait Miko et venait d'Osaka, au Japon. Elle ne savait pas comment elle était arrivée à Tandora et elle n'a jamais retrouvé le chemin du retour. Les Tandorans l'ont trouvée errante sur la rive du Grand Lac. Malgré son choc de se retrouver dans un nouveau monde bizarre et de rencontrer des êtres aussi inhabituels, Miko était courtoise, calme et gentille. Les Tandorans l'ont accueillie et ont appris sa langue comme elle a appris la leur. Ils lui ont appris leur histoire et elle leur a appris tout ce qu'elle savait du monde d'où elle venait. Pour les Tandoriens, c'était un héraut de l'ancienne promesse de la Grande Mère qu'ils retourneraient un jour dans le monde d'où ils venaient.

- Les années 1980, c'est loin, mais il reste encore quelques archives d'autant. Quelqu'un a essayé de retrouver cette Miko ?
- Fianchetto
- Il y a beaucoup de Mikos.
- Clockwork
- Oui, mais combien ayant disparus d'Osaka dans les années 1980 ?
- Haze

LA GUERRE

L'arrivée de Miko et la perspective du retour à venir ont déclenché une révolution culturelle chez les Tandorans. Beaucoup d'entre eux commencèrent à se préparer pour le retour, mais une minorité significative résista à l'idée de quitter l'île de Tandora. Pour eux, c'était leur véritable foyer, pas le monde condamné dont leurs ancêtres avaient été sauvés. Ils sont connus sous le nom de faction Kyoko et ont pris le nom de leur matriarche la plus puissante et la plus influente. Les tensions montèrent et les nombreux duels acharnés ne semblaient qu'intensifier l'hostilité plutôt que de la résorber. Miko a travaillé sans relâche pour combler le fossé grandissant. Elle a été assassinée alors qu'elle prononçait un discours à Tandora City. Bien que presque tous les Tandoriens des deux côtés du conflit aient été horrifiés par la mort violente de Miko, une grande bataille a éclaté presque instantanément. Des centaines de Tandorans, une fraction importante de la population, sont morts dans les combats. Finalement, il y eut une accalmie dans la bataille et Kyoko appela à une trêve. Elle a accepté d'emmener son peuple et de partir dans la jungle, pour ne jamais revenir à Tandora City. Seuls quelques centaines sont partis avec elle, mais plusieurs autres groupes ont quitté la ville de Tandora pour vivre ailleurs, incapables de supporter de vivre là où tant de tueries se sont produites.

En fin de compte, l'absence de tout signe d'un exode imminent a coupé tout le vent des voiles des préparatifs de départ pour un autre monde. Il y a encore beaucoup de rancoeur parmi les Tandorans à propos des tueries, mais à part les escarmouches occasionnelles, la paix règne

ESPRITS DINOSAURES

L'île de Tandora est peuplée de puissants esprits des bêtes qui ressemblent à des dinosaures. Ces esprits des bêtes sont intelligents, mais ils pensent et agissent comme des bêtes plutôt que comme des métahumains. D'énormes carnivores bipèdes avec des bras comiquement courts, des sauropodes avec des corps massifs et des coups incroyablement longs, même des tricératops et des stégosaures avec leurs plaques osseuses et leurs pointes, et plus encore. Bandit ne croit pas qu'ils meurent vraiment lorsqu'ils sont vaincus, mais plutôt qu'ils se réincarnent lorsqu'un d'un œuf éclos plus tard. Quoi qu'il en soit, cela signifie que vous pouvez récolter leurs cadavres pour la viande, le cuir et d'autres fins utiles. Je m'attendais un peu à ce que les choses qui provenaient des corps spirituels se dissipent lorsque nous retournions sur le plan physique avec eux, mais ils sont restés. Cela présente des possibilités intéressantes d'échanger des marchandises avec les Tandorans, si un tel arrangement devenait un jour possible.

- Les corps rêve de commerce interplanaire (littéralement, dans le cas des chamans Wuxing), mais bien que des transactions à petite échelle soient souvent possibles, il y a beaucoup d'obstacles à le faire régulièrement
- Winterhawk

ESPRITS GARDIENS

Les Tandorans ont un lien puissant avec les esprits qui habitent l'île. Les esprits des bêtes ressemblant à des dinosaures sont plus enclins à les aider qu'à leur faire du mal, les prédateurs s'en prennent rarement à eux. Bien qu'il soit possible que les habitants se soient acclimatés à leur présence, il semble beaucoup plus probable que le désir de la Grande Mère que les Tandorans prospèrent et soient protégés soit à l'œuvre ici. Les Tandorans travaillent en étroite collaboration avec leurs alliés spirituels des dinosaures, et les dompteurs de dinosaures qui les amènent dans le giron sont parmi les membres les plus importants et les plus respectés de la civilisation Tandoran. Ils aident à la chasse, à la pêche, au transport, à l'utilisation d'énormes machines (comme les élévateurs d'arbres dont je parlerai plus tard) et participent à des événements culturels, ajoutant leur voix ou des coups de pied rythmiques à leur musique, portant des cavaliers ou tirant des bateaux pendant les courses, et même en dansant.

En plus des nombreux esprits dinosaures qui font partie de la vie quotidienne, chaque colonie tandorienne est protégée par un puissant esprit gardien.

Ces esprits sont souvent hors de vue mais toujours proches, prêts à intervenir et à protéger leur peuple des menaces extérieures, qu'il s'agisse de visiteurs métaplanaires violents ou de carnivores en maraude. Les esprits gardiens ne s'impliquent pas dans les conflits entre Tandorans, le grand esprit gardien de Tandora City n'est pas apparu pendant la guerre qui y a éclaté.

Hemdale et Bandit ont tous deux trouvé l'occasion d'observer de près les esprits gardiens d'Arbora, du Camp et de Tandora City. Ils n'ont pas pu parvenir à une évaluation précise, mais tous deux ont convenu que les esprits gardiens étaient très puissants. J'ai demandé ce qui se passerait si jamais un conjurateur essayait de les invoquer, et ils ont tous les deux frissonné. Hemdale a répondu à cela en déclarant que ce serait impossible. Bandit a ajouté que si c'était le cas, l'invocateur serait presque certainement tué par le drain qu'il infligerait. Si un Tandoran puissant se rendait dans le plan matériel, il pourrait peut-être réussir.

RÉGIONS DE TANDORA

LE VOLCAN

Au centre de l'île se trouve un volcan actif, produisant toujours un panache de fumée et de lave à écoulement lent. À côté du volcan se trouve un immense lac intérieur d'eau douce. Le volcan est une montagne conique avec un énorme cratère au sommet. Il est actif depuis au moins aussi longtemps que les Tandorans vivent ici. Nous avons cherché des preuves d'éruptions antérieures alors que nous parcourions l'île, mais nous n'en avons trouvé aucune. Il semble que le volcan soit éternellement en éruption, mais faiblement. Hemdale a passé du temps à explorer l'intérieur du volcan en utilisant la magie de détection, et il soupçonne qu'au plus profond du volcan se trouve un énorme dépôt de True Fire. Il soupçonne que cela conduit par un portail ou une faille qui se connecte au plan élémentaire du Feu, et je ne doute pas de lui. Beaucoup des esprits des bêtes qui vivent sur ou à proximité du volcan présentent des qualités que j'attendrais d'un habitant de ce plan élémentaire.

LE GRAND LAC

Niché contre le volcan se trouve un lac d'eau douce regorgeant de poissons et d'autres créatures aquatiques. Deux rivières larges et profondes, l'East River et la West River, s'écoulent du lac vers chaque extrémité de l'île. Un brouillard épais et omniprésent enveloppe la rive où le lac rencontre le volcan, formant un anneau dense qui entoure toute la base de la montagne. Un certain nombre de petits villages parsèment la rive du lac, et en son centre se trouve la ville de Tandora.

Au fond du lac se trouve un puits de True Water, que Hemdale pense être le résultat d'une faille métaplanaire ou d'un portail plus bas. Nous avons été interdits d'explorer cette zone par la matriarche, qui nous a expliqué que l'esprit gardien s'opposerait violemment contre une telle intrusion. Nous n'avons pu explorer les eaux profondes qu'à l'aide de sorts de détection, nous n'avons donc pas pu confirmer l'hypothèse d'Hemdale.

LOTUS DIVINATOIRE

Lorsque nous sommes arrivés pour la première fois au Grand Lac, Bandit notre chaman a pété les plombs. Lorsqu'elle s'est suffisamment calmée pour être compréhensible, elle a souligné que les fleurs qui poussaient près des rives étaient des fleurs de lotus divinatoires. Cette plante rare peut être trouvée sur Terre, mais leur abondance ici est sans précédent. Cette plante est très appréciée des magiciens chamaniques et hermétiques pour ses propriétés de réactif et son utilité pour les devins (initiés à la métamagie divinatoire).

- Est-ce que cela aide vraiment les devins ?
- Haze
- Peut-être ? Pas assez de tests ont été effectués pour le moment. Il y a certainement des rapports de résultats positifs, mais nous pourrions juste être au niveau du placebo pour l'instant.
- Elijah

TANDORA CITY

Les Tandoriens ont construit une ville flottante, bien qu'en vérité elle entoure une petite île presque au centre du lac. Une grande partie de la ville flotte, mais son centre est sur un sol dur tellement couvert de pontons que vous ne remarquerez peut-être pas votre arrivée sur la terre ferme tant que vous n'aurez pas dépassé de loin sa limite. L'esprit gardien de Tandora City ressemble à un énorme plésiosaure, pour autant que je sache, c'est une proche parente de Nessie. Elle est rarement vue au-dessus de la surface du lac mais est toujours à proximité.

Au centre de la ville se trouve un temple qui a été construit pour honorer Miko. Ses restes sont conservés ici, et de nombreux Tandoriens font un pèlerinage annuel pour rendre hommage à l'anniversaire de son arrivée sur Tandora.

LE LAC DE LAVE

En face du Grand Lac, sur le côté est du volcan, le flanc de montagne brille aux couleurs rouge-oranger en raison de la lave qui coule lentement mais continuellement dans un petit lac de lave. La surface du lac de lave est obscurcie par le brouillard et la fumée. La terre au-delà est le désert de l'île. Les créatures qui chassent près du lac de lave ont un centre de gravité très bas. Ils vont mordre vos jambes et essayer de vous entraîner à terre.

Certains d'entre eux peuvent cracher du feu comme s'ils étaient des dragons, mais la ressemblance ne va que jusqu'à leur halitose inflammable et leur peau écailleuse.

LA GRANDE FORÊT

Environ un quart de l'île de Tandora est une grande forêt d'arbres massifs, de fougères et de champignons qui fournissent de la nourriture et un abri faciles aux créatures et aux voyageurs. Le feuillage est rarement assez épais pour empêcher un passage facile, même pour certains des plus grands dinosaures. Les sauropodes ne s'aventurent pas loin dans la forêt mais broutent le long des lisières. Les carnosaures chassent au plus profond de la forêt, et la plupart des Tandoriens utilisent les branches des grands arbres pour se déplacer plutôt que de risquer une rencontre avec un prédateur affamé. En général, les esprits des dinosaures de Tandora ne les mangent pas, bien que cela puisse avoir plus à voir avec le soin que les Tandorans prennent pour éviter de leur en donner l'opportunité qu'avec toute intention de la part des dinosaures. Même si c'était parfois éprouvant, nous avons conservé le même mode de déplacement lorsque nous nous sommes aventurés dans la Grande Forêt.

LA FOUGÈRE DE JANI

De nombreuses variétés de fougères s'épanouissent dans la Grande Forêt, mais aucune n'est aussi appréciée que la fougère de Jani. Les Tandoriens utilisent les fleurs de la fougère pour préparer un thé spécial qui est préféré par leurs dompteurs de dinosaures. Avant d'entreprendre une expédition pour trouver un esprit dinosaure qui sera invité à les rejoindre, les dompteurs de dinosaures de Tandoran organisent une cérémonie du thé spéciale. Ils croient que le thé de la fougère de Jani porte chance et les guidera vers le bon esprit et améliorera leur capacité à établir une connexion avec cet esprit. J'ai été invité à participer à l'une de ces expéditions, mais boire le thé m'a fait halluciner. Ce n'était pas un mauvais voyage, sauf que cela m'a fait manquer de voir les dompteurs en action. Bandit soupçonne que les Tandorans sont également affectés par les hallucinations, bien que moins en raison d'une tolérance accumulée. Elle a également pris le thé et affirme que les hallucinations l'ont guidée vers la découverte de connaissances cachées qu'elle n'a pas pu transmettre avec des détails autres que de dire qu'elle se sentait préparée pour sa prochaine initiation.

» Ce serait une autre raison pour laquelle j'aurais du mal à me fier à leurs histoires qu'ils n'ont présenté.

» Winterhawk

ARBORA

Le long de la rivière du Nord qui coule à travers la forêt, il y a un endroit où la rivière s'élargit et se ramifie autour d'une longue île avant de converger à l'autre extrémité. C'est là que vous trouverez la ville forestière d'Arbora. Arbora est composée de plusieurs couches, avec des jardins et des éclosures sous l'eau, de l'agriculture sur l'île et des quais élaborés sur l'eau, mais la majeure partie de la ville est dans les arbres, bien au-dessus du sol et de la rivière.

La plupart des bâtiments des Tandorans sont situés en hauteur dans les branches, reliés entre eux par d'innombrables ponts, tyroliennes et cordes pour se balancer. La démonstration d'acrobaties des Tandorans vaquant à leurs occupations habituelles au sein d'Arbora est aussi époustouflante que tout ce que j'ai jamais vu dans un cirque. Heureusement pour moi, ils ont aussi des ascenseurs qui ressemblent à des moufles bricolés avec de grosses bobines. Ceux-ci se sont avérés assez excitants à mon goût, plus proches d'une balade de carnaval que je l'aurais souhaité.

LE GRAND DÉSERT

Au centre du désert se trouve une ancienne ziggourat qui existait bien avant l'arrivée des Tandorans. Les Tandoriens croient que c'était autrefois un temple et que les dieux oubliés depuis longtemps qui y vivent sont fous et vengeurs. Ils trouvent le désert inhospitalier et ne s'aventurent pas assez loin pour explorer le temple. La région du désert entourant le temple est surveillée par des bêtes du tonnerre, imaginez des dragons de komodo d'environ deux fois la taille d'un rhinocéros. C'est là qu'ils vivent la plupart du temps, et c'est à cet endroit que les chevaucheurs de bêtes du camp trouvent leurs montures.

LA FLEUR IMMORTELLE

Tous les deux ans, les Tandoriens de toute l'île se rassemblent au bord du Grand Désert pour rechercher la fleur immortelle. Cette fleur incroyablement rare est rendue encore plus rare grâce à une propriété magique qui la cache même en pleine floraison, qui ne se produit qu'une fois tous les deux ans sur l'île. Les guérisseurs tandoriens l'utilisent pour fabriquer des médicaments rares et puissants (y compris l'équivalent d'un traumapatch), mais elle peut également être utilisée pour fabriquer un médicament éveillé qui fait apparaître le PCP comme du sucre d'orge en comparaison.

- » Oh, ce truc... ce truc est puissant. Assez bon pour être vraiment effrayant.
- » Haze
- » Vu la source, c'est alarmant en effet.
- » Ma'Fan

LA GRANDE SAVANE

Bordées par la Grande Forêt au nord et la Grande Jungle au sud se trouvent les plaines ouvertes d'une savane. Ces prairies vallonnées sont interrompues par très peu de bosquets et de petites forêts, et par temps clair, vous pouvez voir jusqu'au volcan d'un côté, même si vous êtes près du bord extérieur de l'île.

Vous pourrez également voir les plus grands esprits des bêtes qui habitent cet endroit, ainsi que les carnivores qui les chassent.

LE CAMP

Les Tandorans de la Grande Savane sont des nomades voyageant avec des troupeaux de sauropodes massifs alors qu'ils continuent leur pâture sans fin. La plupart des Tandorans vivent dans des tentes qui sont démontées et remontées toutes les quelques semaines. Plusieurs des plus grands sauropodes ont des plates-formes et des cabines construites sur leur dos. Les plus grandes structures portables sont de gigantesques traîneaux de chargement qui sont tirés par des sauropodes lorsque le camp se déplace d'un site à l'autre.

Alors que le camp passe environ la moitié de son temps à voyager, il y a quelques sites sur lesquels ils reviennent régulièrement et où ils peuvent rester un mois. Certains Tandorans restent sur chaque site pendant que le camp avance, afin qu'ils puissent préparer et entretenir l'emplacement pour le retour du camp. Le séjour le plus long se produit là où les sauropodes pondent leurs œufs, les aires d'éclosion. C'est un moment sacré de fêtes paisibles, car les Tandorans du camp célèbrent une nouvelle vie et un temps de repos pour se la couler douce. Ils veillent à le faire sans perturber les sauropodes.

FOCUS DE QI UNIQUE :

AMULETTE EN COEUR DE SAUROPODE

Les Tandorans du Camp ne chassent pas le grand sauropode, mais quand il meurt, ils récoltent tout ce qui peut servir. Sa peau est transformée en cuir, qui est utilisé pour les vêtements, les armures et les abris. Les os sont prisés pour être utilisés dans la construction de structures, de chariot, d'outils, d'armes et d'armures. La viande et les organes fournissent de la nourriture, des médicaments et des réactifs. Tout est utilisé et rien n'est gaspillé, y compris le cœur. Le cœur d'un esprit sauropode est spécialement préparé, coupé en plusieurs petits morceaux, conservé dans une substance ressemblant à de l'ambre, enchanté et porté comme amulettes protectrices. Ces amulettes agissent comme un focus QI spécial qui accorde une protection équivalente au pouvoir de garde d'un esprit lorsqu'il est lié.

AMULETTE EN COEUR DE SAUROPODE

Lorsqu'elle est activée, une amulette en cœur de sauropode protège son porteur des pépins (et transforme les pépins critiques en pépins négligeables) un nombre de fois égal à sa Puissance avant de se désactiver. Une fois désactivé, le focus ne peut être réactivé qu'après vingt-quatre heures. Le coût pour lier cette amulette est de (Puissance x 3) Karma.

LA GRANDE JUNGLE

Une jungle épaisse couvre environ un quart de l'île de Tandora. Les arbres de la jungle de Tandora ne sont pas aussi grands ou épais que ceux de sa forêt, mais ils sont beaucoup plus nombreux. La végétation au sol est également incroyablement dense, ce qui rend les trajets terrestres épaisants et fastidieux. Le plus grand des esprits des bêtes de Tandora est trop volumineux pour s'aventurer loin dans la jungle, mais il est parfait pour les petits prédateurs bipèdes que j'appelle les rapaces. Les Tandorans s'en tiennent principalement à la rivière sud qui serpente à travers la jungle. Loin du centre de l'île, la rivière du Sud atteint un ravin aux proportions épiques, et là, elle se transforme en une chute d'eau à l'échelle des chutes de Niagara.

ORCHIDÉE À MANA NOIRE

La légendaire orchidée à mana noire n'a été trouvée que dans les jungles d'Amérique centrale sur Terre, mais il y a des endroits dans la Grande Jungle où elle pousse en abondance. La sève de l'orchidée est largement utilisée par les Tandorans pour créer de puissants stimulants, et les pétales peuvent être utilisés comme réactifs.

KIWI BRÉSILIEN

Bien qu'il devrait probablement s'appeler le kiwi tandoran, des tests approfondis de ma part ont confirmé qu'il s'agit bien de la même plante mentionnée dans le testament de Dunkelzahn : « À la première personne qui cultive avec succès le kiwi brésilien en dehors de son environnement naturel, je lègue 10 millions de nuyens et des fonds pour des recherches supplémentaires à fournir par la Fondation Draco. »

Les Tandorans n'étaient pas disposés à me guider vers un endroit où ils pourraient être trouvés à l'état sauvage, mais on les trouve couramment dans les jardins et les vergers de Kyoko. Ils étaient plus que disposés à me vendre autant de kiwis que je voulais, mais ils ne partageaient aucun de leurs secrets agricoles. Pour être honnête, je ne les ai pas aidés à encaisser le testament de Big D non plus. Je me demande si les mêmes techniques, engrains ou quoi que ce soit qu'ils utilisent pour le faire pousser auraient le même effet sur Terre, ou si l'environnement métaplanaire magique subvient à leur développement d'une manière ou d'une autre.

- Oh, allez, Moreau, rien qu'en disant ça, tu vas déclencher une ruée vers cet endroit pour que les gens puissent réclamer les dix millions de nuyens !
- Mika
- Non. Lisez entre les lignes. Il nous dit qu'il est sur le point d'être 10 millions de nuyens plus riche.
- Haze

KYOKO

Kyoko est la plus petite ville de Tandoran, mais ce qui manque à ses habitants en quantité, c'est de la détermination.

La Grande Jungle est probablement l'endroit le plus dangereux de tout Tandora, et cela attire les chasseurs tandoriens les plus féroces et les plus qualifiés. La ville a été fondée par Kyoko et ses partisans après la guerre. Presque tous les Tandoriens qui vivent ici ont juré de ne jamais quitter l'île, peu importe ce que la Grande Mère et ses promesses ou prophéties pourraient avoir à dire à ce sujet.

LE CONSEIL DES CHASSEURS

Les Chasseurs sont la guilde au pouvoir de Kyoko. Les Chasseurs sont un grand groupe magique composé entièrement d'adeptes. Ils préfèrent les pouvoirs habiles qui augmentent leurs prouesses au combat et qui accrois leur furtivité, et ils ont un talent particulier pour le pistage. Si vous cherchez à faire des affaires pour des réactifs à Kyoko, vous aurez besoin d'une autorisation spéciale du Conseil des Chasseurs. Les chasseurs les plus haut placés sont liés à un esprit de ptérosaure, ce qui en fait d'excellents éclaireurs ainsi que des montures volantes.

FOCUS DE QI UNIQUE : CRÂNE DE RAPTOR

L'un des rares objets de valeur produits par les Tandorans de Kyoko est le crâne d'un esprit raptor mort, blanchi, sculpté d'images et de symboles, et rituellement sanctifié. Cela s'adapte confortablement sur la tête d'un Tandoran, comme un casque ou un masque, mais peut être porté avec de légères difficultés par d'autres espèces. Ces objets sont des focus spécial de QI qui fournit à l'adepte qui le lie un effet similaire au pouvoir de dissimulation d'une créature éveillée. Plus la puissance est grande, plus l'effet de dissimulation est puissant.

RÈGLES DU JEU AVEC LE CRÂNE DE RAPTOR

Lorsqu'il est activé, le crâne de raptor fournit à son porteur une dissimulation magique équivalente à celle d'une créature avec une valeur magique égale à la puissance du focus. Lorsque la dissimulation est rompue, le focus se désactive. Si le focus est désactivé, il ne peut pas être réactivé pendant une période de vingt-quatre heures. Le coût pour lier ce crâne est de (Puissance x 3) Karma.

LE RETOUR

La plupart des Tandoriens (y compris ceux qui sont fidèles à la promesse de la Grande Mère d'un retour au monde de leurs ancêtres) sont heureux de continuer à vivre sur l'île de Tandora. Pourquoi ne le seraient-ils pas ? Ils vivent sur une île paradisiaque peuplée d'esprits dinosaures amicaux (pour eux, au moins), et ils sont libres de vivre comme ils l'entendent. L'idée que l'arrivée de Miko annonçait le temps du retour est tombée en disgrâce, en partie parce que la Grande Mère n'est pas apparue après son arrivée, mais surtout parce que cet événement a été la cause d'une guerre à laquelle aucune des deux parties n'est fière d'avoir participé.



Il y a une très petite, mais croissante, minorité de Tandoriens qui croient que le moment du retour est venu, que la Grande Mère n'a jamais eu l'intention de se présenter et de faire une annonce à ce sujet, mais qu'elle s'attendait à ce qu'ils lisent les signes pour savoir quand le moment était venu. Certains d'entre eux pensent que la raison pour laquelle la Grande Mère a quitté l'île de Tandora il y a des milliers d'années est qu'elle était sur le point de mourir et qu'elle est morte depuis des millénaires.

Quand vint le moment pour notre expédition de quitter l'île de Tandora et de retourner sur Terre, près d'une centaine de Tandoriens voulurent revenir avec nous. J'ai pu leur faire comprendre la nécessité de la prudence et de la préparation, et ainsi seuls six d'entre eux sont revenus avec nous. J'ai fait la promesse de préparer la voie à davantage d'entre eux, et leur processus d'émigration d'un hyper-métaglissant vers le plan physique a commencé. Cela va prendre un certain temps, mais ne soyez pas trop surpris lorsque vous voyez des Tandorans se promener dans les rues de la ville. Si vous souhaitez contribuer à cet effort, contactez-moi. Il semble que je vais être très occupé dans un avenir prévisible.

AMORCES D'INTRIGUES

EXPÉDITION SUR L'ÎLE DE TANDORA

Il existe un certain nombre de raisons possibles pour lesquelles une équipe de runners pourrait être embauchée pour se rendre sur l'île de Tandora. Quel que soit l'objectif, y arriver est la partie délicate. Il n'y a pas d'esprits libres capables de créer un portail métaplanaire vers l'île de Tandora qui soient susceptibles de vouloir mettre leur pouvoir à la disposition de quiconque n'est pas un Tandoran natif. Cela signifie que pour accéder à cet hyper-métaglissant, il faut d'abord se rendre au plan des bêtes, qui est un peu plus facile à atteindre. Si aucun esprit n'est disposé à faire une passerelle pour les runners, il peut être atteint en voyageant à travers un métaglissant voisin, la vallée de l'Hudson n'est qu'un moyen d'y arriver. Se rendre sur l'île de Tandora peut nécessiter un voyage en mer dangereux ou des négociations pour le passage avec certains des esprits les plus puissants des bêtes, avec une navigation métaplanaire délicate si aucune aide n'est trouvée.

Une fois que les runners arrivent sur Tandora, ils doivent se rendre dans la région où se trouve leur objectif. Cela peut nécessiter une interaction avec les Tandorans locaux, ou ils peuvent préférer les éviter si l'objectif de la mission ne l'exige pas. L'acquisition d'une plante ou d'un dinosaure est beaucoup plus facile avec l'aide des Tandorans, mais ils peuvent être trouvés sans aide avec un test étendu Plein air + Intuition (2D6, 1 jour). Lors d'un pépin, les runners rencontrent un dinosaure affamé qui veut les manger (ou un autre danger important). Lors d'un pépin critique, les runners rencontrent un danger et se perdent, ajoutant 2D6 supplémentaires au seuil du test de Plein air étendu.

Les Tandorans connaissent le moyen de contourner l'île et réduisent ce temps à une seule journée sans test requis, à moins que les runners ne soient pas disposés à payer pour leur aide (ou peut-être ne veulent-ils pas qu'ils sachent ce qu'ils font), faire appel aux Tandorans est le bon choix.

Si l'objectif implique des Tandorans (comme négocier des biens et productions Tandoran, voler une recette de poisson épice ou un enlèvement), les runners devront se rendre dans l'une de leurs villes. Naviguer vers une ville tandorienne nécessite un test étendu de Plein air + Intuition (1D6, 1 jour). Le seuil augmente à 2D6 pour se rendre à Kyoko, car elle se trouve dans la Grande Jungle et est plus difficile à trouver.

Utilisez ces tableaux comme source d'inspiration pour une aventure d'expédition, ou lancez un D6 pour les déterminer au hasard :

LES OBJECTIFS DE SHADOWRUN POUR L'ÎLE DE TANDORA

RÉSULTAT D'UN D6	OBJECTIF
1	RAMENEZ LE CADAVRE D'UNE ESPÈCE SPÉCIFIQUE DE DINOSAURE
2	ACQUÉRIR DES ÉCHANTILLONS D'UNE PLANTE RARE
3	NÉGOCIER UN ACCORD COMMERCIAL POUR LES FOCUS ET LES RÉACTIFS DE TANDORAN
4	VOLER UNE RECETTE DE POISSON AUX ÉPICES
5	EXTRAYEZ UN TANDORAN [CAPTUREZ-EN UN ET RAPPORTEZ-LE À VOTRE EMPLOYEUR]
6	RÉCUPÉRER DES ŒUFS FÉCONDÉS D'UNE ESPÈCE SPÉCIFIQUE DE DINOSAURE

RÉGION CIBLE, Y COMPRIS DES SUGGESTIONS D'OBJECTIFS QUI PEUVENT S'Y TROUVER

RÉSULTAT D'UN D6	OBJECTIF
1	LA GRANDE FORÊT : FOUGÈRES DE JANI, CARNOSAURES, ARBORA
2	LA GRANDE JUNGLE : ORCHIDÉES À MANA NOIR, KIWI BRÉSILIEN, FOCUS DE CRÂNE DE RAPTOR, RAPTORS, KYOKO
3	LA GRANDE SAVANE : LES FOCUS D'AMULETTE EN COEUR DE SAUROPODES, LES SAUROPODES, LE CAMP
4	LE GRAND DÉSERT : LA FLEUR IMMORTELLE, LES DRAGONS DE GILA, LE TEMPLE MYSTÉRIEUX
5	LE GRAND LAC : LOTUS DIVINATOIRE, PLÉSIOSAURES, VILLE DE TANDORA, TRUE WATER DES PROFONDEURS DU LAC
6	LE VOLCAN : ÉCHANTILLONS DE LAVE, PTÉROSAURES CRACHEURS DE FEU, TRUE FIRE DES PROFONDEURS DU VOLCAN

TANDORAN INTRIGUE

Si les runners passent du temps sur l'île de Tandora, certains Tandoriens locaux pourraient choisir de les impliquer dans leur intrigue politique. Les runners peuvent s'y prendre comme n'importe quel autre shadowrun de chez eux. Ces missions devraient être plus simples, mais elles sont rendues plus compliquées par l'environnement et la culture peu familiers, le manque relatif de technologie moderne et la probabilité qu'aucun des runners ne puisse compter sur ses contacts pour obtenir de l'aide.

Les runs d'intrigue Tandoran peuvent également être utilisées comme tremplin pour une mission plus importante. Si les runners ont besoin d'aide pour trouver des œufs de dinosaures ou une plante rare, ils ne pourront pas payer en nuyen. À moins qu'ils n'aient quelque chose de valeur dont ils sont prêts à se séparer, un Tandoran est susceptible de troquer en demandant les services des runners en échange de leur aide.

Utilisez le tableau suivant pour vous inspirer ou lancez un D6 pour déterminer une shadowrun aléatoire

INTRIGUE TANDORAN

RÉSULTAT D'UN D6

OBJECTIF

1	INCITER UN TANDORAN À EN DÉFIER UN AUTRE EN DUEL
2	SABOTER UN BATEAU FLUVIAL, MAIS JUSTE ASSEZ POUR QU'IL NÉCESSITE DES RÉPARATIONS À COURT TERME
3	VOLEZ L'OEUVRE D'ART PRISÉE D'UN TANDORAN IMPORTANT
4	EXTORQUER OU FAIRE CHANTER UN TANDORAN POUR QU'IL ACCEPTE LES DEMANDES D'UN AUTRE
5	TRUQUER LE RÉSULTAT D'UN DUEL À VENIR
6	VOLER LA RECETTE DE POISSON ÉPICÉ D'UNE FAMILLE RIVALE

INFORMATIONS DE JEU

NOUVELLE MÉTAMAGIE : INVOCATION DE DINOSAURES

PRÉREQUIS : INVOCATION

Vous avez forgé un lien personnel avec l'île de Tandora et ses esprits. Lorsque vous invoquez un esprit de bête, vous pouvez choisir d'invoquer un esprit de dinosaure. Vous ne pouvez pas choisir la force de l'esprit, qui est déterminée par le type ou l'espèce de dinosaure que vous choisissez d'invoquer. Notez que de nombreux esprits de dinosaures sont en grande forme, ce qui nécessite un test supplémentaire (et la possibilité d'invoquer un dinosaure incontrôlé et déchaîné).

Si vous êtes présent sur l'île de Tandora lors de l'invocation d'un dinosaure, gagnez un point de Tranchant sur le test d'invocation, le test d'invocation et le jet de résistance au drain. Dans chaque cas, ce point d'Edge doit être dépensé pour ce test ou il est perdu.

Un esprit de dinosaure qui est invoqué sur le plan matériel n'a pas les pouvoirs de forme astrale ou de matérialisation, et apparaît à la place comme une créature physique à double nature. Les esprits dinosaures ne peuvent pas se déplacer librement en trois dimensions (comme la plupart des autres esprits en sont capables), ils doivent marcher, nager ou voler en utilisant leurs moyens de locomotion naturels.

Si un esprit dinosaure est perturbé, l'invocateur effectue un test d'Avantage (3). Si le test réussit, le cadavre ne se dissipe pas mais laisse derrière lui des restes physiques. Chaque fois qu'un magicien récolte le cadavre d'un esprit dinosaure qu'il a invoqué, sa réputation astrale est réduite de 2.

Si un magicien ne récolte pas le cadavre d'un esprit dinosaure invoqué, il est épargné de cette pénalité.

ESPRITS SAUVAGES

Les esprits dinosaures sont des entités sauvages et bestiales qui favorisent l'activité physique et agissent par instinct. Ils peuvent être difficiles à contrôler et encore plus difficiles à communiquer avec eux. Chaque fois qu'un esprit sauvage partage ses pensées, ce sont toujours des impressions animales plutôt qu'une communication claire. Chaque fois qu'un esprit sauvage doit faire un test tout en accomplissant un service, ajoutez un dé de sauvagerie au test. Si le dé sauvage obtient un 1, l'esprit cessera de suivre les ordres immédiatement après l'action. Ils ne deviendront pas libres ou fous, mais ils sont susceptibles de s'éloigner en attendant de nouvelles instructions.

PIRANHA PRÉHISTORIQUE

(POISSONS-RASOIRS, ESPRIT DES BÉTES PUISSANCE 3)

PIRANHA PRÉHISTORIQUE

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
7	4	3	7	1	1	1	1	3	3
SD	I/IDI	PA	MC	DÉPLACEMENT					
IO	4/2	MAJ 1, MIN 3	IO	IO/15/+2 (NAGE)					

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception

Pouvoirs : Armure 3, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Mouvement, Armure mystique 3, Arme naturelle (morsure), Conscience, Esprit libre

Attaques : Morsure [VD 4P, 6//—/—/—]

Remarque : Les poissons-rasoirs attaquent normalement en groupes, par 5 (+1 au score offensif pour chaque poisson supplémentaire, et +1 à la réserve de dés d'attaque pour chaque 2 poissons supplémentaires, jusqu'à un maximum de +4 SO et +2 dés).

ARCAEOPTERYX

(LÉZARDS-OISEAUX, ESPRIT DES BÉTES PUISSANCE 4)

ARCAEOPTERYX

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
4	6	6	8	2	2	2	2	4	4
SD	I/IDI	PA	MC	DÉPLACEMENT					
8	8/2	MAJ 1, MIN 3	IO	IO/15/+2 (VOL)					

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception

Pouvoirs : Armure 4, Confusion, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Mouvement, Armure mystique 4, Arme naturelle (morsure), Conscience, Recherche, Esprit libre

Attaques : Morsure [VD 3P, 8//—/—/—]

RAPTOR**(ESPRIT DES BÉTES PUissance 5)****RAPTOR**

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
7	b	5	7	5	5	5	5	5	5
SD	I/IDI		PA		MC		DÉPLACEMENT		
12	10/2	MAJ 1, MIN 3	II		10/15/+2				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception, Furtivité**Pouvoirs** : Armure 5, Dissimulation, Confusion, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Matérialisation, Armure mystique 5, Arme naturelle (griffe/morsure), Conscience, Esprit libre**Attaques** : Griffe/morsure [VD 4P, 10/—/—/—/—]**PLÉSIOSAURE****(ESPRIT DES BÉTES PUissance 7, FORME MAJEURE)****PLÉSIOSAURE**

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
12	8	7	12	5	5	5	5	7	7
SD	I/IDI		PA		MC		DÉPLACEMENT		
19	12/2	MAJ 1, MIN 3	12		10/15/+4 (NAGE)				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception**Pouvoirs** : Contrôle animal, Armure 7, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Attaque élémentaire (froid), Peur, Mouvement, Armure mystique 7, Arme naturelle (morsure), Séisme, Conscience, Esprit libre**Attaques** : Morsure [VD 6P, 14/7*/*/—/—/—]

* peut se précipiter pour mordre avec une portée maximale de 10 mètres.

Attaque élémentaire [VD 7P, 14/12/6/4/—]

PTÉROSAURE**(ESPRIT DES BÉTES PUissance 7, FORME MAJEURE)****PTÉROSAURE**

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
13	8	7	13	5	5	5	5	7	7
SD	I/IDI		PA		MC		DÉPLACEMENT		
20	12/2	MAJ 1, MIN 3	12		10/15/+2				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception**Pouvoirs** : Armure 7, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Attaque élémentaire (électrique ou feu), Garde, Mouvement, Armure mystique 7, Arme naturelle (griffe/morsure), Conscience, Recherche, Esprit libre**Pouvoirs optionnels** : Dissimulation, Confusion, Garde, Arme naturelle, Souffle nocif, Recherche, Venin**Attaques**:

Griffe/morsure [VD 7P, Score Offensif 14/7*/*/—/—/—]

Attaque élémentaire [VD 7P, 14/12/6/4/—]

ANKYLOSAURE**(ESPRIT DES BÉTES PUissance 8, FORME MAJEURE)****ANKYLOSAURE**

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
14	b	b	12	b	b	b	b	8	8
SD	I/IDI		PA		MC		DÉPLACEMENT		
22	12/2	MAJ 1, MIN 3	12		5/10/+1				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception**Pouvoirs** : Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Garde, Armure durcie 8, c 8, Arme naturelle (queue), Conscience, Esprit libre**Attaques** : Queue [VD 6P, 16/—/—/—/—/—]**STÉGOSAURE****(ESPRIT DES BÉTES PUissance 8, FORME MAJEURE)****STÉGOSAURE**

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
12	8	8	12	b	b	b	b	8	8
SD	I/IDI		PA		MC		DÉPLACEMENT		
1b	14/2	MAJ 1, MIN 3	12		5/10/+1				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception**Pouvoirs** : Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Garde, Armure durcie 4, Armure astrale renforcée 4, Arme naturelle (queue pointue), Conscience, Esprit libre**Attaques** : Queue pointue [DV 8P, 16/—/—/—/—/—]**CÉRATOPS****(ESPRIT DES BÉTES PUissance 9, FORME MAJEURE)****CÉRATOPS**

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
1b	9	9	15	7	7	7	7	9	9
SD	I/IDI		PA		MC		DÉPLACEMENT		
21	1b/2	MAJ 1, MIN 3	13		10/15/+2				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception**Pouvoirs** : Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Garde, Armure renforcée 5, Armure astrale renforcée 5, Matérialisation, Arme naturelle (Cernes), Conscience, Esprit libre**Attaques** : Cornes [VD 8P, 18/9/—/—/—/—]

CROCOsaurus Rex

(ESPRIT DES BÉTES PUISSANCE 9, FORME MAJEURE)

CROCOsaurus Rex

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
1b	8	8	1b	7	7	7	7	9	9
SD	I/IDI	PA	MC	DÉPLACEMENT					
2I	I/I	MAJ 1, MIN 3	I3		5/IO/+2				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception, Furtivité

Pouvoirs : Dissimulation, Sens améliorés (ouïe, vision nocturne, odorat), Engloutissement (Terre), Peur, Armure durcie 5, Armure astrale renforcée 5, Mouvement, Arme naturelle (morsure), Conscience, Esprit libre

Attaques :

Morsure [VD 8P, 18/-/-/-/-]

Engloutissement [VD 9P, 33/-/-/-/-]

Carnosaure

(ESPRIT DES BÉTES PUISSANCE 10, FORME MAJEURE)

Carnosaure

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
1b	IO	IO	1b	8	8	8	8	IO	IO
SD	I/IDI	PA	MC	DÉPLACEMENT					
2b	18/2	MAJ 1, MIN 3	I3		IO/15/+2				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception

Pouvoirs : Contrôle animal, Armure 10, Sens accus (ouïe, faible luminosité, vision, odorat), Engloutissement (Terre), Peur, Matérialisation, Armure mystique 10, Arme naturelle (Mordre/Queue), Conscience, Esprit libre

Attaques :

Morsure/queue [VD 8P, 20/10*/-/-/-]

*Peut faire des bonds jusqu'à une portée maximale de 10 mètres.

Engloutissement [VD 10P, 36/-/-/-/-]

Sauropode

(ESPRIT DES BÉTES PUISSANCE 12, FORME MAJEURE)

Sauropode

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
24	IO	IO	20	8	8	8	8	8	8
SD	I/IDI	PA	MC	DÉPLACEMENT					
3b	18/2	MAJ 1, MIN 3	20		IO/15/+2				

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception

Pouvoirs : Armure 12, Sens accus (ouïe, vision nocturne, odorat), Garde, Armure mystique 12, Arme naturelle (queue), Conscience, Esprit libre

Attaques : Queue [VD 10P, Score Offensif 24/12*/-/-/-]

*Peut attaquer avec la queue jusqu'à une portée maximale de 10 mètres.

CARACTÉRISTIQUES DES TANDORAN

ADEPTE DÉFENSEUR TANDORAN

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 5)

ADEPTE DÉFENSEUR TANDORAN

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ATO	ESS
5(7)	b	5(7)	5	4	2	4	3	b	3	b
SD	I/IDI	PA	MC	DÉPLACEMENT						
I2	II/3	MAJ 1, MIN 4	I2/IO		IO/15/+2					

Compétences : Astral 1, Athlétisme 5 (Tir à l'arc +2), Combat rapproché 5 (Armes tranchantes +2), Influence 3, Plein air 3, Perception 3, Furtivité 3

Pouvoirs d'adepte : Attribut physique amélioré (agilité) 2, Sens du combat 2, Sens du danger, Précision améliorée, Perception améliorée, Attribut physique amélioré (constitution) 2, Réflexes améliorés 2

Équipement : couteau de combat, arbalète, armure en cuir de dino (SD +3), focus d'arme puissance 3 (arme d'hast), kit de survie, stimpatch (indice 4)*, traumapatch*

* Ceux-ci représentent des équivalents produits localement créés par des chimistes tandoriens

Armes:

Mains nues [VD 2E, 14/-/-/-/-]

Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, 10/4/-/-/-]

Arbalète [Tir à l'arc, VD 3P, 2/10/4/2/-]

Arme d'hast [Arme tranchante, VD 4P, 10/-/-/-/-, focus d'arme 3]

Remarque : Adept (Initié de niveau 1). Un défenseur adepte du camp aura également un focus amulette de coeur de Sauropod puissance 3.

ADEPTE CHASSEUR TANDORAN

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 5)

ADEPTE CHASSEUR TANDORAN

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ATO	ESS
4	b(8)	5(7)	5	3	2	5	4	b	3	b
SD	I/IDI	PA	MC	DÉPLACEMENT						
9	I2/3	MAJ 1, MIN 4	IO/IO		IO/15/+2					

Compétences : Astral 1, Athlétisme 5 (Tir à l'arc +2), c 5 (Armes tranchantes +2), Plein air 5, Perception 3, Furtivité 4

Pouvoirs de l'adepte : Attribut physique amélioré (Force) 2, Sens du combat 2, Précision améliorée, Attribut physique amélioré (Agilité) 2, Réflexes améliorés 2, Mains mortelles, Course sur les murs

Équipement : couteau de combat, arbalète avec carreaux d'injection (3 carreaux Narcoject*, 3 carreaux Seven-7*) et carreaux standard, armure en cuir de dino (SD +3), focus d'arme puissance 3 (couteau de combat), kit de survie, stimpatch (indice 4)*, traumapatch*

* Ceux-ci représentent des équivalents produits localement créés par des chimistes tandoriens.

Armes:

Mains nues [VD 2E/2P, 14/-/-/-/-]

Couteau de combat [Armes tranchantes, VD 3P, 10/4/-/-/-, focus d'arme 3]

Arbalète [Athlétisme, VD 3P, 2/10/4/2/-]

Remarque : Adept (initié de niveau 1). Un chasseur adepte de Kyoko aura également un focus crâne de raptor puissance 3.

CHAMAN DE L'EAU TANDORAN

(INDICE DE PROFESSIONNALISME b)

CHAMAN DE L'EAU TANDORAN

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ATO	ESS
3	4	4	3	5	3	5	5	7	3	6

SD I/DI PA MC DÉPLACEMENT

8 9/I MAJ 1, MIN 2 10/II 10/15/+2

Compétences : Astral 3, Athlétisme 4, Combat rapproché 3 (Armes tranchantes +2), Plein air 3 (Navigation +2), Perception 3, Sorcellerie 6

Sorts : Soins réchauffants, Détection de la vie, Jet d'eau Augmentation d'attributs, Augmentation des réflexes, Invisibilité, Lien mental, Oxygénéation, fantasma, Barrière physique, Tsunami

Métamagie : Centrage, Bouclier, Façonnage des sorts

Équipement : Armure en cuir Dino (SD +3), Focus de pouvoir puissance 3 (couteau de combat), 10 réactifs, Kit de survie, Stimpatch (indice 4)*, Traumapatch*

* Ceux-ci représentent des équivalents produits localement créés par des chimistes tandoriens.

Armes:

Mains nues [VD 2E, 7/-/-/-/-]

Couteau de combat [Armes tranchantes, VD 3P, 8/2/-/-/-, Focus de pouvoir 3]

Remarque : Magicien spécialisé (rang d'initiation 3)

CONGURATEUR DES BÈTES TANDORAN

CONGURATEUR DES BÈTES TANDORAN

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ATO	ESS
4	4	4	3	b	2	5	b	8	5	b

SD I/DI PA MC DÉPLACEMENT

9 9/I MAJ 1, MIN 2 10/II 10/15/+2

Compétences : Astral 3, Athlétisme 4, Combat rapproché 3 (Armes tranchantes +2), Plein air 3 (Navigation +2), Perception 3, Conjuration 6 (Invocation +2)

Métamagie : Centrage, Invocation de dinosaure, invocation

Équipement : Armure en cuir Dino (SD +3), focus d'invocation puissance 5 (esprits de bête), 10 réactifs, kit de survie, stimpatch (indice 4)*, traumapatch*

* Ceux-ci représentent des équivalents produits localement créés par des chimistes tandoriens.

Armes:

Mains nues [VD 2E, 7/-/-/-/-]

Couteau de combat [Armes tranchantes, VD 3P, 8/2/-/-/-, focus d'invocation (Puissance 5)]

Remarque : Magicien spécialisé (rang d'initiation 3)

JOUER UN TANDORAN

Si votre meneur de jeu est d'accord pour vous permettre de jouer un Tandoran en tant que personnage joueur, choisissez Tandoran comme métatype. Il n'y a pas de coût de karma supplémentaire. Vous devez décider si votre personnage est ou non un véritable Tandoran de l'île de Tandora qui s'est en quelque sorte rendu sur Terre, ou si vous êtes un changelin qui a toujours vécu sur Terre. Simon Andrews, un fixeur travaillant pour Saeder-Krupp, pourrait être un exemple de ce dernier.

TANDORAN

TANDORAN

C	A	R	F	V	L	I	C	ATO
I-b	I-7	I-b	I-b	I-b	I-b	I-b	I-7	I-7

SD I/DI PA MC DÉPLACEMENT

3-8 2-12/I MAJ 1, MIN 2 9-II 10/15/+2

Traits raciaux : éveillé*, queue fonctionnelle (équilibre, pagaille), chauve, saurien, écailles, peau dure (+2 SD ; équivalent à peau d'écorce), vision sous-marine

*Tous les Tandorans sont éveillés et doivent choisir d'être un adepte, un magicien spécialisé, un magicien ou un adepte mystique à la création de personnage. Cette exigence ne s'applique pas aux Tandorans originaires de la Terre.

TRAIT MÉTAGÉNÉTIQUE NÉGATIF : SAURIAN

Bonus: 6 Karma

Ces individus ont une apparence distinctement semblable à celle d'un dinosaure. Le crâne est étroit et pointu, et la bouche ressemble à un bec, bien qu'elle soit plus douce, plus flexible et capable de parler. Le long de l'arrière de la tête se trouve une crête ou une rangée de cornes. Les mains et les pieds sont munis de griffes trapues plutôt que d'ongles. Les sauriens sont facilement confondus avec des drakes. Les autres personnes obtiennent une réservel de dés de +2 lorsqu'elles effectuent des tests de mémoire pour se souvenir de votre apparence ou se souvenir si elles vous ont déjà vu.