



INTRIGUE

Cette intrigue secondaire se produit lorsque les runners sont en route pour Karavan. Le vol de l'équipe longe la frontière nord du Tibet, longeant le nuage Maya. Soudain, une vrille de la tempête se précipite contre l'avion, qui s'arrête brusquement. Les runners s'écrasent sur un pan de la montagne, mais l'avion peut être réparé. Les runners doivent passer la nuit avec une tempête de mana en tant que voisin.

Un groupe de satyre sauvage a vu le crash, ce qui arrive souvent à cause du nuage de mana.

Ils sont habitués à voir ça et se précipitent sur place pour dégoter des choses utiles pour leurs tribues (Vêtements, nourritures, voir même un abri dans l'épave si en bon état pour une nouvelle famille, etc.).

En voyant les runners en vie, ils restent à l'écart et sifflent si les runners s'approchent d'eux.

Un jeune Rokh géant en chasse sur le territoire passait également par là, mais avec un autre objectif en tête, manger les restes des occupants de l'accident.

Voyant les satyres, il s'autorise un petit en-cas.

Si les runners aident les satyres, le groupe les dirige vers leur tanière, l'épave d'un avion suborbitale écrasé et les invite à dîner et surtout à déguster leur alcool de baies...

Ils pourraient y trouver des pièces détachées de rechange pour la réparation.

Les satyres sont également impactés par les effets de la tempête et peuvent s'imaginer des choses venant des runners faisant déraiper la soirée.

Tout ce beau monde peut être aussi victime des illusions de la tempête de mana.

Les runners pourraient également être attaqués par des Néoptérodactyles au retour à pied dans leur avion.

DURCIR LE TON

Le bord de la tempête a tendance à attirer des créatures paranormales et des esprits libres, tous hostiles en raison de la proximité du nuage Maya. Choisissez les bestioles alpines que vous aimez (p.152, Créatures Du Sixième Monde) pour harceler l'équipe toute la nuit.

Comme si cela ne suffisait pas, gardez à l'esprit que l'équipe se trouve dans l'environnement glacial des hautes montagnes.

Le Rokh pourrait être adulte et se voir doté du double de force, de constitution et de VD.

ANTIVIRUS

Si les runners ont du mal avec le jeune Rokh, faire intervenir la tribu de satyres.

LIEUX

Le Nuage maya

Le Nuage maya, qui enveloppe entièrement les montagnes constituant la nation du Tibet, est la plus grande anomalie mana sur Terre. Depuis l'Éveil, le nuage a totalement coupé le Tibet du reste du monde, repoussant quasiment toutes les tentatives pour entrer et sortir de la nation himalayenne. Les érudits en magie débattent encore régulièrement pour déterminer si le Nuage maya a été créé par les tibétains au travers d'un gigantesque rituel similaire à celui de la Grande Danse Fantôme ou s'il s'est manifesté spontanément lors de l'Éveil. Quelques uns pensent que le Nuage maya aurait pu être créé bien avant et serait simplement réapparu lors du retour de la magie sur le monde.

Sur le plan physique, le Nuage maya n'est rien d'autre qu'un immense blizzard tourbillonnant, véritable mur blanc qui s'étend sur les pics et les vallées de l'Himalaya aussi loin que la vue puisse porter. Sur le plan astral, le Nuage maya est un épais miasme de mana tourbillonnant annulant toute visibilité astrale et véhiculant une très forte empreinte de sentiments de trahison, de solitude et de peur. Les volutes tourbillonnantes de mana s'entrechoquent au cœur de la tempête, donnant naissance à des sortilèges, souvent à effets élémentaires ou illusoire, dont les victimes sont les voyageurs qui tentent de traverser le Nuage. Bien que le Nuage maya constitue une source de douleur et de danger pour les esprits et pour beaucoup de métacréatures, les deux sont trouvés en nombre inhabituellement élevé, errant en bordure du Nuage, rendant ainsi les voyages au Tibet encore plus dangereux. En fait, le Nuage semble rendre les esprits plus agressifs, à moins qu'il n'attire des esprits plus hostiles.

Le Nuage maya ne mesure en fait que quelques kilomètres d'épaisseur le long de la frontière tibétaine, mais les terrains montagneux et les conditions difficiles rendent le voyage au travers de la tempête mana long et éreintant.



Les équipements électroniques ne supportent pas bien ces conditions et le Nuage maya brouille et gêne les signaux électroniques, rendant toute communication quasiment impossible à l'intérieur du nuage.

Quelques voyageurs endurcis affirment que la puissance du Nuage s'affaiblit progressivement depuis l'Éveil, mais il est encore loin d'être faible.

- > Cet article a été taggé par un utilisateur de votre réseau.
- > Lecture du Tag en cours.

> Il existe cinq sceaux tibétains magiques qui permettent à ceux qui les portent de traverser le Nuage maya sans souffrir des effets de la tempête mana (mais qui ne les empêchent pas de devoir faire face au terrain montagneux, au froid et à l'altitude). Dunkelzahn en a autrefois possédé un : le Sceau des gants verts, mais de nos jours, les cinq sont entre les mains d'un ordre de moines tibétains connu comme la secte du Trône du lotus. Ils utilisent les sceaux pour sortir du Tibet et maintenir un contact entre leur nation et le reste du monde.

- > Am-mut

EFETS SUR LA SCÈNE

La tempête affecte tous les personnages paranormaux, tels que les para-créatures sensibles ou les esprits libres, les rendant plus irritables et hostiles. Lorsque vous racontez les perceptions des personnages aux joueurs, définissez tout en termes violents; par exemple, quand un joueur déclare qu'elle nettoie son arme, dites au joueur du personnage paranormal: «Elle entretient son arme, vous lançant des regards furtifs pendant son occupation. Vous pensez voir un rictus de moquerie sur son visage.

La tempête crée également des effets de sorts aléatoires de temps en temps, principalement des sorts d'illusion et de manipulation. Utilisez-les à votre discrétion, en étant à la fois imprévisible et divertissant. N'hésitez pas à modifier le sens de la réalité des personnages (et peut-être même des joueurs).

Tempête mana d'indice 8

Les tempêtes mana sont des turbulences violentes et imprévisibles qui semblent errer sans but et qui ne laissent dans leur sillage que chaos et destructions magiques. Les tempêtes mana agitent simultanément le mana dans l'espace astral et le plan physique, provoquant des effets élémentaires spontanés et des illusions. Hormis le Nuage maya autour du Tibet, et les tempêtes mana autour de Sydney en Australie, les tempêtes mana sont généralement des événements soudains de courte durée (tout au plus quelques heures) avant de disparaître comme elles sont venues.

Les tempêtes mana naissent dans des domaines ou des distorsions mana, emportant avec elles certains de leurs effets dans leurs voyages. Une tempête mana issue d'un domaine d'indice 4 devient un domaine mobile de même indice et de même orientation. Sur le plan astral, une tempête mana prend l'apparence de nuages brillants de mana tourbillonnant, crépitant d'énergie, et souvent teintés de la signature émotionnelle du domaine ou de la distorsion mana qui lui ont donné naissance. Sur le plan physique, une tempête mana est similaire à un déchaînement violent des éléments (orage, ouragan, et tornades) si ce n'est qu'il s'accompagne en plus d'étranges effets magiques.

Les effets élémentaires et les illusions font partie des manifestations physiques communes des tempêtes mana.

On peut littéralement dire que la tempête lance des sorts, leurs effets sont presque toujours élémentaires (tels que Éclair de foudre et Flot acide) ou illusoire (tels que Illusion tridéo et Monde chaotique). Ces sorts sont lancés grâce à un Test de Lancement de sorts en utilisant l'indice de la tempête mana $\times 2$, à un niveau de Puissance égal à l'indice de la tempête. Les sorts maintenus peuvent l'être indéfiniment par la tempête, tant que celle-ci dure, puisque la quantité de mana nécessaire pour nourrir leurs effets est plus que suffisante.

En plus du danger évident que constituent les effets magiques spontanés, les tempêtes mana sont accompagnées de réels effets météorologiques dans le monde physique, souvent engendrés et nourris par le flot de magie élémentaire. La pluie, la grêle, le blizzard, les rafales de vent et de sable sont également des effets supplémentaires des tempêtes mana.

Champ magique: Tradition Bön indice 8

LES DANGERS POLAIRES

Survivre est une des tâches les plus difficiles que l'on puisse demander à un métahumain. Dans des environnements polaires, chaque action, telle que celle de respirer, doit être surveillée avec attention, la déshydratation y est aussi courante que dans le Sahara, et tout nécessite un surplus d'énergie pour être accompli. Par-dessus tout, la personne doit faire preuve de volonté pour survivre. Même des aventuriers bien équipés peuvent se faire tuer s'ils sont mal préparés aux réalités de la situation. Le froid est un tueur insidieux. Il sape la faculté de penser et affaiblit toute forme de volonté autre que celle de se réchauffer. Même dans une scène de roleplay, les effets du froid sur le mental sont extrêmement importants.

Déshydratation et chaleur

L'air polaire, à l'instar de l'air désertique, aspire l'humidité du corps. Aussi est-il important de boire la bonne quantité de liquide. Des vêtements adaptés sont importants, non seulement pour conserver la chaleur, mais aussi pour empêcher le corps de transpirer durant l'effort, car la transpiration gèle. Le meneur de jeu est libre d'infliger des Dommages étourdissants aux personnages qui ne sont pas convenablement (trop ou trop peu) vêtus, ou qui ne boivent pas assez d'eau.

Les brûlures et l'éclat du soleil

La neige et la glace reflètent la lumière du soleil et les rayons UV (encore plus dangereux maintenant grâce au trou dans la couche d'ozone). Les personnages sans protection évoluant en extérieur durant le jour souffriront de pénalités d'éblouissement. Une exposition prolongée peut provoquer une cécité des neiges temporaire. Le meneur de jeu peut aussi infliger des dommages 2P, dus aux coups de soleil, aux personnages dont la peau est périodiquement exposée.



Engelures

Dans le froid extrême et les vents mordants des zones polaires, une peau exposée peut succomber, en quelques secondes, à des engelures (une nécrose des tissus due au froid extrême). Quand un personnage souffre de dommages dus à un froid extrême, appliquez les règles pour les blessures graves (voir p. 120, Augmentations) pour déterminer s'il écope d'engelures permanentes. Le meneur de jeu détermine lui-même les effets exacts de l'engelure : cela peut provoquer la perte d'une extrémité (orteil, doigt, bout du nez, oreille) et peut même nécessiter l'amputation d'un membre.

Voyager à pied

La neige et la glace peuvent rendre le voyage aussi difficile que dangereux. Selon le terrain parcouru, le meneur de jeu peut réduire la vitesse de déplacement de moitié, ou plus en-core. Le sol gelé peut aussi s'avérer glissant, nécessitant un Test d'Agilité + Réaction (3) pour ne pas tomber.

Les crevasses sont courantes sur les couches de glace, obligeant les personnages à les sauter, les escalader ou les contourner. Certaines crevasses sont dissimulées sous la neige, nécessitant un Test Perception + Intuition pour être repérées avant qu'un personnage ne tombe dedans. Les ponts de neige en-jambent souvent des crevasses, rendant leur traversée risquée, particulièrement pour les trolls ou les personnages chargés.

Tempêtes de neige

Les tempêtes de neige peuvent réduire sévèrement la visibilité, tout particulièrement si elles sont accompagnées de vents violents. Appliquez les modificateurs de visibilité pour pluie légère ou dense, selon la force de la tempête. L'absence de contraste due à l'omniprésence du blanc peut tout autant affecter la visibilité (-6 dés pour les Tests de Perception). La vision à ultrasons réduit ce modificateur de moitié. Les tempêtes de neige affectent aussi la perception astrale en obscurcissant le plan astral : appliquez la moitié du modificateur de visibilité (arrondi à l'inférieur) aux Tests d'Analyse astrale.

ACTEURS

Satyre sauvage, 5 en patrouille et une 50ème dans la tribu

Identification : le satyre sauvage est une créature caprine mesurant un peu plus d'un mètre de haut pour une masse pouvant aller jusqu'à 55 kilogrammes. Il possède une courte queue et une fourrure en broussailles. Il est également doté d'un ensemble de cornes creuses et courbées qui rappellent les cornes du mouflon canadien, enroulées autour de ses oreilles. Les mâles ont une courte barbe et une crinière de poils sur la poitrine. Tous les membres du satyre sauvage se terminent par quatre petits doigts, les doigts des pattes arrière sont munis d'un ongle plus épais qui ressemble à un sabot. La fourrure des satyres sauvages est colorée dans des nuances de gris ou de blanc. Bien qu'il se mette à quatre pattes pour l'escalade, le satyre peut se mettre debout et marcher ainsi sur de courtes distances.

Habitudes : les satyres sauvages, à ne pas confondre avec la métavariante d'ork, sont des herbivores paisibles vivant dans les collines et les montagnes. Ils vivent en groupes nomades comptant jusqu'à 100 membres. La hiérarchie d'un groupe est établie et contestée par le fracas des cornes. La hiérarchie n'est pas stricte, car le groupe ne suit pas un chef unique. Bien qu'ils n'aient pas de pouces opposables, ils font montre d'un comportement de toilettage, en peignant la laine de leurs camarades afin d'y retirer les brindilles et les tiques.

Un satyre sauvage possède un estomac à deux chambres afin de digérer les herbes et les lichens qu'ils mangent.

Les satyres sauvages sont une espèce primitive et on se pose la question de savoir s'ils sont vraiment conscients et donc susceptibles de recevoir des droits métahumains. Les satyres sauvages communiquent grâce à un large éventail de sifflements. Ils avertissent ainsi les autres satyres sauvages des prédateurs et de l'entrée dans une zone polluée. Ils organisent également ce qu'on ne peut qu'appeler une fête communautaire : les fe-melles cueillent des baies et d'autres fruits ; ils mangent une partie du fruit et se servent d'outils simples afin d'écraser le reste sur une pierre ou une cavité en forme de bol. Ils régurgitent alors dans la cuvette la partie mangée.

Les satyres sauvages sont une espèce primitive et on se pose la question de savoir s'ils sont vraiment conscients et donc susceptibles de recevoir des droits métahumains. Les satyres sauvages communiquent grâce à un large éventail de sifflements. Ils avertissent ainsi les autres satyres sauvages des prédateurs et de l'entrée dans une zone polluée. Ils organisent également ce qu'on ne peut qu'appeler une fête communautaire : les fe-melles cueillent des baies et d'autres fruits ; ils mangent une partie du fruit et se servent d'outils simples afin d'écraser le reste sur une pierre ou une cavité en forme de bol. Ils régurgitent alors dans la cuvette la partie mangée. Les enzymes stomacaux fermentent les fruits en une puissante boisson alcoolisée, manifestement appréciée par tous les satyres sauvages. Le groupe entier se partage avec enthousiasme le mélange alcoolisé. Certains parabiologistes ont été assez chanceux pour partager cette boisson avec les satyres sauvages.

Les satyres sauvages ont une période de gestation de neuf mois et peuvent avoir de un à deux jeunes par an. Jusqu'à ce que les jeunes soient assez forts pour trotter en terrain montagneux par leurs propres moyens, les femelles les transportent souvent, jusqu'à ce qu'ils soient sevrés, vers les quatre à six mois.

C	A	R	F	Char	I	L	V	Chan	E	M	I	PI
2	4	5	2	3	4	4	3	2	6	4	9	2

Déplacement: 15/40

Compétences: Combat à mains nues 2, Course 2, Escalade 6, Perception 3

Pouvoirs: Accident, Arme naturelle (Cornes : VD 2P, PA 0), Dissimulation (Personnel), Sens accrus (odorat, goût)

Jeune Rokh géant

Habitat : Les rokhs géants nichent sur les montagnes très élevées mais leur rayon de chasse est de plus de 5 000 kilomètres.

Identification : le rokh est le plus grand oiseau du monde, et de loin, ce qui rend ces oiseaux très faciles à identifier. On présume que ce sont des aigles Éveillés, en se basant sur leur coloration et leur morphologie. Le rokh a une envergure d'approximativement 40 mètres, son corps mesurant plus de 10 mètres de long. D'après les estimations, l'oiseau aurait une masse de plus de 10 tonnes. Le poitrail et le dessous des ailes du rokh géant sont blancs, tandis que la tête, le dessus des ailes et le dos sont brun foncé. Son énorme bec et ses serres sont jaunes.

Habitudes : on estime, globalement, qu'il n'existe que moins de vingt de ces gigantesques rapaces. Les images satellite et les relevés radar indiquent qu'ils nichent sur les pics de l'Himalaya ; toutefois, leur rayon d'action est considérable, il a été confirmé que le rokh a été rencontré en Indonésie, en Sibérie et au Moyen-Orient. On pense que leur nature Éveillée joue un rôle crucial dans leur capacité de vol, en particulier vu qu'ils passent la plupart de leur vie à voler dans la basse stratosphère, à des altitudes supérieures à 10 kilomètres.

Les rokhs géants se nourrissent en vol, ils plongent afin de dévorer d'autres gros animaux volants ou de gober des groupes entiers d'oiseaux, de chauve-souris et d'insectes d'une seule ouverture de bec. Ces petites proies ne soulagent néanmoins que peu la faim d'une créature aussi massive.

Le plus souvent, ils plongent en piqué vers le sol et se saisissent d'un gros animal tels que du bétail, des buffles d'eau, des rhinocéros et même de petits éléphants, grâce à leurs serres puissantes. Après être montés à une altitude de presque un kilomètre, ils relâchent leur proie, laissant la gravité faire son travail. Les oiseaux semblent prendre un plaisir sadique à observer la chute de leur proie. Les rokhs piquent alors à nouveau pour dévorer leur proie.

En de rares occasions, un rokh géant peut se saisir par erreur d'une automobile ou d'un petit avion au lieu d'une proie animale. Les métahumains en dehors des véhicules sont simplement trop petits pour que le rokh les choisisse comme proie.

On ne sait que peu de choses sur les habitudes de reproduction du rokh géant. Toutefois, les scientifiques et les enchanteurs ont montré un intérêt considérable à l'obtention d'échantillons à analyser.

C	A	R	F	Char	I	L	V	Chan	E	M	I	PI
10	4	4	23	1	4	2	3	2	6	4	8	1

Déplacement: 20/150 (en vol)

Compétences: Combat à mains nues 5, Contresort 5, Perception 5, Vol 6

Pouvoirs: Arme naturelle (Griffes/Morsure : VD 12P, PA 0), Armure (8/10), Garde magique, Immunité (froid), Mouvement, Peur, Sens accrus (zoom)

Notes: Allonge +4

Néoptérodactyle (10)

Identification : Le néoptérodactyle est un reptile volant qui rappelle les interprétations que l'on a faites des fossiles de ptérodactyle. À maturité, son envergure est de 2 mètres 50 et sa masse d'environ 15 kilogrammes. Deux doigts griffus dépassent du rebord avant de chacune de ses ailes membraneuses au niveau de l'articulation centrale. Ses puissantes pattes postérieures en forme de serres se terminent par des griffes tranchantes qui complètent son bec crochu. Le reptile est d'un brun tacheté sur le dos et d'un gris très pâle sur le ventre, ce qui lui permet de se fondre dans la masse nuageuse lorsqu'on l'observe du sol.

Habitudes : les néoptérodactyles sont des prédateurs diurnes. Bien qu'ils vivent et, parfois, chassent en groupes familiaux, ce sont généralement des chasseurs solitaires. Lorsqu'ils repèrent un animal pouvant lui servir de proie, qui peut être pratiquement n'importe quel animal pesant jusqu'à 20 kilogrammes, ils fondent en piqué et tentent de le tuer d'un unique coup à l'arrière de la tête. Si les néoptérodactyles échouent dans leur tentative de tuer leur proie du premier coup, ils continuent à la harceler par des attaques en piqué répétées. Dans certains cas, les reptiles peuvent faire usage de leur chant de séduction afin d'apaiser leur cible avant une deuxième attaque. Ceci a souvent l'avantage d'empêcher les cibles de se défendre.

Une fois la proie tuée, un néoptérodactyle la ramène à son nid afin de la partager avec sa famille. Dans certains cas, il arrive qu'un néoptérodactyle tue une proie trop grosse pour qu'il puisse la porter et dans de rares cas, il peut s'agir de métahumains ne se doutant de rien.

À ces occasions, le néoptérodactyle se sert de ses serres et de son bec afin de dépecer la proie puis de ramener les morceaux sanguinolents vers sa tanière. Une tanière est constituée d'un complexe étendu de cavernes ou de tunnels pouvant accueillir plusieurs couples et leur progéniture. Toutefois, de nombreuses familles de néoptérodactyles choisissent une tanière éloignée des autres membres de leur espèce.

Les néoptérodactyles femelles sont les chasseuses dominantes, tandis que les mâles restent dans les environs de la tanière pour défendre le nid. La femelle pond un seul œuf jusqu'à quatre fois par an. Les œufs éclosent en moins de deux mois. Les jeunes mûrissent rapidement, atteignant leur taille adulte en neuf mois. Ils acquièrent aussi leurs capacités d'adultes dans le même laps de temps.

C	A	R	F	Char	I	L	V	Chan	E	M	I	PI
2	6	5	3	1	5	3	3	1	6	4	10	2

Déplacement: 10/35 (en vol)

Compétences: Combat à mains nues 3, Perception 3, Vol 2

Pouvoirs: Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA -1), Conscience collective, Hurlement paralysant, Immunité (pathogènes, toxines), Sens accrus (vision nocturne)

Faiblesse: Fragilité 2

