

TAMATO

Par Professor X (professorx@sden.org)

"Ce qui ne me tue pas, te rend moins fort"

Etre Tamatoa

Au travers de l'univers humain, de nombreuses cultures sont restées proches de la nature et ont rejeté la technologie. Cela ne fait pas d'eux des arriérés, c'est juste qu'ils privilégient la spiritualité au matérialisme. Mais lorsque l'endogarde débarque, cette spiritualité se révèle souvent insuffisante. C'est alors que les guerriers Tamatoa arrivent, ce sont les protecteurs de leur tribu. Ils se voient eux-même comme une sorte de défense immunitaire qui protège leur planète des agents pathogènes extérieurs.

Les Tamatoa sont des survivants et des experts du combat en pleine nature pour une simple et bonne raison : la nature est de leur côté. Mais ils ne sont pas survivants pour le simple plaisir de montrer leur supériorité. Ils le sont car leur résistance et leur acharnement leur sert dans leur combat pour protéger les êtres qui leurs sont chers. Ils s'entraînent à encaisser pour ensuite attirer sur eux les coups qui auraient du tuer un ami, une compagne, un parent.

Caractère

Rustres, bornés, refusant toutes compromissions, les Tamatoa ne semblent pas d'un abord facile. Mais ils sont aussi instinctifs, déterminés, courageux et prêts à se sacrifier pour leur cause et ils feront des amis dévoués. Le plus difficile, c'est de gagner leur confiance ...

Citation

"A la fin de la bataille, quand les armes se seront tues, quand les corps auront refroidit, quand les officiers auront regagné le luxe de leur foyer, quand les vaisseaux se seront envolés, je serai le dernier a me tenir encore debout. Il ne peut rien m'arriver, la Vie est de mon côté."

Valeurs

Crois en la force de ton instinct de guerrier.

Guidé par les motivations et les valeurs de son Code d'Honneur, le personnage sait qu'il doit se fier à son instinct plus qu'à tout autre conseil ou tentative d'influence extérieure.

Refuse le compromis, la concession.

La victoire ne permet aucune demi-mesure, tant dans son accomplissement que dans les moyens employés pour l'obtenir. Le personnage doit réussir entièrement et s'investir pleinement dans son action.

Vénère l'arbre, non le métal.

Dans un monde baigné de technologie et de sciences, il reste des hommes capable de privilégier le naturel en combattant les progrès nuisibles, quitte à devenir le bras vengeur de la nature.

Observe, comprends, deviens ce qui t'entoure.

Pour atteindre l'idéal Tamatoa, les adeptes de ce Code cherchent à se fondre dans leur environnement, à la façon de shamans, et à devenir le prolongement de la nature qui les porte.

Interdits

Ne laisse rien ni personne entraver ta détermination.

Qu'il s'agisse de simples conseils comme d'une véritable opposition, le Tamatoa se joue de tous les obstacles et ne se laisse jamais ralentir dans sa quête.

Ne reporte jamais ce que tu sais pouvoir accomplir dans l'instant.

Le code du Tamatoa pousse à s'investir, à s'engager, à vivre l'action dans l'instant - aux yeux du Tamatoa, un report est toujours considéré comme une hésitation.

Ne t' oppose ni à la vie ni à son évolution.

Les cycles naturels, dont font partie la naissance et la mort des espèces, sont des lois fondamentales aux yeux des skatawah

Ne te fais pas l' instrument de la technologie.

En usant d'armes, substances chimiques et autres produits de la science, les Tamatoa vont à l' encontre des principes fondamentaux de leur Code.

Priorités

Chez les adeptes du Code Tamatoa, la Quête (la victoire de la Vie sur la Technologie) est très souvent une motivation importante. De même, la nécessité d' assurer sa propre survie place la priorité Soit-Même en bonne place, généralement avant le Groupe et le Guide qui représentent des dangers pour son libre-arbitre ...

Restriction : La priorité Soit-Même ne peut jamais être placée en dernier, la priorité groupe ne peut jamais être placée en premier.

Particularités

Le Code Tamatoa est issu de :

- La Voie de la Pierre du Bushitaka
- La Voie de la Source du Skatawah
- La Voie de la Sève du Skatawah

La Voie du Tamatoa:

1:	De la nature, tu es enfant - Que tes mains te trahissent - Oublie la douleur
2:	Adapte-toi, domine
3:	L'homme craint le venin, pas le serpent
4:	Oublie la souffrance
5:	Puise à la source, vis par la sève - Que vengeance s'accomplisse
6:	En toute forêt la nature règne
7:	Dompte le feu
8:	La machine existe, l'homme vit
9:	Trompe la mort

Exemple de personnage:

Krish-goh		Tamatoa
Dextérité: 3D - Bagarre 5D - Paléo-armes 5D	Perception: 3D - Discrétion 4D - Recherche 4D	Points d'Amarax: 2 Points de Personnage: 5 Points de Nécro-Reve: 0
Savoir: 4D - Survie 6D - Volonté 6D	Vigueur: 4D - Endurance 6D	Valeurs: <i>Crois en la force de ton instinct de guerrier.</i>
Mécanique: 2D	Technique: 2D	Interdits: <i>Ne laisse rien ni personne entraver ta détermination.</i> <i>Ne reporte jamais ce que tu sais pouvoir accomplir dans l'instant.</i> <i>Ne te fais pas l'instrument de la technologie.</i>
Psioniques: 0D - Energie - Influence - Maîtrise		Priorités: 1) Quête 2) Soi-Même 3) Groupe 4) Guide
Avantages:		Désavantages: - 2 interdits supplémentaires (+4D) - Mal de l' espace (+1D)
Pouvoirs d'Amarax: De la nature, tu es enfant ; Oublie la douleur ; Adapte-toi, domine		
Equipement: Arc et flèches (Vig+2D), grand couteau (Vig+1D), peintures tribales, statuettes votives		
Description: Issu d' une planète à forte gravité, Krishgoh est d' une constitution massive et trapue. Ses muscles et ses os sont particulièrement denses. Sa peau d' un brun profond est également très résistante. Krish-goh est aussi bourru et borné que son physique rude peut le laisser supposer.		
Historique: Krish-goh se trouvait sur planète vouée à la destruction à cause de l' explosion imminente de son soleil. Alors guerrier protecteur de sa tribu, il du faire face à une bande d' archinobles venus faire une dernière partie de chasse avant que la planète ne soit entièrement détruite. Krish-goh fut capturé et emmené comme "souvenir". Alors qu' il assistait depuis le vaisseau à la destruction de son monde, une bande de pirates attaqua le vaisseau. Les nobles furent capturés et Krish-goh rejoignit le groupe de pirates. Depuis, Krish-goh voyage de planètes en planètes en compagnies des pirates, espérant en trouver une dont il deviendrait le protecteur.		