

Altro Mondo

BWAMOK RESILIENKA



Cette aide de jeu apporte plusieurs précisions concernant les Bwamoks. Vous y trouverez leurs visions des deux premières ères d'Altro Mondo. Trois PNJs présentent de grandes perspectives pour jouer des personnages issus de ce peuple, dans des scénarios qui leur sont consacrés. Le lexique bwamok s'étoffe largement, avec en prime des indications sur leur langue et leurs prénoms. Un herbier et de l'équipement viennent compléter le matériel des premiers habitants de l'Altro Mondo.

« Je veux que vous appreniez à mon peuple à lire et à écrire, mais ils ne doivent pas devenir des blancs dans leur façon de vivre et de penser ; c'est une vie trop mauvaise. » Sitting Bull



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales : Art Tower et wikipédia.

CHRONIQUE BWAMOK DES TEMPS RÉCENTS

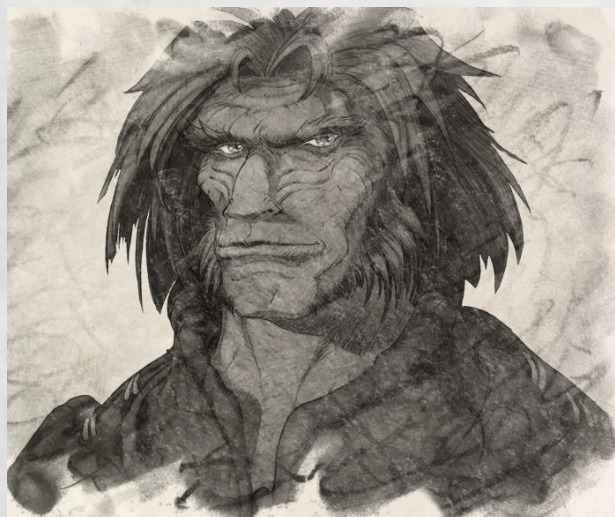
L'Ère des Pionniers

Pour les Bwamoks depuis la fuite des *Elevar*, le Verde Caracao s'exprime paisiblement. Les générations se succèdent et vivent en harmonie avec l'environnement. Au besoin les *Antigos* et les *Novek* se connectent à *Raizmae* (la Racine-Mère), comme lors de la *Sautibaya* (période de peste mémorable) où tant d'individus ont péri. Cette entité les prévient qu'un nouveau cycle commence (*Chronica 1*), c'est la *Kuota*. Ils savent que cette Puissance agit au mieux du Verde Caracao sans hésiter quant aux moyens pour y parvenir.

Les premiers Élus, les *Symbiok*, sont créés dans les villages et à Lamine durant le temps de l'*Ukuk*. Les Bwamoks découvrent alors que les Baronniers composent aussi le Verde Caracao, au même titre que les géants blanchâtres aux allures de Morte Blanco. *Raizmae* convainc les uns et absorbe les autres.

Lorsque que *Paicaminamok* (le Père-de-ceux-qui-marchent) prend possession de sa nature, tous les Bwamoks reçoivent le signal de la *Chakla*. Ces temps se colorent de sang dans leur esprit, comme contre les *Elevar*. Pour la plupart des Bwamoks, ils s'achèvent sur une aurore fanatique où les adeptes du Verde Caracao triomphent et les Baronniers disparaissent.

Pour un petit nombre, ils se concluent avec la prière de *Paicaminamok* : « Fuyez, *Raizmae* nous a trahi. Elle ne sert pas la vie, mais elle-même. » .



L'Ère des Conquérants

Alors que les envahisseurs sont décimés ou incorporés, le Verde Caracao doit entrer dans l'*Uzazi*. Cette période de reproduction demande beaucoup de ressources à *Raizmae*, qui en a épuisé une grande partie. Ses fidèles cherchent à se développer et à consolider leurs défenses quand les Baronniers font leur retour. Les succès récents et la présence de nombreux symbiotes entretiennent la foi dans le Verde Caracao, surtout sous la férule de *Raizmae*.



Les Bwamoks disciples de *Paicaminamok* ou ceux qui ont entendu son appel résident essentiellement au village du Dauphinais. Une majorité vit au jour le jour, blasée et désillusionnée. D'autres rejettent les préceptes du Verde Caracao. Ils s'investissent complètement dans la Fédération mondiale, notamment pour délivrer leurs proches réduits en esclavage. Deux petites minorités radicalement différentes refusent d'oublier leurs anciennes vies. Une partie cherche à retrouver *Paicaminamok* pour rééquilibrer le Verde Caracao. L'autre partie aimerait servir à nouveau *Raizmae* et attend le moment le plus favorable pour agir.

PNJ MOTEURS DES BWAMOKS DU DAUPHINAIS



Anahí. Savante multiculturelle.

Cette Bwamok d'âge mûr n'a toujours eu qu'une passion : la recherche de la connaissance. Ayant les yeux verts, elle aurait pu être Novek, seulement l'Antigo étant une femme son successeur devait être un homme selon la tradition du village. Aucun problème pour Anahí, elle a simplement négocié l'accès à la même éducation. Elle maîtrise ainsi la langue des *Elevar* à un rare niveau et a étudié plusieurs reliques dans les *Casa ek memora* de son Nord natal. Sa rencontre avec Lesta lui a permis d'apprendre le baronnien. Très vite, elle acquiert de solides bases en estien. Elle pourrait devenir une ambassadrice incontournable seulement elle n'y voit aucun intérêt.

Elle préfère concentrer tous ses efforts pour doter la Fédération du meilleur des savoirs et des technologies de chaque peuple. Pour l'instant, elle a réuni un petit groupe multiculturel qui partage ses aspirations. Elle essaie de le structurer pour qu'il fonctionne... sans elle ! Oui Anahí n'a qu'une envie se lancer sur les traces de la technologie des *Elevar*, qui lui semble nettement supérieure à celles de tous les autres peuples. Étant l'une des seules à pouvoir l'étudier, elle estime qu'il s'agit de son héritage.

Caractéristiques de jeu (Alter Ego) : AGILITÉ : 2D ; COORDINATION : 2D+1 (Arme à distance 3D, Artisanat 4D, Crochetage 3D) ; VIGUEUR : 2D (Nage 3D) ; SAVOIR : 4D+1 (Connaissances académiques 6D, Médecine 5D, Navigation 4D+2, Pièges 5D) ; PERCEPTION : 2D (Débrouillardise 4D, Rechercher 4D) ; CHARISME : 2D+1 (Éloquence 3D+1) ; LARMES : 2D (Sapience 3D+2).
Mouvements : 10, Taille : normale. Seuils de blessure : 5 – Points de personnage : 5 – Points de destin : 1. Défense naturelle 10 ; Défense active 9 ; Défense totale 19 ; Résistance fixe 6.



Demba. Leader par défaut des Bwamoks du Dauphinais.

Référence : page 71 *Chronica 1*, page 62 *Chronica 2*.

L'ancien Gardi se fait appeler simplement Demba depuis qu'il a perdu sa Verdepensar. Il s'occupe au mieux de la communauté en incitant chacun à trouver une place au sein du village et parmi ses Baronniers accueillants. En vérité, il souffre d'un grand trouble : doit-il renoncer au Verde Caracao ou chercher à regagner sa faveur ? Son choix pourrait avoir une importance capitale. Qui peut imaginer ce que ferait la *Raizmae* avec le concours du Dauphinais et de la tribu des Peaux-Blanches ?

Caractéristiques de jeu (personnage secondaire) : AGILITÉ : 3D (Armes blanches 4D, Esquive 4D, Discrétion : 3D+2) ; COORDINATION : 2D ; VIGUEUR : 3D ; SAVOIR : 2D+1 ; PERCEPTION : 3D+1 ; CHARISME : 3D+1. Mouvements : 10, Taille : normale. – Points de destin : 0. Défense naturelle 10 ; Défense active 12 ; Défense totale 22 ; Résistance fixe 9.

Enoha. Chasserresse remarquable et remarquable.

Cette jeune femme introspective dirige un nombre croissant de Bwamoks et de Baronniers. Elle ne recherche pas ce leadership, mais son énergie et sa franchise forcent le respect et inspirent la confiance. Les Bwamoks l'ont suivi quand elle a épaulé le Gardi Demba, lors de la fuite de Bwama. Les Barmok, comme

elle les appelle, l'accompagne dans ses chasses et s'initie à ses méthodes grâce à ses conseils bienveillants.



Sa tendance à défendre les intérêts des siens et sa connaissance de l'environnement lui vaut l'affection d'Uztar'itz (aide-de-jeu Altro Estien). Le rusé estien a d'ailleurs obtenu qu'elle participe à chaque réunion des représentants de la Fédération mondiale.

Cette farouche combattante cache une blessure personnelle. Son amante de toujours, la garda Mbéki (*Chronica 1*, page 74) est restée à Bwama. Quand l'appel de Paicaminamok retentit dans l'esprit de tous les Bwamoks, elle aide le Gardi Demba à fuir le village. Certains disent que sans elle ce départ aurait été impossible. Persuadée que sa compagne va les rejoindre, elle se concentre sur son objectif : mettre le groupe en sécurité. Malheureusement, elle apprend plus tard par d'autres fuyards venus du Nord que sa femme a fait le choix de suivre Raizmae.

Caractéristiques de jeu (Alter Ego) : AGILITÉ : 3D ; COORDINATION : 4D (Armes à distance : 4D+1) ; VIGUEUR : 3D+1 (Résistance 4D) ; SAVOIR : 2D (Médecine 3D, Survie 4D) ; PERCEPTION : 4D (Camouflage 5D, Pister 5D) ; CHARISME : 3D+2 (Courage 4D, Éloquence 4D). Mouvements : 10, Taille : normale. Seuils de blessure : 5 – Points de personnage : 5 – Points de destin : 1. Défense naturelle 11 ; Défense active 12 ; Défense totale 23 ; Résistance fixe 12.

DONNER VIE AUX ESTIENS

Les noms bwamoks

Prénoms féminins bwamoks : Ahura, Aroti, Enoha, Eletara, Faanui, Hani, Irita, Maruata, Moea, Nahini, Orama, Poeiva, Ranui, Uranui, Titania, Vatina.

Prénoms mixtes bwamoks : Anahí, Angatupy, Igtà, Jakairá, Japeusá, Kerana, Kurupi, Mainumby, Marangatú, Mbopi, Ñamandú, Ñandesy, Ñuati, Porásy, Pombero, Teju, Yaraira, Zurupari.

Prénoms masculins bwamoks : Arinui, Etetiera, Fauvero, Hoani, Irima, Mihimana, Naehu, Onati, Potini, Rahiti, Temana, Uramoe, Viritua.

Les Bwamoks n'ont pas de tradition de nom de famille, ils utilisent un surnom si cela s'avère nécessaire.

La langue bwamok

La langue originelle des Bwamok n'existe plus, les Disparus y ont veillé. Il ne reste qu'un patois issu du langage des Disparus. Ce langage varie d'un village à un autre et s'emploie essentiellement à l'oral. L'écrit

ne se transmet généralement que d'Antigo à Novek, bien que rien ne régit sa diffusion. Cette langue ne survit à l'écrit que pour lire les textes des temps anciens. Chaque symbole représente un son, avec la transformation du langage oral certains mots ont disparu.

La Mort touchera de ses ailes ceux qui profaneront ce lieu.

Cette inscription arrachée à un tombeau aurait cette forme dans le langage écrit des Disparus.



Vous pouvez utiliser la police Runas (téléchargeable gratuitement sur le site dafont), en ne gardant qu'une lettre par syllabe pour obtenir ce rendu.

La liste suivante reprend le petit lexique bwamok de la page 73 de la chronica 1 en le doublant avec des mots emblématiques ou propres à cette ère.

Alarme : Keng – Alcool : Pombok – Alimentation* : Chakla – Alliance : Liga – Amour : Amak – Attaque : Cek – Ancienne : Antigo – Au revoir : Adeo – Baronnie : Barmok – Boire : Bebida – Bonjour : Olo – Boire : Bebida – Cadeau : Presentok – Cimetière : Scimita – Chasseur : Gar – Chef des chasseurs : Gardi/Garda – Cœur-vert : Verde-Caracao – Combat : Luta – Couple : Cazak – Croissance* : Ukuk – Disparus (les) : Elevar – Dormir : Zono – Esclave-prisonnier : Escravo – Estien : Farmok – Famille : Familiak – Fuite-repli : Vaza – Germination* : Kuota – Grand : Kubwa – Herbes à rêves : Niazi doto – Insulte : Insotok – Jeune : Novek – Manger : Comok – Maison des souvenirs : Casa ek memora – Merci : Obrigao – « Métal » jaune : Amaredo – Mort-blanche : Morteblanco – Non : Nao – Oui : Oa – Père-deux-qui-marchent : Paicaminamok – Petit : Dogo – Poison : Samek – Racine-Mère : Raizmae – Reproduction* : Uzazi – Savant : Apreni – Semblable : Selmelhante – Symbiote : Symbiok – Vert-penseur : Verdepensar – Village : Cize.

*ces mots ont un sens figuré correspondant aux stades de développement d'une plante.

L'ERVAGO

Ce savoir regroupe les connaissances des Bwamoks en matière d'utilisation des herbes. Obtenir ces végétaux demande une certaine maîtrise de l'environnement de l'Altro Mondo, qui se traduit par un test de Survie. Certaines plantes sont faciles à reconnaître, mais difficiles à trouver, notamment à cause de leur rareté. Pour préparer le remède ou le poison, le personnage doit réussir un test de Médecine.

Effets amélioratifs

Herbes	Aspect (cueillette/raffiné)	Effets*	Survie	Médecine
Avó	Graines dans des cosses rouges surmontées de feuilles blanches Graines noires torréfiées	Broyés et assaisonnés à diverses épices, ces graines octroi un bonus de +1 en Volonté pour lutter contre le sommeil pendant 1D3 heures	ND 10	ND 11
Cererok	Racine longue et fibreuse orange d'une plante jaunâtre Alcool par fermentation	Alcool plus ou moins fort selon l'assaisonnement de la macération. Degrés 7x D6	ND 13	ND 13

Darubi	Clochettes mauves rêches Poudre	Appliquée sous les yeux, elle octroie +1 au test de ND 16 ND 13 perception lié à la vue 1d6 heures.
Escondi	Mousse particulièrement spongieuse Pommade colorée	Mélangée à de la pulpe de noix de coco, la ND 19 ND 13 pommade obtenue octroi un bonus de +1 aux tests de Camouflage pendant 1D6 heures
Limpeza	Plante grasse à la racine rose épaisse (partie utile) Pâte à l'odeur douce	Appliquée sur les blessures légères, elle octroie un ND 13 ND 13 bonus de 1 aux tests de Médecine du soignant. Elle se conserve 1D6 semaines.
Maji	Racine blanchâtre tachée de bleu d'une plante verte	Ces légumes mangés crus octroient un bonus de ND 15 - +2 pour résister aux effets de la déshydratation
Novene	Sève d'arbre grisâtre Bonbon	Cette purge octroie un 2 ^e test de Résistance face à ND 21 ND 23 un poison d'un max de 8D

**les effets se calcul sur 1D6, en fonction de la réussite lors de la fabrication de la substance vous pouvez augmenter le minima. Ainsi une préparation réussie pourra avoir un effet de 1D6, mais avec un minimum de 4.*

Effets nocifs

Herbes	Aspect (cueillette/raffiné)	Effets*	Survie	Médecine
Pili	Baie rouge-orangé Huile jaunâtre vinaigrée	6D sans effet de niveau de Blessure, mais -1D sur ND 13 ND15 une caractéristique jusqu'à l'application d'un soin		
Sofre	Fruit violacé Huile sombre douceâtre	6D de dégâts à chaque tour, pendant pendant 1d6 ND 15 ND17 rounds (minium 1)		
Ouro	Pistil jaune Poudre fine	7D sans effet de niveau de Blessure, mais -2D sur ND16 ND 18 une caractéristique, ou -1D sur deux caractéristiques		
Bubo	Lichen boursouflé argenté Poudre granuleuse	7D de dégâts à chaque tour, pendant pendant 1d6 ND18 ND20 rounds (minium 1 round)		
Nyoka	Venin de serpent Liquide acidulé	8D sans effet de niveau de Blessure, mais -2D sur ND 19 ND21 deux caractéristiques jusqu'à l'application d'un soin		
Ospi	Feuille rouge cruciforme Huile mentholée	8D de dégâts à chaque tour, pendant pendant 1d6-1 ND20 ND 22 round s (minium 1 round)		
Morte	Champignon blanc Huile blanchâtre	9D de dégâts à chaque tour, pendant pendant 1d6-2 ND 21 ND23 rounds (minium 1 round)		

**en fonction de la réussite lors de la fabrication de la substance 1 ou 2 rounds durant lesquels la toxine fait effet.*

LES BWAMOKS AU COMBAT

Protection	Valeur d'armure	Spécial
Armure de peau d'oscel	+2	Aucun malus aux jets / +1 en Discretion dans la neige
Targe en amaredo	1D+1 (si parade)	Malus aux jets : -

Arme	Dommages	Spécial
Boomerang	1D+1	Bonus aux jets : 10/40/100
Cimeterre en amaredo	2D	
Sarbacane et fléchette	1D-2	Portée : 10/30/60