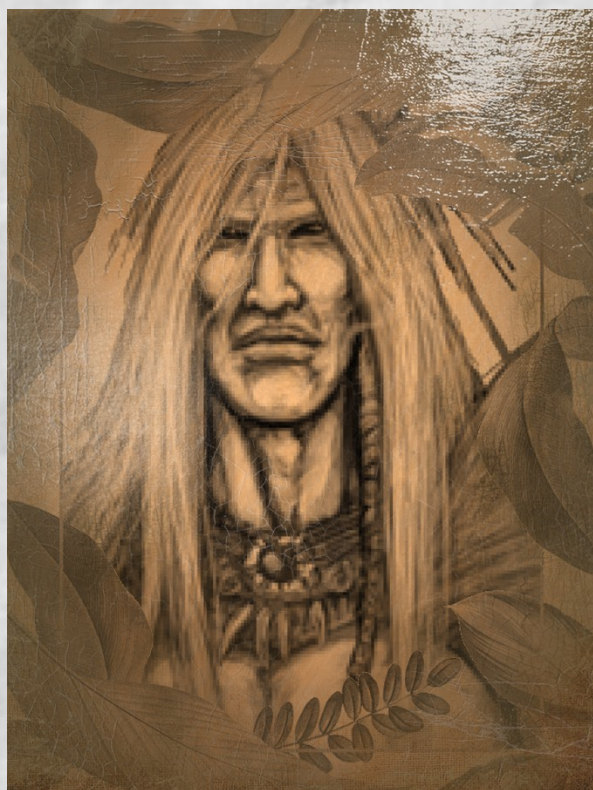


Altro Mondo

ALTRO ESTIENS



Les Fhar'uks aussi appelés Estiens vous ont plu, vous en voulez plus ? Vous êtes curieux d'une peuplade issue des monts de Glace ?

Cette aide de jeu apporte des informations sur une tribu projetée par-delà le Portail jusqu'en Altro Mondo. Vous saurez comment les Peaux-Blanches vivent et qui fait vivre ces exilés. Pour faire vivre ces PNJ (et pourquoi pas des PJ issus de ce peuple), vous disposerez d'une liste de noms, de précisions sur leur langue ainsi que d'éléments de contexte sur ce peuple. À cette occasion, vous pourrez introduire les Ychtildak'hat : les mystérieux forgerons façonnant l'ychtill. Pour compléter tout cela, divers objets propres à ce peuple viennent apporter leur dose d'exotisme.

Facile de juger la force apparente. Il le fait depuis qu'il nous a vus. Là, il doit juger ce qu'il ne peut voir. Et craindre ce qu'il ne sait pas. Le 13e Guerrier, de John McTiernan.



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales : Zhy , Russell_Clark, Rachealmarie et CC-by-sa Ryzom 2010.

LA TRIBU DES PEAUX BLANCHES : LA RÉSILIENCE FHAR'UKS

Le Destin de ces Fhar'uks a basculé quand une troupe de Baronniers a lancé une attaque sur son territoire. Sous la houlette de la thane Qua'a, ils ont réussi à retourner la situation jusqu'à ce qu'un magister choisisse de faire exploser sa machine au milieu du village. Un certain nombre a survécu, mais comme vous pouvez le lire dans le livre de base à la page 236, l'arrivée fut douloureuse.

Une soixantaine de personnes, à majorité féminine, occupe un réseau de grottes dans l'Altro Mondo. Cette tribu se compose d'une quinzaine de véritables combattants, d'une demi-douzaine d'habitants avec des compétences d'artisans, d'une dizaine d'anciens éprouvés par la vie, mais riches de connaissances, d'une douzaine d'agriculteurs capables de chasser et près de vingt jeunes (de 4 à 14 ans). Ils bénéficient de la présence d'une grosse douzaine d'animaux domestiques ayant survécu (essentiellement des chèvres et des chiens).

Pour fuir la chaleur, la journée se concentre sur la matinée. Dès l'aurore, les Fhar'uks se lancent dans les travaux d'extérieur : relève des pièges, cueillette, chasse, s'occuper des animaux, réserve d'eau, ramassage du bois... Tous ceux qui quittent les grottes doivent passer devant Uztar'itz Mainmorte qui mémorise le secteur où se trouve chacun. Au milieu de la journée, ils se regroupent dans les cavernes et les animaux sont rentrés. Mainmorte annonce que tous sont revenus et tous prennent un repas collectif qui marque la fin des sorties en extérieur. Dans l'après-midi, les jeunes s'instruisent auprès des adultes en charge des travaux d'artisanat et d'entretien des grottes. Le soir, une veillée occupe toute cette population autour d'un échange d'histoires. Une coutume récente veut que les plus imaginatifs inventent des récits inspirés du quotidien, valorisant le bon sens et informant les auditeurs sur ce monde.

Qua'a Ut Lantzoianko. La courageuse thane dirige les Peaux Blanches en se concentrant sur les questions de sécurité. Pour le reste, elle s'appuie sur quelques personnes de confiance, notamment Uztar'itz un vieux compagnon. Depuis l'arrivée de la tribu en Altro Mondo, elle se focalise essentiellement sur la survie du groupe, pourtant elle commence à accorder son attention à sa sœur et à ses propositions de futur. Cette jeune veuve reste imperturbable, portée par son sens des responsabilités.

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

E'sma Ut Lantzoianko. Âgée de seize ans, E'sma a su gagner le respect des Fhar'uks des Peaux Blanches. Depuis son plus jeune âge, les membres de sa tribu lui promettent un glorieux avenir et chacun veut l'y aider. Elle a suivi les enseignements du rebouteux, a été approché par les Ychtildak'hat (un groupe de forgerons), ses parents l'imaginaient devenir thane ou conseiller de sa sœur. Au final, elle s'est détachée de ces attentes qui n'étaient pas les siennes en s'épanouissant au-delà du village, au cœur des monts de Glace. Chasseresse émérite, elle dirige la reconnaissance autour du village de grotte ainsi que la délimitation d'un territoire sécurisé. Cette tâche avance lentement, car la chasse reste une activité particulière dans un environnement inconnu. Cette vitesse de progression tient aussi à la conviction intime de la jeune femme : l'avenir se trouve ici ! Elle oriente la tribu vers une occupation pérenne loin de l'idée d'un retour providentiel après une période éprouvante. E'sma fait donc les choses avec soin et explore chaque possibilité sans précipitation.

Caractéristiques de jeu (Alter Ego) : AGILITÉ : 3D+2 ; COORDINATION : 2D+2 (Armes blanches : 4D+1, Esquive : 4D, Artisanat 3D) ; VIGUEUR : 3D+1 (Résistance 4D) ; SAVOIR : 2D+2 (Médecine 3D, Survie 4D) ; PERCEPTION : 3D+2 (Pister 5D) ; CHARISME : 3D (Dressage 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 15.

Uztar'itz Ut Gurgevek'na. Ce solide gaillard a perdu une main lors d'une traque qui a coûté la vie de l'époux Qua'a. Son avenir de chasseur et de guerrier ayant disparu avec sa main directrice, il aurait pu dépérir sans le soutien de celle qui allait devenir thane. Fort de cette amitié, il a non seulement appris à utiliser sa mauvaise main, mais aussi son intellect. Le garçon au physique impressionnant a commencé à fréquenter les anciens et les artisans. Sans que personne ne l'attende, il est devenu un véritable intendant tant en ce qui concerne les ressources du village que ses forces vives. Alors que la plupart paniquaient ou assuraient la sécurité de la tribu traumatisée, Uztar'itz organisait un cadre de vie à la fois familial et adapté. Depuis, il veille à ce que chacun soit occupé et ne déprime pas. Astucieux, il est à l'origine de la carte qui représente les alentours du réseau de grottes. Il place un pion correspondant à chacun pour savoir où il devrait se trouver et s'il est rentré.

Caractéristiques de jeu (P.U.R.) : Lancez 3D+2 pour les jets concernant Uztar'itz, sauf pour les jets en SAVOIR et en Volonté (4D).

DONNER VIE AUX ESTIENS

Les noms estiens

Prénoms masculins estiens : Amiran, Bidzi'na, Dogartzi, Erekle, Gurge, Frek'te, Garaitz, Ir'akli, Janitz, Kelmen, Lantz, Malhkaz, Okrpan, Paken, Ramaz, Shak'te, Tyked'rian, Uztar'itz, Vepkha, Zura

Prénoms féminins estiens : Alazne, Celk'da, Bdeisa, Dar'ejani, Etuna, Gardotza, Hek'te, Ihintza, Ja'malia, Kathun'a, Latsaro, Makvala, Oianko, Pozkaro, Rusiko, Sant'sa, Tsi'sana, Untza, Vek'na, Zoihartze.

Les estiens n'ont pas de nom de famille, mais ils ajoutent le mot Ut (l'enfant) ainsi que le prénom de leurs deux parents dans un ordre indifférent. Par exemple, Ja'malia né d'Alazne et de Frek'te s'appelle Ja'malia Ut Alaznefrek'te ou Ja'malia Ut Frek'tealazne. L'usage de ce nom de famille reste cependant rare et réservé aux moments les plus officiels.



La langue estienne

Toutes les tribus partagent la même langue, il n'y a pas vraiment de patois et les néologismes se répandent facilement lors des marchés annuels. Il y a bien une forme d'écriture, mais elle se transmet uniquement d'Ychtilldak'hat à Ychtilldak'hat. Ces forgerons tiennent autant de l'artisan que du mystique. Ils conservent jalousement leur savoir dans une grotte cachée dans les monts de Glace. Parmi ces enseignements, il y a l'art de dessiner les mots, qui ne sont utilisés que pour deux choses : recenser le nom des Ychtilldak'hat et recenser les secrets du travail de l'ychtill. Cependant depuis que la guerre avec les Baronniens s'éternise, de plus en plus de chefs communiquent grâce à des messages rédigés par des

Ychtildak'hat. Si les mystérieux forgerons rendent volontiers ce service, ils refusent catégoriquement d'enseigner le secret de leur langue écrite à des non-initiés. Faire autrement reviendrait à être exclu du groupe et condamné à mort par les Ychtildak'hat.

Nous sommes les Héritiers, dans la Grande Errance nous nous sommes forgés ; les outils construiront ou en arme ils se changeront ; notre héritage nous assumerons – Refrain d'un ancien chant fhar'uks.

Cette inscription aurait cette forme dans le langage écrit des Ychtildak'hat.

ՀՈՎՏ ՏՈՐՔԱՅ ՄՅՏ ԺԵՄՔԱՐԵՅ ԴԿԵՅ ԴԿ ԴԵԿԵՐԻ ՆԵԿԵՐԻ ՀՈՎՏ ՀՈՎՏ ՏՈՐՔԱՅ ԴՐՈՒՄԻՅ ՄՅՏ
ՈՎՔՐՄՅ յՈՐԵՄԵԿԼԵՈՐՔ ՈՎ ՆԵ ԿԵՐՆ ԻՄՅ ՏՆ ԵԺԵՄԼԵՈՐՔ ՀՈՐԵՆ ԺԵՄԿՐԻ ՀՈՎՏ ԿՏՏԳՐՆԵՐԵՅ

Vous pouvez utiliser la police Davek (téléchargeable gratuitement sur le site dafont) pour obtenir ce rendu.

Pour compléter le petit lexique estien de la page 73 du livre de base, voici quelques mots que peuvent avoir compris les Baronnien en poste sur le Front de l'Est

Alarme : Gangar / Alcool : Ghaak / Attaque : Ereso'a / Bétail : Abrek / Couteau/dague : Rak'ath/ Dormir : Lo'egin / Eau : Tchaliz / Enfant : Bach'till / Esclave-prisonnier : Kartzl'ar / Feu : Tchell'iz / Fuite-repli : Gaktseva / Guerrier : Jarisk'atsi / « Insulte » : Nabich'vari / Maison : Etchella / Mort : Mik'dari / Nourriture : Sak'vebi / Village : Kallak'i.

Objets estiens

Protection	Valeur d'armure	Spécial
Armure de cuir d'ürs	+2	Aucun malus aux jets / +1 en Discrétion dans la neige
Bouclier en ychtill	+1D+2 (si parade)	Malus aux jets : -1
Errit'uala	+2D	Malus aux jets : -1 / +1D en Charisme

Arme	Dommages	Spécial
Rak'ath	+1D	Bonus aux jets : +1
Tanthas	+2D+2	Portée : 10/30/50

Objet	Utilité	ND de fabrication / Compétence
Calebasse	Transport de liquide	ND 5 / Débrouillardise
Champignons lumières	Réduit de 2 le malus lié à l'obscurité	/
Onguent de chasse	Augmente de 1D la difficulté pour pister l'utilisateur à l'odeur	13 - Survie
Onguent Rêve-de-nuit	+1 contre la chaleur et en Discrétion	13 / Médecine
Sifflet volmar	Communication	ND 10 / Artisanat
Tatouage rituel	+1 pour une compétence	ND 17 / Artisanat

Armure de cuir d'ürs. Ces protections appartiennent aux chasseurs les plus courageux, car elles ne peuvent être portées que par les tueurs d'ürs. Leur fabrication revient aux jeunes Ychtilldak'hat, pour mériter de progresser dans l'enseignement de la forge de l'Ychtil. Ces créations sont souvent à l'origine des liens entre les apprentis Ychtilldak'hat et une tribu (où il s'installera peut-être).

Bouclier en ychtil. De forme ovale, il s'orne d'excroissances surnommées les « épines vengeresses » ou les « foudres de colère » par les Ychtilldak'hat qui les fabrique. Il protège efficacement le guerrier estien qui a pu obtenir ce chef-d'œuvre, ou à qui il a été légué. Les cheveux d'adversaires vaincus décorent cette protection pour instiller la peur aux ennemis.



Calebasse. Pratique et totalement hermétique, ce fruit creusé fait une gourde qui s'avère vitale dans l'Altro Mondo. Il existe d'autres utilisations pour ces fruits, notamment la conception de bols ou d'instruments de musique.

Champignons lumières. Laissés dans des calebasses creusées, ils émettent une faible lumière qui rend supportable l'obscurité à l'intérieur de la grotte et limite le recours aux torches. Ces végétaux poussent en abondance dans une caverne à proximité du village. Ils proviennent de cultures créées par les Disparus et se développent encore dans certains de leurs avant-postes.

Errit'uala. Cette armure complète en ychtil demeure extrêmement rare, presque légendaire. Seuls quelques thanes exceptionnels ont mérité d'en porter une. La conception de ce chef-d'œuvre doit être décidée par une assemblée d'Ychtilldak'hat. Une fois la demande acceptée, cette merveille d'artisanat prend vie grâce au talent de tous les forgerons qui ont voté sa conception. Ce travail s'inspire du destinataire et de la quête qu'il entreprend. Les récits sérieux n'en mentionnent pas plus de trois dans toute l'histoire de ce peuple. Si une telle armure était confectionnée pour chasser les Baronniens, le thane qui la revêtirait pourrait fédérer toutes les tribus des monts de Glace. Il bénéficierait auprès de ses compatriotes d'un bonus de 2D en Charisme.

Onguent de chasse. Ce corps gras constitue la version altromondienne de la recette ancestrale des chasseurs estiens. Elle agit autant comme une bénédiction familiale que comme une solution pratique pour améliorer la discrétion des chasseurs.

Onguent Rêve-de-nuit. Cette sombre mixture s'obtient à partir d'un mélange de boue et d'herbes semblables à des plantes quotidiennes des estiens. Cette pâte régule la chaleur corporelle de l'individu et sa teinte se fond avec celle de la végétation.

Rak'ath. Ces longs couteaux se caractérisent par un double tranchant très aiguisé. Habituels dans les monts de Glace, ils constituent de très précieux outils de survie en Altro Mondo.

Sifflet volmar. Ces appeaux reproduisent les sons émis par les volmars (*Chronica 2*, p. 38). Les Estiens les utilisent pour communiquer sur plusieurs dizaines de mètres.

Tatouage rituel. Réalisés à l'aide d'un peigne rituel, ces tatouages se marquent avec une encre faite de graisse raffinée, mêlée à des plantes et des cendres (du feu du foyer familial, d'animal voir d'ennemi). L'artiste et le porteur communient ensemble pendant plusieurs jours pour décider de sa signification. Une fois le tatouage terminé, son porteur dispose d'un bonus psychologique de +1 dans une Compétence. Un porteur ne peut théoriquement bénéficier que d'un seul bonus, cependant si vous utilisez le système des Avantages vous pouvez intégrer ce cumul.

Tanthas. Ces lances de bois se terminant par une pointe en ychtil s'utilisent à l'aide d'un propulseur. Puissantes et dévastatrices, les Baronniens la redoutent, car elles parviennent à percer leurs meilleures armures.

