

Altro Mondo

L'Ère des Conquérants

PRÉ-TIRÉS : VOLUME 2

NOBLES – DANGEREUSES AMBITIONS

J'ai les mains faites pour l'or, et elles sont dans la merde ! Scarface, de Brian de Palma



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales : ArtTower.

- **Banneret Desmond de Picargent** : Blanchi sous le harnois de Serlance, Desmond a connu plus qu'à son tour des revers de fortune, toujours pour mieux rebondir. Cet homme fait et relativement désabusé commence à rediriger son allégeance vers les Magisters. Pour l'instant, il n'a que de brefs contacts avec un domestique de l'Atelier Mini-Manuti, mais les premiers fruits sont encourageants : il dispose d'une belle situation à Dominium en tant que grand intendant des peaux et fourrures... autrement dit un poste tranquille et planqué, loin de l'Ogre, mais les choses peuvent-elles durer ainsi ?

Contact :

Marek le muet (allié fidèle). En résumé : Marek, Rustvis, Esquive, Arme blanche. Lancer 2D pour tous les jets de Marek, sauf 1D en CHARISME, 3D en Résistance et en AGILITÉ, 4D en Esquive et 5D en Armes Blanches. Le PNJ est puissant, mais limité et coûteux à la création de Desmond.

- **Banneresse Thaïs de Castel Dulac** : Enfant, sa famille est victime d'une vendetta. Elle survit grâce à sa dame de compagnie et jure de se venger. Elle retrouve un Noble à l'origine du massacre des siens. Thaïs le séduit, l'épouse et l'amène à se confier. Elle obtient de lui les informations sur les autres conjurés, avant de « le suicider ». Alors qu'elle prépare la suite de sa vengeance, elle est envoyée en Altro Mondo grâce aux relations d'une influente belle-sœur qui lorgne sur son domaine. Qu'importe, elle trouvera un moyen de repasser le Portail, en attendant il y a des noms écrits en lettres de sang à Dominium.

Contact :

Zhora (sœur de lait). En résumé : Zhora, Artalie, Déguisement. Lancer 2D pour tous les jets de Zhora, sauf 3D en Débrouillardise et 5D en Déguisement (surtout pour se faire passer pour Thaïs).

- **Chevalier Cedrik de Givrebois** : Cédrik a grandi au sein d'une ancienne lignée de Nobles rustvisois. Il devient chevalier errant quand le domaine est saisi et sa famille mise au ban de la société, pour avoir refusé d'appliquer la conscription à une population saignée à blanc. Les Vents du Destin le poussent vers la 5^e colonne dont il embrasse les idées. Il renonce à son statut et devient Cedrik le Givré un soldat rustvissois envoyé pour une mission spéciale : le projet AM-2. Il débarque sur place avec pour mission d'évaluer le site, qui se révèle être un autre monde ! Il cherche à remonter une cellule avec des compagnons d'infortune.

Contact :

Perrain, Serlance, Débrouillardise – intendance (mal connu). Lancer 2D pour tous les jets de Perrain, sauf 3D en Débrouillardise.

Theoldilde, Rustvis, Arme blanche – geôlière (vieille rancœur). Lancer 2D pour tous les jets de Theoldilde, sauf 3D en Arme blanche.

Laurwen, Marélande, Survie – rebouteuse (amie). Lancer 2D pour tous les jets de Laurwen, sauf 3D en Survie.

- **Chevalier Katelle d'Austrerive** : Katelle dispose de nombreux atouts dont un talent d'archère indéniable. Malheureusement, elle a un goût immodéré pour le jeu et le raffinement, avec une chance qui la conduit généralement à s'endetter, voir à devoir rendre des services. Sa vie romanesque faite de hauts et surtout de bas, a attiré l'attention du Haut-Baron lui-même. Dariel a décidé que ses qualités auraient leur place en Altro Mondo, peut-être auprès de sa sœur.
Désavantage : *La classe marélandaise (R1)*. Le personnage doit toujours être vu avec des accessoires (arme, vêtements, bijoux...), pour une valeur équivalente au moins à 2 Dék, quitte à se retrouver sans le sou.



Les Contacts constituent des alliés d'un PJ, qui l'aident ponctuellement, sans pour autant se substituer aux autres PJ. Pour insister sur le caractère secret, mais aussi le phénomène d'isolement du personnage, les Contacts ne sont plus gratuits comme dans le livre de base. Dans la Chronica 2 - *L'Ère des Conquérants*, cette règle est expliquée dans le cadre d'une utilisation des PP en fin de partie. Vous pouvez aussi utiliser cette option à la création. Dans ce cas le plus simple, consiste à considérer qu'un Contact à 3D correspond à un avantage de rang 3 (**donc -3D de Compétences à la création du personnage**).

Petits agréments :

- Un contact se définissant notamment par son origine géographique, vous pouvez lui octroyer le bonus régional. Ainsi, Romek, le mercenaire dispose de 3D en Résistance et Zhora de 3D en Débrouillardise. Cette option n'est pas appliquée pour les Contacts de Cédrik.
- Si vous optez pour des contacts à la création, vous pouvez aussi choisir que le personnage ait 3 contacts de moindre importance et proposer qu'ils soient moins fiables ou moins dévoués. Le but n'est pas d'être punitif, mais d'éviter que le joueur dispose d'une armée personnelle qui remplace le groupe. L'autre avantage est que ces PNJ peuvent s'intégrer à des scénarios bien plus facilement que des PNJ fidèles qui ne demandent qu'à aider, comme avec Cedrik.
- Les compétences attributs sont de 2D, mais rien n'empêche d'en diminuer un pour en augmenter un autre, comme pour Romek le mercenaire muet.
- Pour des alliés de type combattant (mais pas uniquement), le nombre de Dés peut évidemment se répartir, mais certains autres profils (tel que des arnaqueurs) gagneront à être spécialisés, comme pour Zhora l'amie de Thaïs.

Altro Mondo

État civil

Nom du Personnage : Desmond Nom du Joueur : _____
Profil : Banneret de Picargent - espion
Origine : Serlance Âge : 41 Sexe : H
Apparence : Soignée, souriant, sagace

Agilité

30

Acrobatie _____
Armes blanches _____
Contorsion _____
Discrétion _____
Équitation _____
Escalade _____
Esquive _____
Lutte _____
Saut _____

Coordination

20+1

Armes à distance _____
Artisanat _____
Chariots _____
Crochetage 30+1
Lancer _____
Prestidigitation _____

Vigueur

20

Course _____
Nage _____
Puissance _____
Résistance _____

Savoir

30

Bureaucratie _____
Commerce 40
Connaissances académiques _____
Lire et écrire _____
Médecine _____
Navigation _____
Pièges _____

Perception

20+2

Camouflage _____
Connaissance de la rue 30+2
Débrouillardise _____
Déguisement _____
Pister _____
Pratiques artistiques _____
Rechercher _____
Survie 30+2

Charisme

40

Charme 50
Commander _____
Courage _____
Dressage _____
Éloquence _____
Intimider _____
Volonté _____

Background

Travailler pour les magisters
vous a valu une bonne place
à Dominium, mais rien n'est
définitif

Contacts

Marek : 20 pour tous les jets
sauv ID en CHARISME, 30 en
Résistance et en AGILITÉ, 40 en
Esquive, 50 en Armes Blanches

Larmes

10

Cure : _____
Extraction : _____
Ingénierie : _____
Sapience : _____

Dégâts Naturels : 10

Mouvement : 10

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

Niveau de blessure

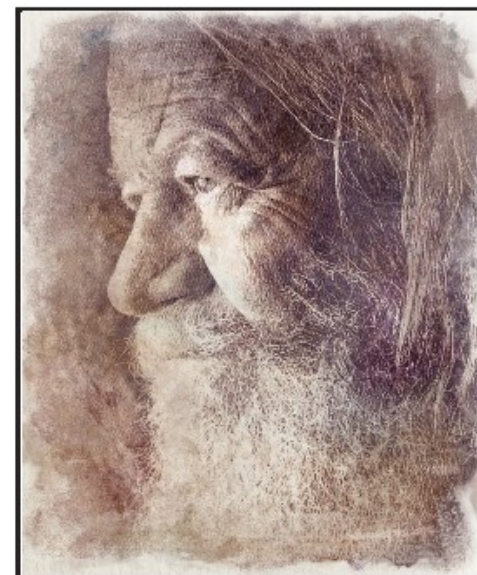
	Blessé superficiellement		
	Blessé		
	Gravement blessé		
	Incapacité		
	En danger de mort		
	Tué		

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague	10 + 10 = 20	
Épée longue	20+2 + 10 = 20	

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir	valeur d'armure +2	malus aux jets : 0
serlannoise customisée - bonus de +1 aux tests de Discrétion		



Équipement

Type	Notes
Baume protecteur (3 doses)	
Micro-horloge à chaînette	

Défense naturelle	10	Défense active	9
Défense totale	19	Résistance fixe	6

AltroMondo

Etat civil

Nom du Personnage : Thai's Nom du Joueur : _____
 Profil : Banneresse de Castel Dylac - assassin
 Origine : Artalie Âge : 19 Sexe : F
 Apparence : _____

Agilité

30+2

Acrobatie _____
 Armes blanches _____
 Contorsion _____
 Discrétion 40+2
 Équitation _____
 Escalade _____
 Esquive 40+2
 Lutte _____
 Saut _____

Coordination

30+1

Armes à distance _____
 Artisanat _____
 Chariots _____
 Crochetage _____
 Lancer _____
 Prestidigitation _____

Vigueur

30

Course _____
 Nage _____
 Puissance _____
 Résistance _____

Savoir

20

Bureaucratie _____
 Commerce _____
 Connaissances académiques _____
 Lire et écrire _____
 Médecine _____
 Navigation _____
 Pièges _____

Perception

20

Camouflage 30
 Connaissance de la rue _____
 Débrouillardise 30
 Déguisement _____
 Pister _____
 Pratiques artistiques _____
 Rechercher _____
 Survie _____

Charisme

30

Charme 40
 Commander _____
 Courage _____
 Dressage _____
 Éloquence _____
 Intimider _____
 Volonté _____

Background

La vengeance est un plat qui se mange froid. En attendant de repasser le Portail, elle s'appliquera ici.

Contacts

Zhora : 20 pour tous les jets, sauf 30 en Débrouillardise et 50 en Déguisement (surtout pour remplacer Thai's)

Larmes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____













Dégâts Naturels : 20

Mouvement : 10

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
<u>Dague magistérale</u>	<u>20 + 20 = 40</u>	
<u>Dague de jet</u>	<u>2 + 20 = 20+2</u>	<u>5/10/15</u>

Armure

Type	Av.	Notes
<u>Vêtement épais sombre valeur d'amure : 1</u>		<u>Aucun malus</u>



Équipement

Type Notes

Tenue d'apparat

Malle de déguisement

Lunettes teintées

Défense naturelle	<u>11</u>	Défense active	<u>14</u>
Défense totale	<u>25</u>	Résistance fixe	<u>9</u>

AltroMondo

Etat civil

Nom du Personnage : Cedrik Nom du Joueur : _____
Profil : Chevalier de Givrebois - miles, infiltré de la 5^e colonne
Origine : Rustvis Âge : 21 Sexe : H
Apparence : Grand, massif et flegmatique

Agilité

40

Acrobatie _____
Armes blanches 50
Contorsion _____
Discrétion _____
Équitation _____
Escalade _____
Esquive _____
Lutte _____
Saut _____

Coordination

20+2

Armes à distance _____
Artisanat _____
Chariots _____
Crochetage _____
Lancer _____
Prestidigitation _____

Vigueur

30

Course _____
Nage _____
Puissance 40
Résistance 40

Savoir

20

Bureaucratie _____
Commerce _____
Connaissances académiques _____
Lire et écrire _____
Médecine _____
Navigation _____
Pièges _____

Perception

20

Camouflage _____
Connaissance de la rue 30+1
Débrouillardise _____
Déguisement 30+1
Pister _____
Pratiques artistiques _____
Rechercher _____
Survie _____

Charisme

30+1

Charme _____
Commander _____
Courage _____
Dressage _____
Éloquence _____
Intimider _____
Volonté _____

Background

Sous couverture en tant que Miles, vous essayez de gérer la découverte d'un autre monde et ses nouvelles possibilités

Contacts

Perrain : 20, sauf 30 en Débrouillardise
Theoldilde : 20, sauf 30 en Arme blanche.
Laurwen : 20, sauf 30 en Survie.

Larmes

10

Cure : _____
Extraction : _____
Ingénierie : _____
Sapience : _____



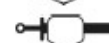

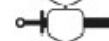

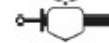





Dégâts Naturels : 20

Mouvement : 10

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
<u>Dague</u>	<u>10 + 20 = 30</u>	
<u>Épée à deux mains</u>	<u>30+1 + 20 = 50+1</u>	<u>-2 aux jets</u>

Armure

Type	Av.	Notes
<u>Chemise de maille</u>	<u>valeur d'armure 10+2</u>	<u>Malus aux tests -2</u>



Équipement

Type	Notes
<u>Vinaigre serlançois (1 outre)</u>	

Défense naturelle	<u>12</u>	Défense active	<u>15</u>
Défense totale	<u>27</u>	Résistance fixe	<u>12</u>

Altro Mondo

Etat civil

Nom du Personnage : Katelle Nom du Joueur : _____
 Profil : Chevalier d'Austrerive - archère et joueuse
 Origine : Marélande Âge : 25 Sexe : F
 Apparence : Gracieuse, mutine et sans peur

Agilité

30

Acrobatie _____
 Armes blanches _____
 Contorsion _____
 Discrétion _____
 Équitation _____
 Escalade _____
 Esquive _____
 Lutte _____
 Saut _____

Coordination

40

Armes à distance 60
 Artisanat _____
 Chariots _____
 Crochetage _____
 Lancer _____
 Prestidigitation _____

Vigueur

30

Course _____
 Nage _____
 Puissance _____
 Résistance _____

Savoir

20

Bureaucratie _____
 Commerce _____
 Connaissances académiques _____
 Lire et écrire _____
 Médecine _____
 Navigation _____
 Pièges 30

Perception

30

Camouflage _____
 Connaissance de la rue 40
 Débrouillardise _____
 Déguisement _____
 Pister _____
 Pratiques artistiques (jeu) 40
 Rechercher _____
 Survie _____

Charisme

20

Charme 30
 Commander _____
 Courage 40
 Dressage _____
 Éloquence _____
 Intimider _____
 Volonté _____

Background

Joueuse dans l'âme, vos dettes étaient énormes. Le Haut-Baron a réglé la note, en échange de votre participation à AM-2.

Contacts

La classe marélandaise (R)

Larmes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Dégâts Naturels : 20

Mouvement : 10

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

Niveau de blessure

✂️ Blessé superficiellement 9 9 9
 ✂️ Blessé 9 9 9
 ✂️ Gravement blessé 9 9 9
 ✂️ Incapacité 9 9 9
 ✂️ En danger de mort 9 9 9
 ✂️ Tué 9 9 9

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Arc long magistral	30+2	10/100/250
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir légère	valeur d'armure +2	malus aux jets : -1
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Équipement

Type	Notes
Dés, osselets, cartes	
Pattes de lapin	
Bottes marélandaise	
_____	_____
_____	_____

Défense naturelle	10	Défense active	18
Défense totale	28	Résistance fixe	9