

# Altro Mondo

## L'Ère des Conquérants

### PRÉ-TIRÉS : VOLUME 3

### ROTURIERS - FAUCHAGE NÉCESSAIRE

*Peu importe ce qu'on pourra vous dire, les mots et les idées peuvent changer le monde. Le cercle des poètes disparus, de Peter Weir*



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales : ArtTower.

- **Isolde Goupil** : jeune femme pleine de bon sens, elle se fait connaître comme dame de compagnie d'une fille de Maître Ligue. Vantée comme une préceptrice dans l'art des bonnes manières, son contrat passe à des Nobles rustvisois, puis à d'autres. La vie d'Isolde n'est jamais simple, d'autant qu'elle n'arrive pas à concevoir et ainsi se couler dans le modèle familial baronnien. Les choses auraient pu mal tourner après qu'elle ait permis à des estiennes de s'enfuir. Son compagnon du moment l'abandonne à la vindicte seigneuriale. Heureusement la baronne Svéline est en visite officielle au même moment. La puissante Noble émue par son discours sur la dignité humaine (ou intéressée par une servante au profil atypique) l'emmène sur ses terres... puis en Altro Mondo. Désormais âgé, en paix avec elle-même, Isolde voit cette aventure comme une possibilité de forger un autre monde : plus humain, loin du règne des castes et du racisme.

Avantage : *Remarquée par Dame Svéline (R1)*. Isolde a bénéficié de l'attention de la Baronne des Deux Fleuves, qui l'a affecté personnellement. Elle bénéficie de son attention et dispose d'un bonus de 1D pour interagir avec la Baronne ou pour la rencontrer.

- **Geori Lafargue** : comme son nom l'indique, Goergi grandit au rythme de la forge. Malheureusement, une vague de conscription lui vaut d'atterrir sur le Front de l'Est. Il connaît alors la morsure de la glace, l'effroi des longues Nuits et la violence des Estiens. Acculé avec son groupe lors d'une escarmouche, il se retrouve seul survivant entouré de cadavres. Les renforts le récupèrent et l'adoptent comme un porte bonheur. Il survit à plusieurs batailles, mais n'en garde pas toujours le souvenir. Dans les troupes, il se murmure nombre de rumeurs sur cet étrange camarade : garantie de survivre, incarnation des Vents du Destin, fou furieux, enfant d'une Bête de la Nuit...

Désavantage : *Berserker (R3)*. Quand le personnage subit 3 Niveaux de blessures physiques, il devient berserker. Le malus de caractéristique ne s'applique plus à ses jets et il est insensible à la peur. Il continue à attaquer son ennemi. Une fois son adversaire mort, il s'en prend au personnage le plus proche de lui. Cet effet dure 2D6 tours, au-delà desquels il s'effondre inconscient. Le MJ réalisera généralement ce jet discrètement, pour maintenir la tension autour de la table.

- **Mahaut Œil-fou** : son passé reste un mystère, même pour elle. Quand quelqu'un ose demander à Mahaut d'où elle vient, elle répond qu'elle a vécu avec Ventdeulfaim, avant de venir chasser parmi les serlançois. La seule chose qui soit certaine, c'est qu'elle n'a pas son pareil pour la traque et qu'elle a été reconnue coupable de braconnage. L'affaire n'aurait pas fait tant de bruit si elle n'avait tué deux gardes, en tentant de s'échapper lors de sa capture. Heureusement pour elle, des éclaireurs de Haute-tour ont jugé plus utile de l'envoyer en Altro Mondo. Mahaut participe aux expéditions les plus dangereuses qui la laissent parfois désorientée. Le mystère de son passé pourrait bien se révéler à la lumière de cet enfer vert.

Désavantage : *Collectionneuse de trophées (R1)*. Quand le personnage tue un adversaire, il garde toujours un trophée. Il réalise un jet de Volonté (ND12). En cas d'échec, il emporte forcément un morceau du corps de son ennemi, autrement il peut choisir un objet.

- **Intyrello Darrieussec dit Inty** : petit malin, Inty a toujours su ce qu'il voulait. Une fois fixé il se débrouille pour l'obtenir, quitte à s'arranger avec sa conscience. Père et même grand-père en devenir, il a tenté une opération risquée pour offrir à sa famille un confort nécessaire en ces temps troublés. Hélas, sa petite équipe de contrebandiers, pourtant bien rodée, n'a pas résisté face à la difficulté du projet. Inty croit aux Vents du Destin quand un énigmatique représentant du Haut-Baron fait le tour des prisons, pour commuer la peine de quelques types débrouillards. Une fois en Altro Mondo, il déchante en

comprenant que son affectation devrait être permanente. Passé le choc des premiers temps, il se promet de repasser le Portail, quels que soient les moyens qu'il faudra déployer !

- **Ayden le Dédié** : rescapé d'AM-1, cet ancien coureur des bois a survécu à la destruction de l'Enclave. Avec quelques uns, il a tenu bon avant l'arrivée des secours... Enfin, c'est ce qu'il a cru : les nouveaux Baronnien en ont fait un Dédié pour que les secrets d'AM-1 disparaissent. Il ne doit d'avoir gardé sa langue qu'aux faveurs que les Magisters ont tiré de lui. Après quelques années, il n'a plus rien de l'homme qu'il était : les mots dignité, Baronnien ou liberté ne font plus parti de son vocabulaire. Pourtant, il garde l'espoir que les Vents du Destin pourraient bien le porter vers d'autres cieux

Désavantage : *Dédié (R4)*. Considéré comme un esclave d'État, il a fait preuve de suffisamment de soumission pour bénéficier d'un peu d'autonomie. Pour autant, il n'a aucun droit, mais s'en prendre à lui revient à dégrader un bien public. Un tatouage en forme de Larme sur son visage marque son statut.

Avantage :

*Au contact des autochtones (R1)*. Le personnage connaît les rudiments du langage estien ou bwamok et peut faire un jet de SAVOIR concernant leur culture.

*Désabusé (R2)*. Le personnage s'est résolu à mourir un jour, peut-être prochainement. Il bénéficie d'un bonus de 1D pour résister aux blessures psychiques.



L'univers d'*Altro Mondo* se teinte de toute une palette d'émotions allant de la peur ordinaire aux terreurs extrêmes. Le poids d'une ambiance stressante pèse sur les épaules des personnages. Les plus forts mentalement tiennent le coup, tandis que les plus faibles perdent leurs moyens, voire s'effondrent. Pour pouvoir intégrer ces éléments, la 2<sup>e</sup> *Chronica – L'Ère des Conquérants* propose une règle pour renforcer l'aspect psychologique de vos aventures, afin de rendre le poids de chaque événement stressant toujours plus lourd. Par effet de contraste, les moments de quiétude et de plaisirs devraient apparaître beaucoup plus forts.

Afin de pouvoir utiliser cette règle, la feuille de personnage de la 2<sup>e</sup> *Chronica – L'Ère des Conquérants* propose une partie à droite des Blessures physiques. Vous pourrez y noter les Blessures psychiques du personnage. Le mécanisme de ce nouveau de type de Blessures fonctionne comme pour celles qui sont d'ordre physique, afin que vous puissiez facilement vous les approprier. Deux des pré-tirés intègrent directement cette règle par le biais d'avantages ou de désavantages significatifs, mais il en existe d'autres.

# Altro Mondo

**État civil** Nom du Personnage : Isolde Goupil Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
 Profil : Ancienne - prêtre à s'investir pour un monde meilleur  
 Origine : DZéta Âge : 56 Sexe : F  
 Apparence : Âgée, attentive et résolue

## Agilité 1D+2

- Acrobatie \_\_\_\_\_
- Armes blanches \_\_\_\_\_
- Contorsion \_\_\_\_\_
- Discrétion \_\_\_\_\_
- Équitation \_\_\_\_\_
- Escalade \_\_\_\_\_
- Esquive \_\_\_\_\_
- Lutte \_\_\_\_\_
- Saut \_\_\_\_\_

## Coordination 2D+1

- Armes à distance \_\_\_\_\_
- Artisanat \_\_\_\_\_
- Chariots \_\_\_\_\_
- Crochetage 3D+1
- Lancer \_\_\_\_\_
- Prestidigitation 3D+1
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## Vigueur 2D

- Course \_\_\_\_\_
- Nage \_\_\_\_\_
- Puissance \_\_\_\_\_
- Résistance \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## Savoir 3D+2

- Bureaucratie \_\_\_\_\_
- Commerce \_\_\_\_\_
- Connaissances académiques 4D+2
- Lire et écrire \_\_\_\_\_
- Médecine \_\_\_\_\_
- Navigation \_\_\_\_\_
- Pièges \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## Perception 4D

- Camouflage \_\_\_\_\_
- Connaissance de la rue \_\_\_\_\_
- Débrouillardise \_\_\_\_\_
- Déguisement \_\_\_\_\_
- Pister \_\_\_\_\_
- Pratiques artistiques \_\_\_\_\_
- Rechercher \_\_\_\_\_
- Survie \_\_\_\_\_

## Charisme 3D+1

- Charme 4D+1
- Commander \_\_\_\_\_
- Courage \_\_\_\_\_
- Dressage \_\_\_\_\_
- Éloquence 4D+1
- Intimider \_\_\_\_\_
- Volonté 5D+1

## Background

Vous avez traversé la vie, sans renier vos convictions. Ce nouveau monde n'attend que des gens courageux !

## Contacts

Avantage : Remarquée par Dame Svéline (Ri)

## Larmes 1D

- Cure : \_\_\_\_\_
- Extraction : \_\_\_\_\_
- Ingénierie : \_\_\_\_\_
- Sapience : \_\_\_\_\_

Dégâts Naturels :	1D
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>1D + 1D = 2D</u>	
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Armure

Type	Av.	Notes
<u>Tenue de voyage</u>	<u>Valeur d'armure 1</u>	
_____	_____	_____
_____	_____	_____



## Équipement

Type	Notes
<u>Bracelet de facture estienne</u>	
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Défense naturelle	Défense active
Défense totale	Résistance fixe

# Altro Mondo

État civil

Nom du Personnage : Geori Lafargue Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
 Profil : Soldat de longue date - sergent parmi les Miles  
 Origine : Rustvis Âge : 23 Sexe : H  
 Apparence : Aguerri, nonchalant, cicatrices

## Agilité 30+1

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches 50+1  
 Contorsion \_\_\_\_\_  
 Discrétion \_\_\_\_\_  
 Équitation \_\_\_\_\_  
 Escalade \_\_\_\_\_  
 Esquive 50+1  
 Lutte \_\_\_\_\_  
 Saut \_\_\_\_\_

## Coordination 20+1

Armes à distance \_\_\_\_\_  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Chariots \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Prestidigitation \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Vigueur 40+1

Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance 50+1  
 Résistance 60+1  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Savoir 20

Bureaucratie \_\_\_\_\_  
 Commerce \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Lire et écrire \_\_\_\_\_  
 Médecine 30  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Pièges \_\_\_\_\_

## Perception 20+2

Camouflage \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Débrouillardise \_\_\_\_\_  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Pister \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Rechercher \_\_\_\_\_  
 Survie \_\_\_\_\_

## Charisme 20+1

Charme \_\_\_\_\_  
 Commander 30+1  
 Courage \_\_\_\_\_  
 Dressage \_\_\_\_\_  
 Éloquence \_\_\_\_\_  
 Intimider 40+1  
 Volonté \_\_\_\_\_

## Background

Vous survivez, mais vous en avez trop vu. Tout cela a-t-il un sens ?

## Contacts

Désavantage : Berserker (R3)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Larmes 10

Cure : \_\_\_\_\_  
 Extraction : \_\_\_\_\_  
 Ingénierie : \_\_\_\_\_  
 Sapience : \_\_\_\_\_

Dégâts Naturels :	<u>30</u>
Mouvement :	<u>10</u>
Points de Destin :	<u>1</u>
Points de Personnage :	<u>5</u>

## Niveau de blessure

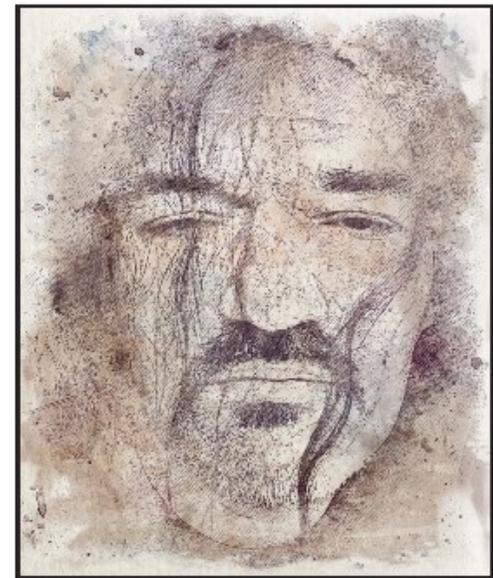
	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
<u>Dague</u>	<u>10 + 30 = 40</u>	
<u>Épée longue</u>	<u>20+2 + 30 = 50+2</u>	
_____	_____	_____

## Armure

Type	Av.	Notes
<u>Armure de plaques magistérale légère</u>		
	<u>Valeur d'armure +20 malus aux jets : -2</u>	
<u>Bouclier</u>	<u>+10 si Parade</u>	<u>aucun malus aux jets</u>



## Équipement

Dés	Type	Notes
<u>Pierre à aiguiser</u>		
<u>Vinaigre serlançois</u>		
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Défense naturelle	<u>11</u>	Défense active	<u>16</u>
Défense totale	<u>27</u>	Résistance fixe	<u>19</u>

# Altro Mondo

État civil

Nom du Personnage : Mahaut (Eil-fou) Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
 Profil : Amnésique à tendance sadique - traqueuse  
 Origine : Serlahce (probablement) Âge : ? Sexe : F  
 Apparence : Létal, perturbante

## Agilité 30+1

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches 40+1  
 Contorsion \_\_\_\_\_  
 Discrétion 40+1  
 Équitation \_\_\_\_\_  
 Escalade \_\_\_\_\_  
 Esquive 40+1  
 Lutte \_\_\_\_\_  
 Saut \_\_\_\_\_

## Coordination 30+2

Armes à distance 40+2  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Chariots \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Prestidigitation \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Vigueur 30

Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance \_\_\_\_\_  
 Résistance \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Savoir 20

Bureaucratie \_\_\_\_\_  
 Commerce \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Lire et écrire \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Pièges 40

## Perception 30

Camouflage \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Débrouillardise \_\_\_\_\_  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Pister \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Rechercher \_\_\_\_\_  
 Survie 60

## Charisme 20

Charme \_\_\_\_\_  
 Commander \_\_\_\_\_  
 Courage \_\_\_\_\_  
 Dressage \_\_\_\_\_  
 Éloquence \_\_\_\_\_  
 Intimider \_\_\_\_\_  
 Volonté \_\_\_\_\_

## Background

Une soif de chasse vous tenaille. Peut-être que retrouver votre passé pourrait l'apaiser ? Mais le voulez-vous ?

## Contacts

Désavantage : Collectionneuse de trophées (R1).

## 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
Hachette	10+1 +20 = 30+1	
Arbalète	30+2	10/100/200

## Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir	Valeur d'armure +10 malus aux jets -1	



## Équipement

Type	Notes
Sac à dos	
Corde magistrale (plus légère)	
Piège à ours (Dmg 30 +2)	
multiples couteaux	

Défense naturelle	11	Défense active	13
Défense totale	24	Résistance fixe	9

# Altro Mondo

État civil

Nom du Personnage : Inty Darriussec Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
 Profil : Contrebandier - intendant d'expédition  
 Origine : Artalien Âge : 38 Sexe : H  
 Apparence : Buriné, la mine avenante

## Agilité 30+1

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches \_\_\_\_\_  
 Contorsion \_\_\_\_\_  
 Discrétion \_\_\_\_\_  
 Équitation \_\_\_\_\_  
 Escalade \_\_\_\_\_  
 Esquive \_\_\_\_\_  
 Lutte \_\_\_\_\_  
 Saut \_\_\_\_\_

## Coordination 20+2

Armes à distance 30+2  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Chariots \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Prestidigitation \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Vigueur 20

Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance \_\_\_\_\_  
 Résistance \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Savoir 20

Bureaucratie \_\_\_\_\_  
 Commerce 40+1  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Lire et écrire \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Pièges \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Perception 40

Camouflage \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue 50  
 Débrouillardise 50  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Pister \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Rechercher \_\_\_\_\_  
 Survie \_\_\_\_\_

## Charisme 30

Charme 40  
 Commander \_\_\_\_\_  
 Courage \_\_\_\_\_  
 Dressage \_\_\_\_\_  
 Éloquence \_\_\_\_\_  
 Intimider 40  
 Volonté \_\_\_\_\_

## Background

Il est temps de repasser le Portail. Il y a forcément une occasion à saisir, ou à créer.

## Contacts

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Larmes 10

Cure : \_\_\_\_\_  
 Extraction : \_\_\_\_\_  
 Ingénierie : \_\_\_\_\_  
 Sapience : \_\_\_\_\_

Dégâts Naturels :	10
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

## Niveau de blessure

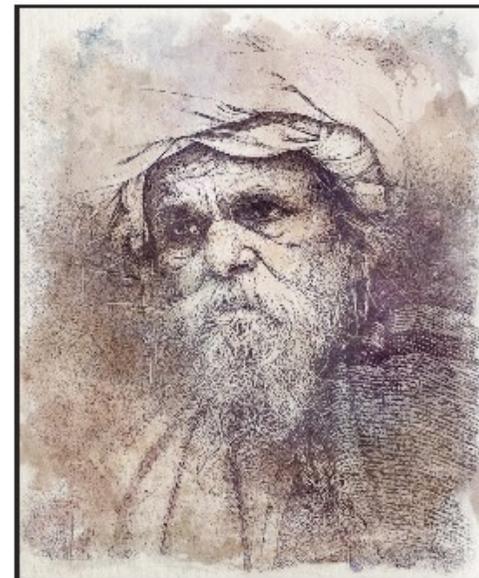
Blessé superficiellement	9	9
Blessé	9	9
Gravement blessé	9	9
Incapacité	9	9
En danger de mort	9	9
Tué	9	9

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague	10 + 10 = 20	
Arbalète	30+2	10/100/200

## Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir léger	Valeur d'armure 2	malus aux jets -1



## Équipement

Type	Notes
Labores (3 doses)	
Bottes marélandaises	
_____	
_____	

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

# Altro Mondo

État civil

Nom du Personnage : Ayden Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
 Profil : Dédié - ancien coureur des bois  
 Origine : Serlance Âge : 21 Sexe : H  
 Apparence : Beauté indéniable, regard baissé

## Agilité 20+2

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches 30+2  
 Contorsion \_\_\_\_\_  
 Discrétion \_\_\_\_\_  
 Équitation \_\_\_\_\_  
 Escalade \_\_\_\_\_  
 Esquive 30+2  
 Lutte \_\_\_\_\_  
 Saut \_\_\_\_\_

## Coordination 20

Armes à distance 30  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Chariots \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Prestidigitation \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Vigueur 30+1

Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance \_\_\_\_\_  
 Résistance 40+1  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Savoir 20

Bureaucratie \_\_\_\_\_  
 Commerce \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Lire et écrire \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Pièges 40  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Perception 30

Camouflage \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Débrouillardise \_\_\_\_\_  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Pister 50  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Rechercher \_\_\_\_\_  
 Survie 40

## Charisme 40

Charme \_\_\_\_\_  
 Commander \_\_\_\_\_  
 Courage \_\_\_\_\_  
 Dressage \_\_\_\_\_  
 Éloquence \_\_\_\_\_  
 Intimider \_\_\_\_\_  
 Volonté \_\_\_\_\_

## Background

Am-1 a été détruit, pas vous !  
 Vous êtes un Dédié, pourtant  
 vous savez que les Vents du  
 Destin ne vous ont pas oubliés!

## Contacts

Avantage : Au contact des  
 autochtones (R1)  
Désabusé (R2)  
 Désavantage : Dédié (R4)

## Larmes 10

Cure : \_\_\_\_\_  
 Extraction : \_\_\_\_\_  
 Ingénierie : \_\_\_\_\_  
 Sapience : \_\_\_\_\_

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

## Niveau de blessure

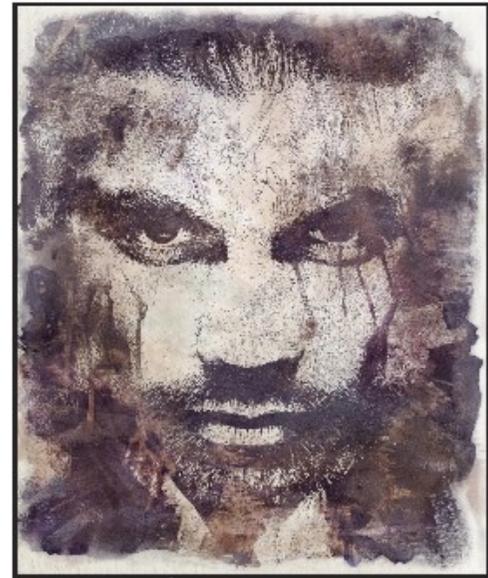
	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L

## Armure

Type	Av.	Notes



## Équipement

Type	Notes

Défense naturelle	11	Défense active	11
Défense totale	22	Résistance fixe	13