

Altro 
Mondo 

CHRONICA MAGISTÉRIALE



L'ÈRE DES PIONNIERS

S O M M A I R E

CRÉDITS

Textes : Batronoban, Cédric B., Jérémie Coget, Jean-marc Dumartin, Romuald Finet, Oliv Vagabond et Pierre Zaslavski.

Illustrations : Pascal Coget, Oliv Vagabond et Images originales CC-by-sa Ryzom 2010 : p5, 14, 16, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 42, 44,45, 46, 48, 51, 53, 54, 57, 60, 61, 62, 66, 68, 71, 75, 76.

Plans et Cartes : Pascal Coget etJean-Marc Dumartin.

Mise en page : Jérémie Coget d’après un layout de Pascal Coget.

Relecture : Jean-marc Dumartin et Côme Feugereux.

Règles : Le *D6 System* est publié par les XII Singes.

NOTES

- Le document que vous tenez entre les mains est le supplément du jeu de rôle *Altro Mondo*. Si vous ne savez pas ce qu’est le jeu de rôle, vous pouvez consulter le site de la Fédération française de jeu de rôle (www.ffjdr.org) pour découvrir ce loisir. Dans le texte qui suit, les abréviations usuelles du jeu de rôle (MJ, PJ, JdR, D...) sont utilisées.

Altro Mondo utilise les règles du *D6 System*. Le système d6 est un système libre placé sous licence ogl. Nous vous en donnons dans cet ouvrage les éléments principaux. Si vous souhaitez davantage de règles et d’options de jeu, vous pouvez notamment consulter le *D6 system* édité par les XII singes.

MENTIONS LÉGALES

Les Néonautes - Cédric Boulard

4bis, rue Girard - 94700 Maisons-Alfort

contact@cedric-b.net

ISBN : 979-10-90599-14-7

Dépot Légal : Février 2017

Tous droits réservés.

Imprimé en Espagne (Séville) par Lulu Entreprises Inc.

0 : Ambiance..... 4

Une question de justice..... 4

Carte des Baronnies.....7

I - L’atelier d’Herbert le Technomagister..... 8

Du régionalisme..... 8

Liste de prénoms des Baronnies..... 12

Générateur de missions dans l’Altro Mondo..... 14

II - L’encyclopédie des Cognomagisters..... 20

Altros (Les)..... 20

Arbre à Mystères..... 21

Bruisseur (Le)..... 22

Gorge Rousse (La)..... 24

Grands Gris (Les)..... 25

Lys Purificateur..... 26

Marche Sud-Est..... 27

Mousse dévorante (La)..... 29

Ombre (L’)...... 30

Planeur embusqués..... 31

Poche à Gaz..... 32

Profonds (Les)..... 33

Reine et ses soldats de chitine (La)..... 34

Rétrogrades (Les)..... 36

Vermine de Glace (Les)..... 37

Volmars (Les)..... 38

III - La bibliothèque des Ombres..... 40

Le Festival du Chasseur..... 40

Lamine : Rhizome..... 56

Bwama : pollinisation..... 67



Ambiance...

UNE QUESTION DE JUSTICE

Héonin avait imaginé le Passage bien plus grand. Ne vous y trompez pas ! Il était impressionné et il y avait de quoi. Entre le groupe de Magisters ouvrant la voie, les soldats en armes, les nobles en équipages, les familles, les animaux et le matériel entassé, un frisson était passé lorsque le Passage avait commencé à s'éclairer.

Pourtant, pour un homme comme Héonin qui avait subi les pires privations depuis trois cycles, c'était plus un sentiment de déception qui prévalait.

Il ne put s'empêcher de se dire que finalement, ce n'était que ça. Que le Passage, le but de ce dernier cycle de vagabondage et de fuite, n'était que cette masse de lumière vibrante d'énergie. Il prit une grande inspiration et se mit en marche, suivant de près les soldats qui commençaient à pénétrer dans le cercle de lumière pour disparaître...

Héonin est un homme simple. C'est un de ces hommes que les Baronnie ont eu l'habitude de produire pendant des centaines de cycles. Héonin voit sa vie comme une succession de devoirs qu'il doit remplir en attendant le jour où il quittera ce monde pour le néant. C'est un homme sans grands rêves, sans espoirs vains, un homme banal. Né dans ce qui fut autrefois la forêt de Campardine, à une centaine de lieues à l'Ouest de la capitale, il est bûcheron.

Oui, il est. Ce n'est pas une profession pour lui, c'est un fait. Depuis plusieurs générations, sa famille s'est uniquement dévouée à cette activité. Il n'y a pas d'autre voie possible, pas d'autre destin.

Héonin est cependant mal né. Il fait partie de cette génération de Baronniens qui n'a pas eu la chance de connaître la grande période des Magisters. Ses souvenirs d'enfance lui apportent bien une vision très vague des machines d'autrefois, qui taillaient des forêts imposantes, mais il les connaît par les souvenirs que son père lui racontait.

Héonin connaît la Grisaille, depuis toujours. Il a vu la forêt mourir petit à petit, les arbres devenir gris et cassants, le gibier de plus en plus maigre, les animaux de ferme malingres. Héonin coupe le bois à la hache et traîne les troncs en aidant des animaux vieux et fatigués. Il ne connaît que ça.

Dans ce monde agonisant, Héonin peut compter sur le seigneur Ichtor, maître incontesté de la forêt de Campardine. Ichtor est un homme juste bien que déjà vieux. Il a veillé sur le grand-père et puis le père de Héonin. Rien ne permet de douter qu'il veillera sur les deux fils du bûcheron une fois qu'il ne sera plus là.

Ichtor protège son peuple de la guerre, de la Taille abusive, des recrutements forcés et même des curatomagisters trop prompts à venir « en aide » aux souffrants. Mais le seigneur ne pouvait pas indéfiniment s'opposer aux Magisters et il a bien fallu qu'il paye lui aussi le prix du sang en levant une troupe pour guerroyer à l'est. Fidèle à son seigneur, Héonin est parti loin de sa femme et de ses fils pour suivre son maître à l'autre bout du monde connu.



Pendant trois cycles, Héonin a pris part à tous les assauts. Il a vu mourir les uns après les autres les hommes de la première levée. Il n'en a jamais tenu rigueur à son seigneur, celui-ci était toujours en ligne avec ses hommes et refusait, au risque de sa vie, de les voir engagés dans des combats inutiles. Mais personne ne peut s'opposer longtemps aux Magisters.

Par un matin humide et froid, le seigneur Ichtor est tombé malade. D'une étrange maladie, du genre qui ne s'attrape que lorsqu'on s'oppose aux puissants en place. En moins de deux jours, la fièvre l'avait emporté.

Les hommes de Campardine avaient alors cru la guerre finie pour eux mais en deux lunes, ils virent arriver les renforts de leur village accompagné du fils unique du seigneur défunt, le jeune Robart.

Il est tout le contraire de son père, plus occupé à se faire bien voir des Magisters qu'à chercher le bien-être de ses hommes. En plus, les nouvelles de la forêt étaient mauvaises ; le bois ne donnait plus, les malades étaient nombreux et les Magisters, pourtant repoussés par Ichtor, avaient conclu des accords avec son fils. La taille avait augmenté, des recrutements de force étaient survenus et la mère de Héonin avait été emmenée pour se faire soigner par des curatomagisters.

Pour éviter que ses hommes ne réfléchissent trop, Robart les porta volontaires pour les assauts de première ligne et pour toutes les missions pour lesquelles il était certain de recevoir les attentions des Magisters. Le résultat fut terrible. Pendant un demi-cycle, Héonin ne comptait plus les nuits passées dans le froid et la glace a attaqué sans cesse des positions imprenables. Les renforts succédèrent aux renforts et la forêt de Campardine se vida inexorablement de ses hommes valides, dévorés par la guerre à l'Est.

Pourtant, Héonin survivait. Lui l'homme de bois, l'homme des bois, l'homme en bois, traversait les épreuves et les blessures avec courage et obstination. Malgré la fin des renforts et des nouvelles de la forêt, il resta fidèle au fils d'Ichtor. Lorsque celui-ci réclama des braves parmi ses hommes survivants pour une mission secrète loin dans le territoire ennemi, Héonin se porta volontaire – la promesse d'un retour à la forêt pour les survivants n'ayant pas été sans impact sur sa décision.

Par une nuit sans lune Héonin partit, accompagné de cinq autres compagnons, équipé d'un étrange mécanisme fourni par les technomagisters. La mission était simple : découvrir l'entrée principale du réseau de tunnels sous la montagne et y installer le dispositif. Le technomagister qui lui avait expliqué le moyen de mise à feu avait bien insisté sur le fait de



L'encyclopédie des Cognomagisters

II

ALTROS (LES)

Êtres primitifs isolés vivant dans l'Altro Mondo.



Type : personnage

Localisation : Altro Mondo

Description : en marchant dans la jungle de l'Altro Mondo, un observateur attentif peut parfois entr'apercevoir, parmi des branches épaisses de fougères, la silhouette fugitive d'un « Altro » Faute de mieux, c'est en effet ce mot qu'emploient les Baronniers pour désigner ces êtres humanoïdes qui semblent appartenir à un peuple commun.

Quelles sont leurs caractéristiques ? Selon les critères

Baronniers, les Altros semblent tous jeunes, beaux et en pleine santé. Quelques signes (bijoux simples, tatouages...) témoignent chez eux de formes de pensée intelligente.

Pour autant qu'on ait pu jusqu'ici les observer, les Altros se déplacent toujours seuls. On n'a encore jamais vu ensemble plusieurs Altros. Les Altros sont craintifs et méfiants. Curieux, ils observent à distance mais ne cherchent pas à établir un contact direct. Si on les contraint, les Altros se muent dans un silence complet. À force de menaces, de sévices ou de douceur, certains ont pu échanger quelques paroles avec des Altros, mais leur langage reste pour le moment totalement incompréhensible pour les Baronniers. Certains Magisters estiment que le problème ne tient pas tant à une simple question de traductions de mots qu'à des structures radicalement différentes de langage voire de pensée.

Par ailleurs, les tentatives pour suivre un Altro jusqu'à son campement se sont toutes soldées par des échecs. Certains en sont d'ailleurs venus à douter de l'existence d'un tel site. Peut-être les Altros vivent-ils seuls et nomades ?

Il va sans dire que les Altros pourraient être de précieux alliés car ils semblent vivre en symbiose totale avec l'environnement de l'Altro Mondo. Il y aurait donc un réel intérêt à réussir à échanger avec eux ne serait-ce que quelques paroles.

Instantané : une jeune Altro rôde régulièrement aux alentours du fort. Quelle est sa motivation ? La curiosité ? Une forme d'amour envers un personnage qu'elle aurait aperçu dans la jungle ? Et si un personnage tombait à son tour sous le charme de cette jeune et belle sauvage ? Et si un être sans moralité cherchait à abuser de sa crédulité ? Surtout : et si l'Altro devenait l'objet de rivalités et de conflits pour les hommes du fortin ?

Caractéristiques de jeu : les caractéristiques exactes des Altros ne sont pas encore connues. Il est en effet plus probable que ceux-ci possèdent des connaissances étendues sur les plantes et animaux de l'Altro Mondo. Mais lesquelles et à quels niveaux ? Les données ci-dessous ne concernent donc que les valeurs connues suite aux rencontres plus ou moins amicales que les Altros ont pu nouer avec les Magisters. Il est à noter que les différences entre les sujets masculins et les sujets féminins semblent des plus minimes.

AGILITÉ : 4D (Contorsion : 5D ; Discrétion : 6D ; Escalade : 6D ; Esquive : 6D ; Lutte : 6D ; Saut : 5D)

COORDINATION : 2D (Lancer : 3D)

VIGUEUR : 4D (Course : 5D ; Puissance : 5D ; Résistance : 6D).

SAVOIR : 2D

PERCEPTION : 3D (Camouflage : 5D)

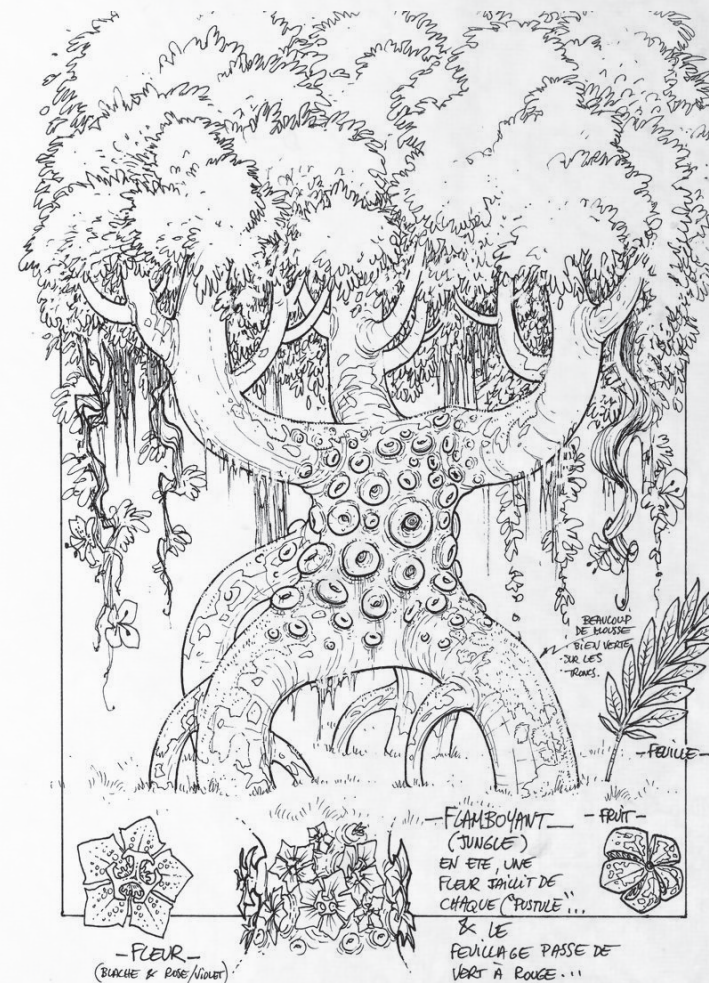
CHARISME : 3D (Courage : 5D ; Volonté : 5D)

Mouvement : 10

PP : 5 ; PD : 1

Dégâts naturels : 3D

Équipement : aucun.



ARBRE À MYSTÈRES

(*Arbor Misteriosis*)

L'*Arbor Misteriosis* est un arbre de grande taille, particulièrement dangereux et imprévisible : ses effets offensifs varient selon les cas.

Type : arbre

Localisation : Altro Mondo

Description : l'*Arbor Misteriosis* est encore très mal connu. Les arbres de cette espèce sont de grande taille : tous les cas connus s'élèvent à au moins huit mètres. Leurs troncs sont faits d'un bois très dur et qui semble imputrescible. Leurs feuilles sont persistantes mais changent de teinte au fil des mois, passant de nuances de bleu à des nuances de vert. Tout cela est finalement assez commun dans l'Altro Mondo. Mais ce qui fait la particularité de l'*Arbor Misteriosis*, c'est que son tronc est percé de trous de vingt à cinquante centimètres de diamètre, cavités dont l'origine reste inconnue. Sont-ils dus à un phénomène de vieillissement naturel ? Ont-ils été réalisés suite à une action animale ? Ces questions risquent de rester encore longtemps sans réponses car personne ne peut ni ne veut se risquer à aller étudier la chose de plus près.

L'*Arbor Misteriosis* est en effet particulièrement dangereux, soit en lui-même, soit en raison des hôtes qui le colonisent – là encore, la réponse n'est pas tranchée. De fait, dès qu'un animal passe à quelques mètres de lui – et bien sûr l'homme est considéré comme un animal dans l'Altro Mondo – une attaque se déclenche. Cette attaque varie selon les cas, de manière totalement aléatoire semble-t-il. Les témoignages recueillis sont encore trop peu nombreux pour savoir si un même arbre peut générer plusieurs effets ou s'il ne dispose que d'un seul type d'attaque. Toujours est-il que par les trous de son tronc, on a pu voir parfois des tentacules surgir pour attraper une bête, d'autres fois des spores projetées violemment pour empoisonner toute créature passant à proximité ou encore entendre des sons hypnotiques s'échapper de l'arbre. Ainsi, nul ne peut savoir à quoi s'attendre en passant à proximité d'un *Arbor Misteriosis*, si ce n'est à risquer sa vie.

Instantané : Odwell Mattin envisage de monter une expédition pour en apprendre plus au sujet de l'*Arbor Misteriosis*. L'arbre lui a déjà coûté la vie de plusieurs



GORGE ROUSSE (LA)

Elle apporte l'eau et la vie, parfois plus.

Type : Lieu

Localisation : Altro Mondo

Description : La Gorge Rousse, large en moyenne d'une douzaine de mètres pour une profondeur de vingt à trente, constitue le lit d'une petite rivière, la Rousse, à partir du pied de la grande chute d'eau des Cents. À partir de cet endroit, la gorge est très encaissée, dominée et protégée par de grands arbres épineux aux innombrables lianes et aux gros fruits rouges au goût détestable. Du haut de la chute, qui culmine à près de cent mètres, il est impossible de voir la rivière, entièrement dissimulée par la végétation. Dès que l'on franchit

la canopée, les parois de la gorge révèlent une étrange couleur rouge orangé. Nul doute qu'à cet endroit le sous-sol promet d'être très riche en filons de métaux. Le lit de la rivière recèle de vrais trésors en la présence de nodules qui, par trois ou quatre mètres de fond, restent assez faciles à récolter. Nul doute que les Magisters en auront l'utilité. Autre point intéressant, sur près d'une lieue, la Rousse héberge de nombreuses colonies d'une bizarre espèce d'écrevisse ; deux fois la taille de celles qui existent encore dans les Baronnies et à la chair très goutteuse. Les sous-bois qui s'étendent de par et d'autre de la Gorge Rousse recèlent eux aussi de quoi améliorer l'ordinaire de l'Enclave : des buissons aux baies jaunes très sucrées, mais très prisées de grosses abeilles, des sortes de lapins aux oreilles courtes et aux pattes arrières très développées, mais qui attirent parfois un tigre bleu en chasse ou encore du bois mort très dur venant des arbres environnants. Les très nombreuses lianes véhiculent un liquide plutôt sucré, revitalisant mais qui agit comme une purge sur la physiologie des Baronniers. La zone est également le terrain de cueillette d'une tribu de grands primates aux poils cuivrés ; plus apeurés ou curieux qu'agressifs, ils n'apprécient pas toutefois qu'on les dépouille de leur « marché ». Dernière particularité, les orpailleurs pourront œuvrer dans la Gorge Rousse, à condition de s'équiper pour descendre jusqu'à l'eau ; la rivière charrie une quantité non négligeable de paillettes d'or pur.

Anecdote : Soldat baronnien de son état, Mohar l'Artalien était aussi un aventurier dans l'âme. Lors de la découverte de la Gorge Rousse, il fit le pari de passer d'un côté à l'autre en se balançant au bout d'une liane ; las, celle choisie se rompit et précipita Mohar dans la rivière. Ce dernier ne sachant pas nager, c'est son corps sans vie que ses équipiers récupérèrent, trois lieues en aval.

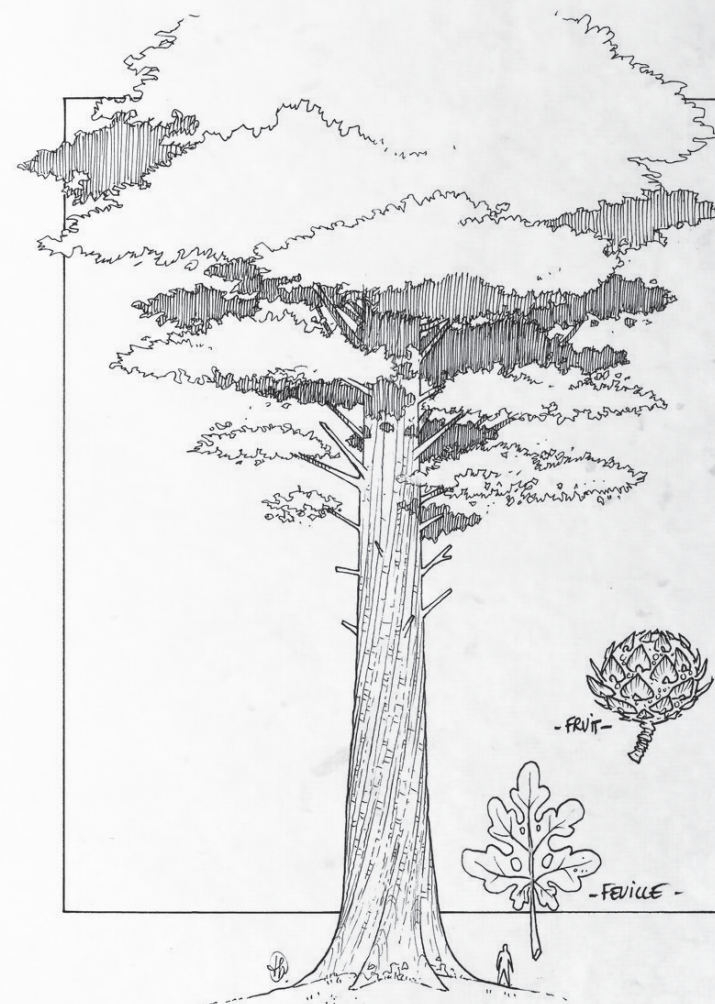
Instantanée : Barkonen remarque que trois hommes manquent à l'appel. Les recherches dans l'Enclave et les alentours ne donnent rien. Le magasin a été pillé, il manque du matériel d'escalade et de mineur... Au bout de cinq jours, le chef de l'Enclave envoie quatre petites équipes à la recherche des disparus. Une de ces équipes, constituée des personnages joueurs, part en direction de la Gorge Rousse.

Trois petits malins ont compris que les paillettes d'or dans la Rousse venaient sûrement d'un filon derrière la cascade, les flots arrachant peu à peu le précieux métal à la roche. Ils comptent bien faire fortune et s'assurer dans

le même temps une place de choix au sein de l'Enclave. Ils ne verront certainement pas d'un bon œil l'arrivée d'un groupe venu les « sauver ».

Caractéristiques de jeu : La Gorge Rousse est située à quatre jours de l'Enclave. Le territoire tel qu'il est décrit s'étend sur trois lieues vers l'aval et une lieue de chaque côté. L'environnement se refond ensuite avec le reste de l'Altro Mondo.

En toutes saisons, l'eau de la cascade et de la Rousse demeure fraîche (entre 10 et 13°). La source est bien plus haut dans les montagnes, à plusieurs semaines de marche.



GRANDS GRIS (LES)

Un grand arbre à plusieurs facettes.

Type : végétal

Localisation : Marche sud-est et Altro Mondo

Description : Les Grands Gris sont d'une essence que les Baronniers ne peuvent rencontrer que dans la Marche sud-est (voir page 27) et... dans l'Altro Mondo. Bien sûr, dans la dépression de la caldera de D'Zéta, ces arbres immenses sont passés sous le fléau de la Grisaille. Dans la Marche sud-est, les Grands Gris font une moyenne de 110 mètres de haut, avec une cime très fournie mais des branches basses qui n'apparaissent pas avant 70 mètres. Leur couleur uniformément grise n'est brisée que par quelques pointes de couleur sur les feuilles, et ce n'est pas toujours du vert. Le tronc, quasi rectiligne, présente l'aspect du chêne-liège, mais est extrêmement friable, incombustible et la poussière qui résulte de son écorce fragile est très irritante. Comme tous les arbres de la Marche sud-est, la sève des Grands Gris est acide, assez corrosive pour trancher une corde d'un pouce en quelques minutes. L'écorce torturée de ces arbres abrite aussi, le plus souvent, une colonie de Ganes, sorte de fourmis rouges d'un pouce de long, omnivores et agressives, alors que l'épais feuillage de la cime est un refuge apprécié de différents reptiles volants ou planants.

La grande particularité des Grands Gris est de se retrouver aussi dans l'Altro Mondo. On peut trouver les premiers bosquets de Grands Gris à quelques heures de marche de l'Enclave. Leur couleur particulière tranche dans l'environnement et leur taille peut aussi les désigner facilement. Leur aspect est le même, si ce n'est que dans l'Altro Mondo le bois n'est pas friable mais plutôt dur et très bon combustible. L'écorce accueille ici quelques colonies de Tusts, des vers peu ragoûtants mais très nutritifs, ce qui n'est pas à négliger si on considère la fragilité de l'installation des Baronniers dans cet environnement. Les feuillages gris veinés de vert tendre accueillent plusieurs espèces d'oiseaux dont certaines nidifient sur place. Enfin, les Grands Gris de l'Altro Mondo fleurissent deux fois par an, leurs fleurs rouges laissant place à des fruits oblongs orangés qui non seulement sont comestibles mais permettent aussi de soigner la plupart des coliques, dysenteries et autres dérangements intestinaux.



Un système de jeu, cinq univers



Campus

Des robots géants attaquent la ville ?

Des zombies sortent de terre sur le terrain de baseball ?

Les légendes sur le cimetière indien dans la forêt paraissent soudain un peu trop vraies ? Des nazis veulent ressusciter leur mentor et fonder le 4ème Reich en Californie ?

Des extra-terrestres prennent possession des professeurs de l'université pour préparer l'invasion de la Terre ? Pamela se fait toujours enlever par des cinglés qui codent leurs messages secrets avec des annuaires téléphoniques ? Bienvenus dans Campus, mélange caricatural des teenages movies, des séries B et Z, des mauvais films de kungfu, des films d'horreur qui font rire au lieu de faire peur et autres productions navrantes qui ont déferlé dans les rayons des vidéo-clubs.



Altro Mondo

D'un côté, un monde se meurt, saigné à blanc par notre faute. Les forêts dépérissent, les récoltes s'amenuisent. Les animaux mutent et d'étranges créatures apparaissent.

De l'autre, un monde naît, luxuriant, sauvage, abondant. On ne doit sa découverte qu'à un funeste hasard et s'y rendre est plus aléatoire qu'affronter les flots tumultueux de la Mer Désespérée. Les Passages ne sont pas de simples

portes et ne fonctionnent pas toujours selon notre bon vouloir. Envoyer quelqu'un de l'autre côté, c'est signer son arrêt de mort, dans l'espoir qu'un jour, nous puissions trouver dans l'au-delà la rédemption de nos péchés.



Tecumah Gulch

Tecumah Gulch vous propose de jouer dans le cadre de l'Ouest américain des années 1866 à 1869. La Guerre de Sécession vient de prendre fin mais ses braises restent encore vivaces, tout comme celles de la Mexican War close vingt ans auparavant à peine.

L'Arizona est donc une poudrière qu'une étincelle peut faire exploser à tout instant.

L. A. 2045

2015 Les premiers mutants sont détectés... 2020 : Mutant Act mettant en place des mesures discriminatoires anti-mutants... 2029 : grave crise économique... 2035 : premiers camps de rétention destinés aux mutants... 2038 : création des SpeARS, forces de police constituées de mutants... 2039 : séisme historique, le Big One, à Los Angeles ; la ville est désormais balafée d'une profonde faille... 2045 : vous êtes dans les rues de Los Angeles !



D6 Galaxies

Les Constellations sont déchirées par une guerre civile. Les Corporations et la Fédération se livrent une lutte sans merci. Une menace rôde aux frontières des secteurs connus. Tout contact a été perdu avec la Terre. Survivrez-vous aux périls ? Embarquez à bord de D6 Galaxies pour un univers de jeu sans limite.



Le livre de base d'Altro Mondo vous proposait de découvrir les Baronniees agonisantes et l'Altro Mondo verdoyant. Ce premier supplément, *Altro Mondo : Chronica Magistériale, l'ère des Pionniers*, est l'occasion pour vous de faire vivre à vos joueurs la première époque du jeu : l'ère des Pionniers.

Cet ouvrage est divisé en trois parties :

- *L'atelier d'Herbert le Technomagister* contient des aides de jeux, notamment un générateur de missions dans l'Altro Mondo,
- *L'encyclopédie des Cognomagisters* propose de nouveaux personnages, des créatures, des plantes et des lieux pour peupler votre Altro Mondo,
- *La bibliothèque des ombres* présente pas moins de trois scénarios pour vivre la grande aventure.



Prix : 12 €



<http://www.studio09.net/>