

ALTRO MONDO À LA CARTE



Cette carte reprend la zone centrale de l'Altro Mondo, tel qu'il a été exploré au milieu de l'ère des pionniers. Les axes de communications commencent à se développer. Une route part vers l'Ouest pour relier l'Enclave à l'avant-poste du Perchoir, lui-même rattaché par une piste récente à la Bambouseraie. L'autre voie de communication est une longue piste débutant de l'Enclave pour se terminer à Lamine. L'avancée des expéditions contribue au développement de plusieurs sites, essentiellement pour sécuriser les trajets et régler les problèmes d'alimentation en eau. Parallèlement, l'exploitation de la rivière Stagnante est abandonnée au grand bonheur de Germain Rannoux (Chronica page 49) ! À mesure que l'implantation des Baronniers évolue, la toponymie change elle aussi.

La route de l'Ouest étant bien dégagée et régulièrement empruntée, la vitesse de déplacement est de 3 km/heure. Ce progrès considérable transforme l'implantation des Baronniers, qui se déplacent d'ordinaire à 1 km/heure dans cette forêt vierge. Cet axe s'est construit progressivement en se dotant de plusieurs petits sites.

- *Puits-du-Bassin*. Cette installation est un point d'eau qui doit son existence au travail conjoint de Pépé-la-Baguette, un sourcier serlançois, et de la technomagister Marie-José de l'Atelier Aquamovis. Grâce à un système d'irrigation astucieux et à une bonne gestion des ressources, les problèmes d'eau de l'Enclave sont devenus anecdotiques.
- *L'arbre des amants*. Il se situe près d'un abri construit pour les ouvriers lors de la création de la route de l'Ouest. Depuis, c'est officiellement un lieu de repos pour la noblesse. Plus officieusement, certains commencent à en faire un lieu de rencontre tarifée : l'arbre pour les roturiers et l'abri pour les aristocrates ou les magisters.
- *L'avant-poste du Perchoir* (Livre de base page 222). Pour D'Zéta, il s'agit du camp du promontoire, mais pas pour les expatriés en Altro Mondo. Depuis que la bête est morte, c'est devenu le symbole de la puissance baronnienne contre ce monde hostile. Ce campement est le premier lieu de peuplement en dehors de l'Enclave. Plus qu'un simple poste d'observation, il s'est transformé en lieu d'habitation pour les travailleurs de la bambouseraie. Ici, un air de camaraderie et d'indépendance commence à souffler.
- *La bambouseraie*. Cette exploitation est un site essentiel pour le bon déroulement du projet : Altro Mondo. Le bambou constitue une véritable aubaine pour les Baronniers, ils l'utilisent largement pour la construction et le transport de l'eau. De plus, un Atelier de magisters pourrait se mettre en place pour rechercher d'autres applications à cette plante.
- *L'arbre bleu*. Ce grand végétal est un *Arbor Misteriosis* (Chronica page 21) poussant au-dessus d'une grotte basse. Sa présence n'est pas le fruit du hasard, il fait office de garde à l'entrée d'un réseau de souterrain, reste à savoir ce qu'il y a dessous, peut-être des ruines de la civilisation des Disparus, peut-être une jeune colonie de terrassiers (Livre de base page 234) ou peut-être cache-t-il un danger plus grand.

La piste du Nord est un vaste ouvrage d'une trentaine de kilomètres où la progression sans encombre s'effectue au rythme de 2 km/heure. La piste n'est pas prête à devenir une véritable route, mais présente l'avantage d'éviter de se perdre. Cependant sa longueur, son manque de fréquentation, la vivacité de la végétation et le climat rendent son existence précaire. Pourtant, il existe de nouveaux points d'étapes résultant autant de la ténacité des Baronniers que de la chance.

- *Rectangle stérile*. Cette clairière n'est à l'évidence pas naturelle, ne serait-ce que parce qu'elle est d'une forme rectangulaire parfaite. La terre grisâtre ne permet le développement que d'une végétation moribonde, composée de mousse rousse. Les animaux semblent éviter cet espace, mais pas les Baronniers. Jusqu'à présent, le lieu sert de zone de repos pour les groupes de passage. Cet espace s'avère être un cimetière des Disparus, alors qui sait ce qu'il peut abriter une fois la strate grise dépassée.
- *Point d'eau*. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une source d'eau potable, particulièrement pratique pour les groupes remontant jusqu'à Lamine. Pour autant, ils se sentent souvent épiés quand ils s'y reposent, ce qui explique que jusqu'à maintenant ce ne soit qu'un lieu de passage. S'ils choisissaient d'y rester, ils pourraient rencontrer une famille d'altros (chronique page 20).
- *Avant-poste des baies jaunes*. Premier lieu d'exploitation fruitière, ce campement est devenu une ferme fortifiée où sont étudiées et cultivées plusieurs plantes autochtones. D'ailleurs, y sont distillés différents alcools parfois fameux, parfois dangereux, avec des effets secondaires inédits.

Savoir prendre des distances

L'Altro Mondo est une terre relativement vierge, vaste et totalement ouverte à l'exploration, aussi les distances sont données à titre indicatif. En effet, elles ne tiennent pas compte de la météo,

de l'équipement transporté, de l'état de la route et de tout autre élément particulier. Elles sont exprimées en heures ou en jours, en partant de l'Enclave et en passant par les meilleurs itinéraires. Pour une terre regorgeant de mystères et totalement inconnue, nous avons fait le choix d'exprimer les distances en termes de temps de voyage plutôt que de kilomètres. Si cet espace vous semble trop petit, n'hésitez pas à l'agrandir. D'ailleurs, un ajustement suite à des retours de partie a été fait pour cette aide de jeu. En effet, si votre plaisir est de mener de longues expéditions débordant de dangers, avec pour destination des lieux imprévus, ne vous retenez pas. L'Altro Mondo est un endroit exigeant mais c'est aussi la terre de tous les possibles !

Destination	Référencé dans	Temps de marche	Voie de transport
Arbre bleu*	Altro Mondo à la carte	2 heures	Forêt vierge
Arbre des amants	Altro Mondo à la carte	1 heure 30	Route
Avant-poste du Perchoir	Livre de base page 222	2 heures 30	Route
Bambouseraie*	Altro Mondo à la carte	2 heures	Piste
Bwama**	Chronica page 69	5 jours minimum	Forêt vierge
Camp des baies jaunes	Livre de base page 222	7 heures / 1 jour minimum	Piste
Camp des naufragés	Livre de base page 236	12 heures / 2 jours	Forêt vierge
Clairière de cristal	Livre de base page 222	8 heures / 1 jour minimum	Forêt vierge
Lamine	Chronica page 58	3 jours minimum	Piste
Puit-du-bassin	Altro Mondo à la carte	1 heure	Route
Point d'eau	Altro Mondo à la carte	6 heures / 1 jour minimum	Piste
Rectangle stérile	Altro Mondo à la carte	4 heures	Piste
Ruines du vieux comptoir	Livre de base page 236	10 jours	Forêt vierge
Tribu des Peaux Blanches	Livre de base page 236	8 jours	Forêt vierge

* temps de voyage depuis l'avant-poste du Perchoir

** temps de voyage depuis Lamine

*On ne va jamais aussi loin
que lorsqu'on ne sait pas où l'on va.*

Christophe Colomb



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le

