

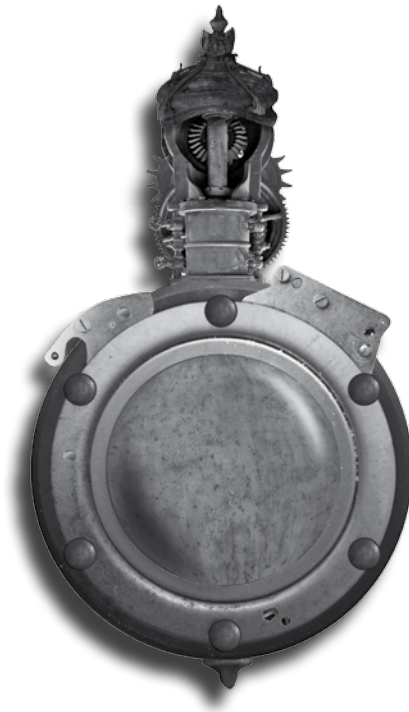
# Altro Mondo



# Altro Mondo



# Altro Mondo



Sur une idée de Jérémie Coget et Romuald Finet



## CRÉDITS

**Textes** : Cédric B., Jérémie Coget, Genseric Delpature, Jean-marc Dumartin, Jérôme Michel, Romuald Finet, Oliv Vagabond, Pierre Zaslavski et Zhy.

**Illustrations** : Pascal Coget, Yann Thomas et Zhy.

**Plans et Cartes** : Pascal Coget et Jean-Marc Dumartin.

**Mise en page** : 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 un jeu de rôle. 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](http://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](mailto:contact@cedric-b.net)

ISBN : 979-10-90599-12-3

Dépot Légal : Mai 2016

Tous droits réservés.

Imprimé en Espagne (Séville) par Lulu Entreprises Inc.

# S O M M A I R E

<b>Chapitre 0 : Avant-Propos.....</b>	<b>6</b>
Présentation.....	7
Bienvenue.....	7
Le D6 System .....	8
Le med punk .....	9

## I - Les Baronnies 11

<b>Chapitre 1 : Bienvenue en Baronnies .....</b>	<b>12</b>
Introduction .....	13
Histoires et légendes .....	13
Les secrets de l'ère des pionniers .....	20
<b>Chapitre 2 – Les terres des Baronnies .....</b>	<b>24</b>
Les Hautes-Baronnies .....	26
Présentation général des Hautes-Baronnies ...	26
Artalie, Baronnie du Sud .....	27
Rustvis, Baronnie du Nord .....	33
Serlance, Baronnie de l'Est .....	39
Marélande, Baronnie de l'Ouest .....	43
D'Zéta, la Capitale des Baronnies .....	47
<b>Chapitre 3 – Nature baronnienne .....</b>	<b>54</b>
Nature & Découverte .....	57
Une nature à l'agonie .....	57
Libro Bestiarum .....	60
Bestia Nocte .....	67
La mer désespérée .....	69
Les Monts de glace .....	70
<b>Chapitre 4 – Les hommes des Baronnies .....</b>	<b>76</b>
Les magisters .....	77
Organisation et destinée .....	82
Les thanatomagisters .....	93
La Bibliothèque des Ombres .....	95
Être magister .....	97
La noblesse .....	98
Le peuple .....	102
Les Estiens .....	107
Religions, Croyances .....	114

## II - Les Règles 119

<b>Chapitre 1 - Créer un personnage .....</b>	<b>120</b>
Éléments d'identité .....	121
Choix d'un Archétype .....	122
Choix des Compétences .....	126
Créer des personnages non-joueurs (PNJ) .....	128
Faire vivre son personnage .....	130

<b>Chapitre 2 - Les bases du jeu .....</b>	<b>132</b>
Principes généraux .....	133
Établir le Niveau de Difficulté .....	133
Choix de la compétence ou de l'Attribut .....	135
Lancer les Dés .....	135
Résolution de l'Action .....	136
Options de jeu .....	136
Souvenez-vous que .....	139
Mouvement et Déplacements .....	140

<b>Chapitre 3 – Combats et dégâts .....</b>	<b>144</b>
Structure d'un combat .....	146
Déterminer l'Initiative .....	146
Attaquer et Défendre .....	146
Modificateurs .....	147
Calculer les Dommages .....	147
Calculer la Résistance .....	147
Les Niveaux de Blessure .....	148

<b>Chapitre 4 - Machines des Magisters et équipement ...</b>	<b>152</b>
Les machines des magisters .....	153
Équipements .....	156

## III - Altro Mundo 160

<b>Chapitre 1 - Prologue : campagne en Baronnie ...</b>	<b>162</b>
Alchemia Mondo .....	165
Révélés par les Vents du Destin .....	166
Polis par l'eau des Secrets .....	176
Forgés par le feu des choix .....	194

<b>Chapitre 2 - Altro Mondo, Premiers contacts .....</b>	<b>208</b>
Introduction .....	210
Guide pratique à l'usage des voyageurs .....	214
Le livre des secrets .....	235

<b>Chapitre 3 - Les ères à venir .....</b>	<b>238</b>
--	------------

<b>Chapitre 4 - Scénario Bonus .....</b>	<b>244</b>
--	------------

## IV – Annexes 258

Fiche de Personnage .....	259
OGL .....	260



# Avant-propos

## UN MONDE CRUEL

Le seigneur Almond parcourait à grands pas le long couloir menant à la chambre de son vieux conseiller, Ereficius. Ce dernier avait attrapé la mal-mort et n'avait pas quitté sa couche depuis des semaines. Ses précieuses recommandations manquaient cruellement.

Sans frapper, il entra dans la chambre enténébrée. Une unique bougie brûlait paresseusement, jetant des ombres incertaines et creusant davantage les traits du vieil homme qui peinait à respirer. Ereficius tenta bien de se redresser lorsque le chevalier s'approcha de lui, mais ce dernier l'apaisa en posant sa main ferrée sur son épaule.

« Calme, mon vieil ami. Tu as encore besoin d'un peu de repos à ce que je vois ! Mais tu vas mieux, c'est bien. Et je ne vais pas te déranger longtemps. »

Il mentait bien sûr. Sur toute la ligne. Le vieil homme était à l'agonie. Mais Almond voulait des réponses à ses questions quel que soit le temps que cela prendrait.

« Ereficius, il me faut tes conseils pour convaincre les technomagisters de me fournir les armes que je souhaite. Ils m'en demandent un prix exorbitant ! Vingt jeunes hommes et femmes pour les Vents du Destin seuls savent quelle raison ! J'ai déjà à peine de quoi constituer mes unités ! Ils n'ont au-

cun sens des priorités : nous sommes en guerre avec les Estiens ! Une guerre qu'ils ont eux-mêmes déclenchée. Mais nous pourrions les vaincre si j'avais ces armes ! J'en suis certain ! Mon ami, dis-moi quoi faire pour les convaincre. »

Le vieil homme tourna la tête. Ses yeux jaunes brûlaient de fièvre et ses lèvres étaient atrocement gercées. Son pâle sourire provoqua de nombreux saignements. Il y eut un gargouillis et un pénible raclement de gorge.

« Seigneur Almond, il faut négocier... Négocier... Jamais arrêter... »

Ce n'était qu'un souffle rauque, à peine audible, même dans le silence de la chambre.

« Toujours... Vouloir... Le prix... Moins forts... Ils sont... Trop de besoins... »

Almond serra les dents. Il n'y comprenait rien et n'avait aucune envie de perdre son temps à deviner comment interpréter ces borborygmes. La patience n'était sûrement pas une vertu dans sa lignée mais il n'avait pas le choix. Il tirailla sur sa barbe pour se retenir de brusquer l'agonisant. Et il s'appliqua à écouter les élucubrations chuchotées.

Deux heures plus tard, il sortait de la chambre, le visage sombre. Ereficius n'avait fait que délirer, des mots sans suite, sans raison, sans la moindre cohérence. Si sa carcasse bougeait encore, le vaillant et précieux conseiller était déjà bel et bien mort...

# PRÉSENTATION

## Bienvenue

Bienvenue dans les terres des Baronnie !

Bienvenue dans un monde à l'agonie.

Bienvenue dans un lieu où règne une grande ligue de Magisters, la Magna Ligua Magister, ligue toute puissante, qui décide de tout mais n'est officiellement responsable de rien.

Bienvenue dans un monde où la noblesse est réduite à prendre les armes et mourir à la guerre... et à comploter dans l'ombre.

Bienvenue dans un monde où les seuls choix qui vous sont donnés sont des choix imposés.

Après plus de deux cents cycles de guerre civile, les terres des Baronnie sont exsangues. Les troubles et les combats ont provoqué la destruction et l'épuisement de

Almond entra dans la pièce commune. Quatre hommes d'armes se levèrent d'un bloc. Le chevalier fit un vague geste pour leur dire de se rasseoir et lui-même s'avachit sur un siège en bois dur. Une timide servante lui servit en tremblant un vin jaunâtre. De la pisse de bouc sûrement, pensa-t-il. Mais ça serait toujours ça après sa déception.

« Alors, Monseigneur ? »

C'était un jeune et prometteur sergent qui venait de rompre le silence.

« Alors, rien... » s'entendit répondre Almond. « Rien parce que la sagesse d'Ereficius n'est plus... »

Il se mit à boire son vin à petites gorgées. Pas si mauvais que ça, en fait.

« Alors, nous allons devoir donner les jeunes ? »

Cette fois, c'était un vieux soudard, maître des batailles couronné de cicatrices, qui avait pris la parole.

« Nous n'avons pas le choix, répondit Almond. Il va falloir accepter ce marché de dupe. Mais à quoi servent des armes si je n'ai plus personne pour les porter... »

Il fit un geste pour que la domestique remplisse son verre de nouveau. Ce petit vin suffirait bien à le saouler suffisamment pour ne plus penser aux technomagisters, aux Estiens et à ces fichues armes. Et il rendrait sûrement suffisamment appétissante la jeune servante pour quelques... La jeune servante... Une lueur venait de se faire dans son esprit.

« Dites-moi, reprit Almond, le village de ce vieil Ereficius a toujours été exempté de la Taille, non ? Et cela sur ordre de mon défunt père en récompense des services rendus par son quasi-défunt conseiller ? Mais la promesse d'un mort envers un mort ne peut lier les vivants, n'est-ce pas ? »

Le chevalier savait parfaitement quelles seraient les réponses à ses questions. Il poursuivit donc son raisonnement sans les attendre.

« Eh bien, je crois qu'il convient de rétablir les choses ! Moi, Seigneur Almond, je lève les exemptions et décide de saisir dès maintenant les jeunes de ce village ! Rassemblez-moi tous les jeunes gars et filles sur la place. Nous aurons ces armes sans avoir à perdre nos troupes ! Et si j'en amène plus qu'il n'en faut, j'aurai peut-être même du surplus pour nos rangs ! »

Déjà ses hommes emmenaient la servante qui hurlait et pleurait. Le chevalier se saisit du pichet. Il ne fallait pas gâcher ce vin. Dehors, sa troupe était à l'œuvre et le silence du petit matin avait laissé place aux cris et aux pleurs. « Pourquoi pleurent-ils donc ? » se demande Almond en avalant une dernière gorgée de son breuvage, le regard sombre. « Ils vont servir les si grands intérêts de la Magna Ligua Magister... »



pratiquement toutes les ressources naturelles de terres autrefois riches et généreuses. Il est considéré comme de bon augure de voir un oiseau dans le ciel et cela n'arrive pas tous les cycles ; même aujourd'hui, cinquante cycles après la fin de la guerre civile.

En plus d'avoir épuisé la terre, les guerres menées au nom d'un trône depuis longtemps disparu ont provoqué la chute définitive de la noblesse d'antan dont seuls quatre Hauts-Barons sont les derniers dépositaires. Ce ne sont pas les quelques seigneurs et leurs chevaliers, derniers grands propriétaires aujourd'hui entièrement dédiés à la guerre, qui permettent d'espérer revoir l'âge d'or du Prince Armand.

Si les seigneurs ont souffert, ils ne sont pas les seuls. Le reste de la population a vu mourir ses enfants dans les flammes ou dans les privations. Des communautés entières ont tout simplement fondu comme neige au soleil. Les villages se sont regroupés pour survivre et les artisans d'autrefois ne sont plus aujourd'hui que des manutentionnaires. Qui a besoin de luxe et de raffinement quand tout manque ?

Un groupe a néanmoins profité de la période noire des Baronnie, ce sont les Magisters. En deux siècles, ils sont devenus les uniques dépositaires du savoir, de tout le savoir ! Les Magisters construisent les machines, soignent, gèrent les biens, fabriquent les armes les plus puissantes et, surtout, sont les seuls maîtres des *Lacrima Mundi*, les Larmes comme le peuple les appelle.

Ces créations issues des ateliers des technomagisters sont la seule source de pouvoir, de puissance et d'énergie autre que ce qui peut brûler dans les feux et les forges. Les Larmes sont les gemmes qui permettent de construire les puissantes machines de guerre, d'actionner des mécanismes titanesques voire de faire fonctionner les mines. Les Larmes, chargées de l'énergie du vivant, permettent tout cela mais au prix de l'énergie fondamentale, l'énergie de la vie elle-même. En deux cents cycles, la Magna Ligua Magister, la grande ligue des Magisters, et ses Minor Liguae Magister, ses ligues de technomagisters, de cognomagisters, de curatomagisters et d'extractomagisters ont mis au pas la société des Baronnie sans jamais assumer officiellement le pouvoir.

La guerre finie, l'énergie est venue à manquer et les Magisters ont porté l'attention de l'Assemblée des Hauts-Barons vers l'est et les terres au-delà de la chaîne des

glaces. Ces terres présumées fertiles et riches car aux mains de peuplades archaïques, les Estiens ou maraudeurs de l'Est comme on les appelle souvent, semblaient être un fruit mûr, si facile à cueillir pour nourrir des Baronnie à l'agonie. Mais les Estiens ne se laissent pas faire et la guerre si facile est devenue un borborygme qui demande encore plus d'hommes et de Larmes. La « campagne rapide » s'est muée en une guerre qui dure maintenant depuis quatre cycles.

De plus, d'étranges signes apparaissent, là où la Grisaille, le symptôme de la mort du vivant, s'est installée. Certaines zones des Baronnie deviennent incultivables, les nuits commencent à s'allonger alors que la période des moissons n'est pas encore arrivée. D'aucuns parlent aussi de bruits et de raclements sortis du plus noir de la nuit. Et puis il y a ces personnes qui disparaissent sans laisser de traces... sinon des flots de sang et de chairs.

Mais les Magisters n'en ont cure car ils travaillent sur une solution à tous leurs problèmes : le Passage ! Une voie ouverte entre les Baronnie et l'Altro Mondo, un autre plan d'existence avec ses richesses à portée de main, un monde à conquérir qui leur assurera la suprématie ici et là-bas. C'est cet autre monde qui vous tend les bras ; et si vous n'êtes pas volontaire pour un voyage sans retour, ne vous inquiétez pas, un cognomagister vous désignera comme tel.

Respirez à fond, le voyage vers l'inconnu commence !



## Le D6 System

Le *D6 System* est une adaptation de l'*Open D6*, édité à l'origine par West End Games. Celui-ci a connu un grand succès à partir de 1987, date à laquelle il a été créé pour le jeu de rôle de *La Guerre des Étoiles*, avant d'être décliné dans différentes versions. En 2010, le Studio 09 a compilé, traduit et complété les meilleurs textes de l'*Open D6* donnant lieu au *D6 Intégral*. Le *D6 System*, publié en 2012 par les XII Singes, en est le prolongement. Conçu par la même équipe, il reprend les

grandes bases du système *D6 Intégral*. Il lui est entièrement compatible. Outre une nouvelle présentation, le *D6 System* s'enrichit de nouvelles règles vous permettant de couvrir toujours plus de situations, d'imaginer toujours plus de nouvelles aventures.

Le *D6 System*, comme son nom l'indique, utilise des dés classiques à six faces. Il est simple et rapide à mettre en place. Appuyé sur une base solide et éprouvée, le système offre une grande modularité. Nous essaierons d'en tirer partie au mieux pour vous proposer des règles spécifiques à l'univers d'Altro Mondo et renforcer ainsi l'expérience de jeu.

## Le Med Punk

Le Med punk, de son vrai nom *Medieval Punk*, est un cocktail mêlant société médiévale et technologies complexes.

Imaginez une société figée dans un modèle qui ne laisse aucun choix à l'individu, une société pas très éloignée de 1984 mais qui en est toujours à une organisation médiévale avec ses maîtres, ses serfs et ses bourgeois. Imaginez une société où les possibilités d'avancement en dehors de sa caste sont faibles, voire inexistantes la plupart du temps. Les ligues des Magisters contrôlent tout et surtout leurs membres. L'équilibre des pouvoirs n'est même plus fluctuant mais prisonnier d'un fonctionnement que rien ni personne n'oserait mettre en cause, tout du moins jusqu'à présent... Ici, même le savoir historique est dans les mains exclusives de la Magna Ligua Magister à travers la Cogno Ligua Magister et ses membres, véritables encyclopédies vivantes au savoir uniquement théorique. L'Histoire elle-même a donc été remodelée pour servir de plus grands intérêts que la Vérité.

Imaginez un univers où les grandes sources de bouleversements technologiques n'ont pas vu le jour faute de matières premières ! Imaginez un monde sans charbon, sans pétrole, sans énergie abondante et bon marché. Ici, pas de révolution industrielle, pas de grands changements technologiques. Dans les Baronnies, le bois sert au chauffage et à la production d'énergie. On retrouve parfois un peu d'huile pour l'éclairage mais c'est un produit rare et cher, surtout quand on s'éloigne des zones de production.

Face à cette absence d'énergie, les technologies n'ont cependant pas arrêté de progresser sous la coupe exclusive de la Magna Ligua Magister, la grande ligue des

magies, et surtout de la Techno Ligua Magister dont les membres sont les seuls détenteurs du savoir technique. Tout ce que la mécanique basique est capable de faire, les technomagisters l'ont inventé. Ici, les mines sont creusées grâce à de puissantes machines complexes qui permettent de comprimer un liquide afin de provoquer des impacts brisant la roche... à la force du poignet ! Les armures ont des systèmes de bouclier intégré qui peuvent se mettre en place en actionnant quelques manivelles. Les arbalètes sont, de base, à répétition avec encochage automatique des carreaux suivants. Mais si leurs utilisateurs sont formés, seuls les technomagisters et quelques artisans triés sur le volet savent les construire, les réparer et surtout les entretenir !

Imaginez un monde sans magie. Ici, pas de grandes envolées magiques, pas d'effets issus des mains des technomagisters, mais une « magie » simple incarnée dans sa plus pure expression : la technologie des Larmes. Dans les Baronnies, toute énergie « magique » est issue de l'énergie du vivant. C'est de la vie que vient la puissance et de nulle part ailleurs. Il faut donc extraire cette puissance des êtres vivants et c'est le rôle exclusif des extractomagisters. C'est donc une puissance rare, aux mains d'un petit groupe d'élus, et surtout carnassière car il faut nourrir cette puissance avec la vie elle-même. Ce ne sera pas sans conséquences... Et ces Larmes d'énergie ne pourront être utilisées qu'au travers des technologies des technomagisters, donc ne vous attendez pas à des sorciers faisant des tours de passe-passe. Ici la « magie » c'est une technologie comme une autre... et les charges « magiques » ne sont que des gemmes chargées de l'énergie extraite du vivant et dont la forme rappelle les larmes de la vie. Comme chacune ne peut contenir qu'une charge provenant d'une seule source, elles sont utilisées avec parcimonie, surtout les plus puissantes. La moindre erreur et la charge destinée à un tir de canon transforme celui-ci en un piège mortel pour ses opérateurs.

Maintenant, imaginez un événement majeur. Un événement tellement puissant qu'il va remettre en cause toute la société des Baronnies, ses choix, ses croyances, ses connaissances, ses certitudes... Imaginez un Passage vers un autre plan, un chemin qui mène à un monde où tout peut être recommencé, où tout peut être façonné à nouveau, où les erreurs seront effacées... C'est tentant, non ? Mais ça l'est pour tout le monde...

rend fou. Certains y disent qu'il est un cousin du loup. Mais il est seul. Pas en meute. Y t'affrontera pas d'face, oh que nan, y t'prendra pendant qu'tu dors, ou qu'tu bouffes ou même qu'tu baisses. Suffit juste qu'tu l'oublies. Ou plutôt qu'y s'fasse oublier. Tu l'vois jamais. Tu l'entends pas. Mais il est là, que'que part, à te savourer des yeux. Saloperie, va ! »

« Mais si c'est un viverrin qui a tué les villageois, nous allons faire comment pour le tuer ? »

« Bin, quand on sera sûr qu'il est lui, on lui tendra un piège. Un truc où il résiste pas : on va pisser sur une pierre ! »

« Pardon ? »

Roric éclata de rire.

« Ouais, mon gars, y supportent pas not' odeur d'homme sur leur territoire. Ça les rend tout chose. Plus méchants, mais aussi moins prudents. Y doivent vraiment nous détester ! Y viendra alors r'nifler et pisser pour faire sa loi et on le truffera de carreaux ! » Il tapota amoureusement son arme. « Connais pas meilleure façon d'faire la peau à c't'engeance. » Il cracha de nouveau un long jet jaunâtre.

Ils avaient fini par rejoindre le ruisseau qui sinuait paresseusement au fond du vallon. La tourbe à son contact devenait boue et Roric n'eut pas de peine pour identifier les dizaines d'empreintes qui marquaient ses berges. Il nota pour lui la présence d'une harde de cerfs-fauves. Comme le coin présentait de nombreuses plantes comestibles, le jeunot et lui n'avaient pas grand-chose à craindre d'eux. Il décida de suivre ces empreintes, cela pouvait le mener au prédateur.

Ils suivirent ainsi quelques pistes plus ou moins fraîches. Ce qui réjouissait Roric, c'est que ces pistes allaient toutes dans le même sens : elles fuyaient le fond du vallon. C'était donc là que guettait le fauve.

Ils marchèrent encore quelques instants, dans un silence seulement rompu par le souffle d'une brise fraîche. Il n'était plus rare, maintenant, de ne plus percevoir de vie animale dans une contrée. Mais là, quand même... Le vieil éclaireur ne voyait pas les choses sous un bon angle. Trop de silence. Trop de vide. Une contrée encore fertile ne pouvait pas ne pas abriter des bestioles filant à droite ou à gauche à leur passage. Là, rien. C'est le jeune qui le remarqua le premier.

« Roric ! La nuit, elle tombe déjà ! »

Il avait raison. Là, dans le fond du vallon, la nuit commençait à étendre son règne. Roric cracha. Il respira un grand coup et perçut, au loin, là où les ténèbres étaient déjà importantes,

un son. Un son inconnu. Inconnu de lui, le vieux briscard. On pouvait penser à deux crabes de vase se raclant violemment leur carapace. Mais alors, des crabes d'une taille colossale ! Roric cracha de nouveau. Mouais... Et la brise n'apportait que des odeurs inconnues, elles-aussi.

« Allez, on rentre... »

« Pardon ? Mais... Mais nous n'avons même pas été voir au fond du vallon ! »

« Y a rien à y voir, crois-moi. Et pis, j'ai appris c'que j'voulais savoir. Alors, on rentre. »

« Roric, non ! Nous avons notre devoir ! Nous devons y aller ! C'est de la désertion, sinon ! »

Le vieux soldat se tourna d'un bloc et attrapa brusquement le jeune homme par le col de sa tunique.

« Écoute-moi bien, p'tiot. J'suis venu sur les ordres d'ton paternel. C'est lui qui m'commande, mon gars. Et si j'dis que j'ai c'que j'veux, c'est que j'ai c'que j'veux ! On rentre. Et j'vais faire mon rapport à ton seigneur de père. Point. Il enverra alors des gars pour en découdre, sûr. Des pros. Des durs. Compris ? »

Les deux hommes repartirent donc en marche rapide vers la sortie du vallon. Ils ne dirent rien du trajet. La nuit semblait les suivre, dévorant le paysage derrière eux. Le soleil, lui, basculait seulement derrière l'horizon. Il y aurait encore bien deux heures avant le crépuscule. À l'extérieur du vallon.

« Mais, Roric... Et les paysans ? Qu'est-ce qu'on va leur dire ? »

« Les pécores ? Mais qui peut bien s'soucier des pécores, p'tiot... »



## Une nature à l'agonie

Il fut un temps où les Baronniees étaient des terres riches et fertiles. Où l'on pouvait tout cultiver avec succès. Où les troupeaux, nombreux et gras, faisaient la fierté de leurs éleveurs. Où les marchés abondaient en victuailles, légumes et viandes de tout genre. Où les forêts s'étendaient d'un bout à l'autre du pays et subvenaient à tout et à tous. Où l'on aurait méprisé ce que l'on envie maintenant. Puis vint la guerre civile et ses ravages. Les Baronniees commencèrent à surexploiter les forêts, les mines, toutes les ressources nécessaires pour alimenter ce conflit sans fin. Puis vinrent les Larmes. D'abord timidement utilisées, elles se firent de plus en plus présentes dans le jeu de guerre. Jusqu'à consacrer la Magna Ligua Magister. Et celle-ci, pour ne pas perdre de sa puissance, pour continuer à mener la destinée de ce qui restait des Baronniees, ne pouvait que continuer à produire encore et toujours plus de Larmes, dévoreuses insatiables de l'énergie vitale du monde.

Le vol de l'essence même du monde par les extractomagisters a aujourd'hui atteint un point de non-retour pour l'écologie des Baronniees. Il n'y a plus de possibilité de revenir en arrière ; la nature est condamnée. Et pourtant, elle lutte encore. Elle luttera jusqu'au bout. Ses contorsions désespérées ont mené à la création d'horreurs encore plus grandes qui ne font qu'accélérer le processus de destruction.

Partout dans les Baronniees, les traces de cette agonie sont visibles. Forêts faméliques et pourrissantes ; déserts, tourbières et marais en constante progression ; champs improductifs à la terre grise et trop friable ; troupeaux anémiques et faune sauvage totalement disparue en certains endroits. Même les villes et bourgs voient leur population animale décroître. Chiens, chats et rats disparaissent de façon alarmante, bien souvent dans les assiettes des habitants quand les étals des marchés n'ont pu offrir d'autres alternatives. Le ciel se vide également de ses oiseaux à mesure qu'ils ne peuvent plus nidifier, fuyant souvent à la migration pour ne plus revenir. Reste encore les charognards – corbeaux et vautours surtout - qui se font de plus en plus pressants autour des carcasses squelettiques qui jonchent chaque jour un peu plus les campagnes.

Car si, actuellement, l'usage du mot « famine » est encore très limité, la faim se fait de plus en plus insistante. Dans les régions des Baronniees les plus pauvres, la moindre perte de parcelles cultivables a une répercussion immédiate sur l'économie locale. Quoi qu'en pensent les Hauts Magisters, souvent déconnectés du monde réel, la disette est entrée dans les mœurs des Baronniers : il ne faudra plus très longtemps pour que leur vie ne tourne plus qu'autour de la faim. Les villes et bourgs ont encore des approvisionnements, mais ceux-ci deviennent de plus en plus pauvres et cela fait longtemps que la variété a disparu des assiettes. Dans les campagnes, la chasse et la cueillette sont en voie de devenir les moyens privilégiés de subsistance devant l'agriculture et l'élevage. Un vrai retour en arrière dans une civilisation pourtant fière de son avancée scientifique. Et dans certaines contrées, d'effrayantes histoires de cannibalisme éclosent suite aux disparitions de plus en plus nombreuses d'habitants. On se met actuellement à redouter bien plus son voisin que les rares loups faméliques qui hurlent à la lune sans discontinuer.

## Lorsque les plantes dépérissent...

La forêt. Le bois. Ce sont parmi les bases de l'économie des Baronniees. Cependant, la survie du monde forestier ne tient qu'aux immenses efforts des autorités baronniques qui savent que sans lui les Baronniees ne seront plus. L'unique forêt qui couvrait l'ensemble du territoire baronnien il y a deux cents cycles est bien réduite maintenant. Les dernières parcelles encore exploitables sont farouchement protégées par la noblesse et la Magna Ligua Magister. Ces îlots offrent également les bases de luttes entre la noblesse et les Magisters, car si les uns y voient les ressources nécessaires pour continuer à subvenir à leurs besoins (constructions et nourritures notamment), les autres y voient des réserves d'énergie vitale pour approvisionner leurs insatiables Larmes.

La forêt s'amenuisant, il y eut une grande ruée vers les terres nouvellement cultivables. De nombreux villages, bourgs et même villes virent le jour à mesure que les bois reculaient. Pendant quelques temps, ce fut même des plus bénéfiques pour l'économie des Baronniees. Seulement la guerre n'ayant pas cessé pour autant et les ravages des extractomagisters prenant de l'ampleur, même ces nouvelles terres finirent par ne plus remplir leur rôle. Maintenant, en lieu et place des champs et autres vergers, il y a souvent des marais puants ou des tourbières traîtresses.

Mais le pire qui puisse arriver à la terre, c'est de devenir de la Grisaille. C'est le nom que les paysans ont donné à la terre devenue grise et stérile, où plus rien ne peut vivre, ni pousser. Plus le temps passe et plus cette Grisaille envahit le paysage des Baronnie et elle est à présent plus redoutée que le désert, les marais et les tourbières réunis. Beaucoup ont même noté que la nuit tombait plus vite sur ces landes grises. On y entendrait aussi plus souvent ces terribles bruits nocturnes, ces raclements et cris étranges. Et qui n'a pas entendu l'histoire d'un village retrouvé désert du jour au lendemain au milieu de ce paysage de mort ?

Le luxe des temps anciens a donc bel et bien disparu. De nos jours, il faut vivre modérément et manger ce que l'on méprisait encore il y a peu. Les légumes ayant, sinon disparu, du moins perdu de leur superbe, le commun en vient à manger tout et n'importe quoi. Il est bien loin le temps où l'on pouvait savourer une simple pomme sur les marchés prospères. C'est aujourd'hui un luxe digne d'un noble ou d'un Magister. Certes, les légumes les plus courants – carotte, choux,

pomme de terre notamment - existent toujours, mais ceux qui les cultivent n'en profitent guère, devant payer les lourds impôts de la noblesse. Quant à les acheter sur les marchés, c'est devenu hors de question pour les trois quarts de la population des Baronnie. Et le petit quart qui reste, bien que privilégié, trouve les prix excessifs. Pour tout dire, les convois de légumineux sont maintenant mieux protégés que les convois d'or. Et tout le monde trouve cela normal...

Alors le commun se rabat sur les mousses, les écorces et les champignons les plus coriaces. Peu répandues il y a peu, les feuilles d'ebé sont maintenant connues dans toutes les Baronnie. En les mâchant, on arrive presque à oublier sa faim. Leur inconvénient est de tâcher durablement les dents. Les buissons d'ordine, eux, donnent de grosses baies écarlates et juteuses. Le goût de ces baies est atroce, d'une amertume terrible, mais celles-ci sont très nourrissantes et peuvent faire survivre une famille pendant plusieurs jours. Enfin, chanceux est celui qui n'a encore jamais mangé un potage de drosera, une épaisse plante carnivore que l'on trouve dans les marais et tourbières. Le goût est infect et si ses feuilles sont mal nettoyées, c'est la courante assurée selon les dictons campagnards.

## Les bêtes gémissent – dicton baronnien

Si la flore dépérit, que dire de la faune ? Partout où la flore a périclité, la faune a suivi. Les herbivores ont fui ou simplement disparu, et les carnivores n'ont trouvé leur pitance que dans des élevages déjà bien maigres ; quand ce n'est pas directement chez l'homme...

En ce qui concerne les animaux d'élevage, si les ovins et les caprins survivent correctement, les autres espèces - bovins et équidés - ont subi une très grosse baisse de population. Malgré tous les efforts du monde paysan, ces races ne cessent de décliner. Faim, maladies et naissances en berne, si ce n'est monstrueuses – comme si la nature s'essayait à des adaptations des plus hasardeuses – n'ont eu de cesse que de miner un patrimoine génétique pourtant affûté au long des cycles précédents, quand la nature resplendissait. De nos jours, il est impossible pour le commun de posséder un cheval. Seules les écuries entretenues à grands frais par la noblesse peuvent encore fournir ce monde en équidés dignes de ce nom. Et chaque mort-né est vécu comme un drame terrible.

En ce qui concerne les bovins, seuls les élevages proches de la frontière estienne peuvent encore se prévaloir du nom de troupeau. Et dire qu'il y a encore quelques



décennies, ces mêmes troupeaux étaient ridiculisés pour leur maigreur et la pauvreté des bêtes... Dans ces conditions, n'est-il pas normal de trouver du chien, du chat, voire du rapin au menu ? Ou bien de voir de nombreuses carrioles et autres chariots tirés à bras d'hommes et de femmes rémunérés pour cela ? Toute la structure économique des Baronnie tente elle aussi de s'adapter, avec, bien sûr, les aberrations d'usage.

Quant à chasser, il faut savoir que l'on peut passer très rapidement et facilement du chasseur au chassé. En effet, si la nature a du mal à faire évoluer les espèces domestiquées, elle a de belles réussites à son actif dans la faune sauvage. Ainsi, tous les animaux sont devenus quasiment omnivores et charognards, pouvant se nourrir de tout ce qu'ils trouvent. Parmi les évolutions les plus radicales, il est possible de citer les cerfs-fauves qui sont des descendants des grands cerfs forestiers et qui maintenant, s'ils se sentent en position de force, peuvent mettre à mort des animaux pour s'en repaître. Ils ne rebuteront pas devant une bonne charogne non plus ; un homme blessé, affaibli, pourra tout à fait constituer leur ordinaire.

D'autres créatures sont ainsi nées d'une évolution brusquée. Le sangre, parent du sanglier, est un véritable monstre de muscles, de crocs et de défenses. Prédateur omnivore redouté, il est capable de tout dévorer dans sa victime : la chair comme les os. Heureusement, si l'on peut dire, ils vivent seuls et ne se regroupent qu'à la saison des amours pour des combats violents entre mâles. Le viverrin est aussi une réussite dans son genre. Il est, lui, un parent du loup. De son cousin, il a gardé la forme générale, même si son pelage est bien plus ras et sa gueule plus large. Lui aussi est un solitaire, et c'est un traqueur hors pair ; en grande partie grâce à son excellent odorat et sa bave toxique qui, inoculée lors d'une simple morsure, amoindrit sa proie d'heure en heure.

Si les campagnes ont leur lot d'horreurs, les villes ne sont pas en reste. Les rats ont dû également s'adapter à une vie bien plus dangereuse puisqu'ils sont devenus un maillon essentiel de la chaîne alimentaire urbaine. En effet, tout ce qui survit dans une ville, un bourg ou même un village aimerait s'en mettre un sous la dent tant les denrées sont devenues rares et chères. Le chat ou le chien ne sont plus tant à redouter que cela, l'homme les a efficacement remplacés : le rat a donc gagné en furtivité et en agressivité, voire en taille. Il a hérité d'un imposant cousin : le rapin. Ce dernier est

souvent élevé pour sa viande malgré le dégoût qu'il occasionne encore.

Nous pourrions évoquer également les terreuses, de grosses araignées blanchâtres de la taille d'un poing d'homme et vivant en colonie de cinq à vingt individus. Elles étaient déjà connues des citadins possédant cave ou grenier. Mais leurs ancêtres avaient une bien plus petite taille et se contentaient des mouches et autres insectes volants et rampants. Un coup de balai et l'on n'en parlait plus. Maintenant, elles peuvent littéralement envahir une cave avec leur toile collective gluante et s'en prendre à des proies bien plus grosses qu'elles. Chat, chien, rapin, un petit enfant ou un adulte même, tout dépendra de la taille de la colonie.

L'énumération de toutes ces horreurs pourrait être encore longue. Et certaines ne sont même pas encore connues des hommes, tapies dans les marais, arpentant les Grisailles ou se nichant même sous les cités. La nature est mortellement blessée et elle a décidé qu'elle ne disparaîtrait pas sans un dernier combat. Et même son adversaire principal, l'homme, est en passe d'être perverti par son agonie.

## Un cri dans la nuit

Et que dire de ce qui rôde dans les ténèbres ? Personne n'a rien vu, ou du moins n'a survécu suffisamment longtemps pour le raconter. Mais beaucoup ont entendu. Qu'est-ce qui peut bien produire ces terribles raclements, ces bruits que certains assimilent à un essaim rendu fou, ces cris stridents qui déchirent soudainement la nuit ? D'aucuns parlent même de murmures, comme des voix d'outre-tombe.

Pas de nom, pas de forme, pas d'image précise, rien. Juste des corps atrocement mutilés, partiellement dévorés, découverts au petit matin. Des hommes comme des bêtes. Encore une fois, beaucoup ont déjà tremblé devant la carcasse effroyablement dépecée d'un sangre, sans comprendre ce qui avait bien pu lui faire cela. Et même crevant de faim, personne ne voudrait toucher à cette viande tuée par l'inconnu nocturne.

Les bêtes de la nuit ont trouvé le chemin des Baronnie et les ténèbres sont leurs alliées. Maintenant, tout le monde sait, dans les campagnes, qu'il n'est pas bon de traîner la nuit dehors ; qu'il vaut mieux laisser un feu brûler dans l'âtre pour être sûr de se réveiller au ma-



tance lorsqu'un troupeau est séparé. On les dit enfin dotés d'une excellente vision nocturne.

## Les loups des neiges

Les Estiens les appellent snod'ath, mais les Baronniens leur préfèrent un nom plus imagé. Les loups des neiges sont très semblables aux loups communs que l'on trouvait dans les forêts des Baronnies, à ceci près qu'ils ont le poil blanc et les yeux rouges. Leur férocité est égale-

ment plus grande, principalement au cœur de l'hiver, lorsque la nourriture se fait rare. Ils chassent par meutes de dix à vingt individus, mâles comme femelles, et de nombreuses rumeurs prétendent que les Estiens et ces loups blancs sont de la même espèce, voire ne forment qu'un seul peuple de changeurs de forme. En réalité, les Estiens réussissent parfois à les apprivoiser, mais n'iraient pas jusqu'à les laisser entrer dans les maisons. Ils ne les chassent en tout cas pas pour leur viande, filandreuse et infecte, mais se servent sur les cadavres en matière de peau et d'os.

Nom du Personnage :  
 Nom du Joueur :  
 Profil :  
 Origine ethnique :

Sexe :  
 Âge :  
 Apparence :

## Agilité

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

## Savoir

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

## Coordination

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

## Perception

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

## Vigueur

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

## Charisme

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

## Armes

Type

Dmg.

Portée : C/M/L

## Armure

Type

Av.

Notes



## Larmes

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

## Contacts

Nom Localisation Bonus apporté

## Background

Histoire :

Personnalité :

Motivation :

## Équipement

Type

Notes

Dégâts Naturels :

Mouvement :

Points de Destin :

Points de Personnage :

## Niveau de blessure



Blessé superficiellement



Blessé



Gravement blessé



Incapacité



En danger de mort



Tué

« D'un côté, un monde se meurt, saigné à blanc par notre faute, bien que peu de gens dans les rangs des Magisters le reconnaissent de bon gré. Ils auraient trop peur de se faire lyncher. Les forêts dépérissent, les récoltes s'amenuisent, les saisons ne sont plus ce qu'elles étaient. Les animaux mutent et d'étranges créatures apparaissent. Quant aux hommes... Qui aurait cru que nous soyons si dépendants de notre environnement ? Nous sommes capables de tellement de choses ! Nous creusons des canaux, nous faisons pousser des plantes, nous élevons des animaux, nous étions, le pensions-nous, les maîtres de la nature... Quel cuisant échec que le nôtre !

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. L'Altro Mondo est une promesse de survie, une seconde chance, le bout lumineux d'un tunnel obscur. Mais il n'est pas encore conquis. L'Altro Mondo doit encore être dompté, et cela pose question. Devons-nous apprendre de nos erreurs ? Serons-nous capables de nous mesurer dans notre expansion ? En tout cas, la tâche sera rude. 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. »

Extrait du journal intime d'un Magister retrouvé mort dans la jungle de l'Altro Mondo.



Altro Mondo est un jeu Med Punk.

Ce livre contient :

- la description des Baronnie agonisantes
- tous les secrets du monde
- une description détaillée des Magisters, caste emblématique des Baronnie
- le système D6 et son adaptation aux spécificités d'Altro Mondo
- une campagne d'introduction aux Baronnie en trois scénarios
- une description "bac à sable" de l'Altro Mondo verdoyant
- une présentation des ères à venir pour l'Altro Mondo
- un scénario en deux parties permettant de découvrir l'Altro Mondo

**STUDIO**

