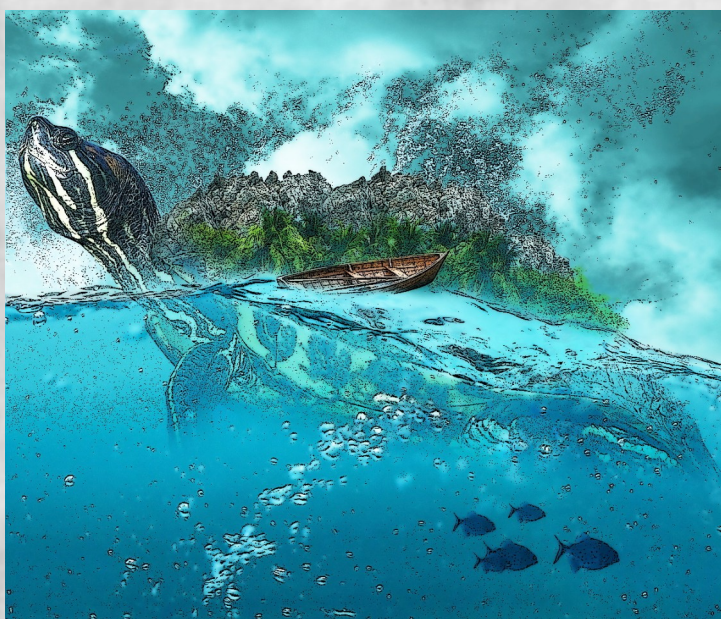


Altro Mondo

L'Ère des Conquérants

TREMPETTE EN HAUTE-MER



Cette aide jeu se concentre sur les aventures en mer et sur les fleuves. Elle apporte des précisions concernant la gestion de cet environnement. Vous trouverez des embarcations, ainsi que les moyens pour les technomagisters de les modifier. De nouveaux équipements devraient permettre d'accentuer le côté particulier de ces aventures. Et pour finir, trois créatures supplémentaires offrent des défis d'ampleur différente.

Appelez-moi Ismaël. Il y a quelques années de cela - peu importe combien exactement - comme j'avais la bourse vide, ou presque, et que rien d'intéressant ne me retenait à terre, l'idée me vint de naviguer un peu et de revoir le monde marin.

Moby Dick, de Herman Melville



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales : Comfreak, Prettysleepy, Ray_Shrewsberry, TenebrisCilva.

ACTIVITÉS EN MER

Les éléments nautiques de l'Ère des Pionniers se trouvent essentiellement dans les Baronnies. L'Anglevin artalien, le Tira rustvisois, le Félon marélandais comptent parmi des fleuves importants sur lesquels peuvent se dérouler bien des péripéties. En Altro Mondo, suivre la Stagnante pour découvrir sa source constitue une quête de premier plan. Durant l'Ère des Conquistadors, ce territoire se dote d'une longue bande côtière, d'un lac majeur et même d'îles, faites-vous plaisir ! Vous trouverez juste après quelques points de règles utiles pour ce type d'aventure.

Intégrer l'état de la mer

Le temps peut vite changer sur les flots, les modificateurs présentent une idée générale du degré de complication induit par ces variations. Les modificateurs augmentent le niveau de difficulté des tests, cependant ils peuvent permettre d'obtenir différents avantages tels que des distances parcourues plus importantes ou un poursuivant définitivement dépassé. Pour autant, les conséquences peuvent s'avérer particulièrement fâcheuses, notamment en cas d'avaries sérieuses ou de naufrage. Les éléments suivants retranscrivent les modificateurs les plus courants :

- Mer calme, avec peu de vague et un doux alizé. Modificateur : 0.
- Mer agitée, une bonne brise se lève et les vagues atteignent 1 mètre. La pluie peut rendre plus délicate les opérations demandant une bonne stabilité ou une bonne visibilité. Modificateur : +5.
- Mer forte, les vents soufflent fort, marcher sur le pont s'avère difficile. Les vagues oscillent entre 3 et 4 mètres. Modificateur : 10.
- Tempête, les embruns se déchaînent, on ne voit plus rien. Les vagues dépassent les 10 mètres de haut. Les éléments d'un poids inférieur à 40 kg peuvent s'envoler. Modificateur : +15.

Manœuvrer un navire

Les actions suivantes se basent sur une mer calme n'offrant ni avantage ni désavantage.

- S'amarrer : 6.
- Reprendre le contrôle d'un navire qui dérive : 12.
- Éperonner un autre navire : 15.
- Virage de moins de 45° : 5.
- Virage à 45° : 9.
- Virage à 90° : 15.
- Virage à 180° : 21.

Nage — page 140 du livre de base

Un personnage peut nager une distance égale à la moitié de sa valeur (arrondie à l'entier supérieur) de mouvement en un round. La nage est gérée comme la course pour les

déplacements supplémentaires. Par contre, nager compte toujours comme une action, même si on ne nage que la moitié ou moins de sa valeur de base.

- Mètre par round pour un mouvement = la moitié de la valeur de mouvement arrondie au supérieur
- Niveau de Difficulté = 5 x le nombre total de Mouvements
- Compétences utilisées : Nage ou l'Attribut Vigueur

Prévoir la météo

Un personnage peut dans une certaine mesure prévoir le temps qu'il fera. Vous pouvez utiliser la compétence Navigation (ou Survie sur le littoral), voir l'attribut Savoir pour un personnage marélandais.



Réparer un navire

Cette opération consiste généralement à retrouver la valeur initiale de l'embarcation en termes de Manœuvrabilité ou de Résistance. La compétence la plus fréquemment utilisée reste Navigation, cependant si le contexte le permet la compétence Ingénierie peut-être un choix raisonnable.

Retenir sa respiration sous l'eau — page 141 du livre de base

Un personnage jeté à l'eau sans y être préparé peut retenir sa respiration durant un temps égal en secondes à 5 x le résultat de son jet en Vigueur ou Résistance. S'il a eu le temps de prendre sa respiration avant de plonger, le résultat du jet est doublé. Dans ce cas de figure, l'avantage « Taillé par les Baronnie » (*Chronica 2*) se révèle un atout précieux.

Ô MON BATEAU

Les navires restent assez marginaux dans les aventures des Baronniens, sans pour autant être inconnus. Durant l'Ère des Pionniers, une campagne en Marélande pourrait se jouer lors d'un regain d'activité des intrépides Pirates de la mer Désespérée (page 45 du livre de base). Pour l'Ère des Conquérants, des pirogues bwamok peuvent facilement circuler à mesure de la découverte du Nord, tandis qu'un bateau magistéral peut essayer de cartographier le territoire de la côte.

Petit point sur les caractéristiques des navires

Mouvement : la vitesse de croisière, exprimée en mètres/round et kilomètres/heure.

Places à bord : le nombre de personnes que le bateau peut transporter, équipage inclus.

Résistance : c'est le code-dé utilisé pour résister aux dégâts infligés au bateau.

Manœuvrabilité : le code-dé exprimé dans cette rubrique s'ajoute ou se retranche à la Compétence utilisée par la personne qui manœuvre le navire.

Échelle : règle optionnelle, permettant de comparer les bonus/malus pour toucher et infliger des dégâts. L'échelle s'entend par rapport à un humain (valeur de base = 0).

Dégâts : Ils sont notés à l'échelle du bateau. Ainsi, le canon larmique embarqué à bord de la Foudre des Mers inflige 4D de dégâts à une cible de même taille. Contre un humain, la difficulté pour toucher est augmentée de 12 (l'échelle du navire est de 12), mais si l'homme est touché, il encaisse 4D+12 de dégâts.

Embarcations emblématiques dans les Baronniees et en Altro Mondo

- Pirogue bwamok : Mouvement : jet en Vigueur ou Puissance, Places à bord : 4, Résistance : 2D, Manœuvrabilité : +1 D, Échelle : 3.
- Barque : Mouvement : jet en Vigueur ou Puissance, Places à bord : 6, Résistance : 3D +2, Manœuvrabilité : 0, Échelle : 3.
- Bateau de pêche ou de pirates : Mouvement : vent + 25 à 50 % du jet en Naviguer, Places à bord : 6 à 20, Résistance : 4D à 6D, Manœuvrabilité : -1 D, Échelle : 4 à 9.
- La foudre des mers : Mouvement : vent +50 % du jet en Naviguer, Places à bord : 50, Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : -2, Arme : 1 canon magistral (dégâts : 4D), Échelle : 12.





Pour la modification des navires, cette aide jeu utilise l'option d'extension des compétences de Magisters présentée dans la *Chronica 2*.

Améliorer la Manœuvrabilité de son embarcation. Il est possible d'augmenter jusqu'à 1D la Manœuvrabilité d'un bateau. Cela demande de réussir un jet d'un ND de 10 + 5/pip en Ingénierie. En cas d'échec, l'embarcation est endommagée (mais peut être réparée).

Améliorer la vitesse de son bateau. Il est possible d'augmenter jusqu'à +10 % la vitesse d'un navire. Cela demande de réussir un jet en Ingénierie d'un ND de 3 par % souhaité. En cas d'échec, le système de propulsion (mécanique ou à voile) est endommagé. Il peut cependant être réparé. Il est possible de faire appel à un professionnel pour cette tâche (ND en Ingénierie : 3 par % souhaité). La réussite est alors automatique.

Blinder son navire. : Il est possible d'augmenter jusqu'à +1D la valeur de la Résistance d'une embarcation. Pour chaque pip supplémentaire en Résistance, la valeur de Manœuvrabilité est réduite d'autant. Cela demande un jet d'un ND de 10 + 5/pip en Ingénierie. En cas d'échec, le bateau est abîmé, mais il ne perd pas ses capacités.

Pour blinder un navire sans lui faire perdre ses qualités de Manœuvrabilité le ND est doublé. En cas d'échec, l'embarcation est endommagée (mais elle peut être réparée).

ÉQUIPEMENTS PARTICULIERS

Arbalète à grappin. Les pirates de la mer Désespérés tiennent de la légende aux dires des autorités, pourtant ils sévissent à chaque génération. Un équipage de ses ruffians a même capturé un Magister, avant de l'échanger contre une rançon et un petit service. Ils lui ont demandé un moyen fiable d'aborder les autres navires. Cette arbalète lourde existe en version magistérale ou bricolée avec soin. La seule variante provient du fil qui relie l'arme au grappin. Pour la version Magna Ligua c'est un filin solide en matériau magistéral de 30 m, pour l'autre c'est une corde relativement fine de 15 m de long.

Filet de pêche. De style et de matières différents, ces outils ont su prouver leur utilité. Sans surprise ils permettent d'attraper du poisson, mais aussi à piéger des créatures en Altro Mondo, voir même des êtres humains durant l'Ère des Conquérants. Pour autant, l'histoire retiendra surtout leur utilisation comme hamacs par beaucoup de Roturiers !

Harpon. Cette arme fait partie du folklore marélandais. Elle proviendrait des legs des capitaines venus avec les Nobles, depuis l'autre côté du monde. Même s'ils ne s'entraînent pas à la manier, chaque capitaine a un harpon pour son bateau. Faire autrement risquerait d'attirer de mauvais Vents du Destin.

Dommages : 2D — Portée : VIGUEUR+1/VIGUEUR+2/VIGUEUR+3

Instruments de navigation. Ces outils (boussole, sextant, compas...) demeurent très rares, puisque les Baronniers pratiquent surtout le cabotage. Cependant, de tels instruments existent, mais ont tous été fabriqués par les Magisters de l'Atelier Asteroidea, voir viennent de trésors familiaux de la vieille noblesse marélandaise.

Matériel de pêche. Outre la canne, cet ensemble comprend des hameçons, des lignes, des plombs, des flotteurs et des leurres. En termes de règles, vous pouvez ajouter un bonus de +1 (voir 2) aux tests de Survie du personnage pour pêcher.

Œil artalien. Cet objet aussi appelé « longue vue » est la création de la maîtresse verrière Maria Della Porta. Il octroie un bonus de +2 pour observer de loin.

VIENS PAS CHERCHER LA PETITE BÊTE

Requin. Ce prédateur baronnien s'adapte partout, il a su évoluer jusqu'à devenir l'incarnation du roi des mers. Il symbolise les puissances ténébreuses qui œuvrent dans les profondeurs, loin de l'influence des Vents du Destin.

Caractéristiques de jeu : AGILITÉ 3D (Lutte 4D) / COORDINATION 1D/VIGUEUR 4D (Nage 5D, Puissance 5D+1) / SAVOIR 1D / PERCEPTION 2D (Pister 3D, Rechercher 3D) / CHARISME 2D (Intimidation 5D, Volonté 7D).

Capacités naturelles : Dégâts naturels : 3D, Dents : Dégâts 1D+2, Crocs : Dégâts 2D, Peau de cuir : valeur d'armure 2.

Autres valeurs : Rareté : 15, Agressivité : 20, Mouvement : 16, Grande taille (Modificateur d'échelle 2), Niveaux de blessures : 2.

Murène baveuse. Ce symbiote vit dans les eaux salines de l'Altro Mondo. Long de 2 à 3 mètres, il héberge des algues microscopiques qui empoisonnent tous ses fluides. Ce carnivore utilise ses toxines pour infecter ses proies tandis qu'il fuit. Il revient ensuite les achever ou dévorer leur cadavre.

Caractéristiques de jeu : AGILITÉ 5D +2 (Lutte 6D) / COORDINATION 2D/VIGUEUR 4D (Puissance 7D+1) / SAVOIR 1D / PERCEPTION 2D (Pister 3D, Rechercher 3D) / CHARISME 2D (Intimidation 3D).

Capacités naturelles : Dégâts naturels : 4D, Constriction : Dégâts 1D, Crocs : Dégâts 2D, Écailles rocailleuses : valeur d'armure 2, *Faiblesse face au feu, Immunité à la peur, Marqué par*

le Verde-Caracao, Résistance à la douleur, Résistance aux Larmes.

Venin (1d6 dose par rencontre) : Lors d'une attaque réussie, le venin provoque 3D points de dégâts par round jusqu'à ce que la victime meurt ou soit soignée — test de VIGUEUR ND16 pour stopper sa progression.

Autres valeurs : Rareté : 15, Agressivité : 15, Mouvement : 10, Grande taille (Modificateur d'échelle 2), Niveaux de blessures : 2.

Kraken. Créatures sans âge de la mer Désespérée, ce monstre aquatique vit dans l'imaginaire collectif. Ses tentacules titillent les peurs des marins. Rares sont ceux qui l'aperçoivent et encore plus rares ceux qui lui échappent. Fléau des pirates, son ventre contiendrait les trésors des capitaines assez malchanceux pour avoir croisé sa route.

Caractéristiques de jeu : AGILITÉ 6D (Lutte 10D) / COORDINATION 2D (Lancer 5D) / VIGUEUR 6D (Nage 14D, Puissance 10D, Résistance 12) / SAVOIR 1D (Navigation 8D) / PERCEPTION 5D (Pister 6D, Rechercher 7D, Survie 6D) / CHARISME 4D (Intimidation 10D).

Capacités naturelles : Dégâts naturels : 5D, Bec : Dégâts 3D+2, Tentacule : Dégâts 2, *Respiration aquatique, Vision nocturne.*

Constriction multicéphale : Le kraken peut infliger 2D de dégât à une créature qu'il a saisi le tour précédent et attaquer une autre créature sans que cela ne soit compté comme une attaque supplémentaire.

Projection d'encre : En utilisant la compétence Lancer, les krakens peuvent projeter une importante quantité d'encre (échelle 3).

Sensibilité à la lumière : Cette créature souffre d'une forte photosensibilité. Elle subit des malus de 1 à 4D à tous ses tests si ces yeux sont exposés à une vive lumière.

Autres valeurs : Rareté : 30, Agressivité : 17, Mouvement : 25, Grande taille (Modificateur d'échelle 12), Niveaux de blessures : 3.

