

Altro Mondo

DONJONS&D6



L'Altro Mondo ne semble pas forcément se prêter au style donjon, et pourtant... L'exploration de ruines dans la jungle constitue un ingrédient intéressant du jeu, aussi ne boudons pas notre plaisir : go. Cette aide de jeu apportera des informations sur l'organisation d'un tel module en version D6, plus particulièrement dans le cadre d'Altro Mondo. Au programme, vous trouverez des éléments d'architecture en termes de règle comme de possibilité. Une série de conseils vous permettra d'adapter à l'univers, les obstacles propres à ce type de scénario. Une partie sur les trésors à récupérer terminera ce tour d'horizon des donjons.

- Écoutez, je... Je ne suis peut-être pas une exploratrice, ou une aventurière, ou une chasseuse de trésor, ou une flingueuse, Mr O'Connell, mais je suis fière de ce que je suis.

- Et vous êtes ?

- Je suis... une bibliothécaire !

La Momie, de Stephen Sommers



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales : Sergeitokmakov, Anatoly777, Clker-Free-Vector et ID 6557056.

Altro Mondo est un jeu sans magie, avec un passé peu présent de prime abord, alors pourquoi faire des donjons. Parce que ça défoule peut constituer une bonne raison, parce que ça change, mais aussi parce que cela s'y prête quand on y regarde de plus près. Oui, on peut tout autant faire du *porte-monstre-trésor* que du donjon utile à l'intrigue. Dans les deux cas, ce type d'aventure se démarque souvent par un recours important aux règles (ce qui se gère bien si c'est préparé) et sur des choix cruciaux, puisque la mort attend des PJ qui le savent ! Les parties suivantes apportent des informations pratiques concernant ce mode, parmi les plus classiques du jeu de rôle.

LA FRÉQUENCE DES JETS DE DÉS

Dans un module type *porte-monstre-trésor*, on ouvre la porte, on se débarrasse du monstre et on s'empare le trésor – CQFD. Du coup, faut-il faire un lancé de dés pour chaque action ? En fait, oui et non, tout dépend. Dans un donjon, le MJ a tout intérêt à créer une tension, autrement la partie devient une longue série de tests de compétence.

Si on reprend le basique :

On ouvre la porte, quel est l'intérêt d'un test de compétence : montrer le talent du personnage au crochetage. OK au début, mais après ? Si, il n'y a aucun enjeu, autant ne pas faire de jet et satisfaire les l'envie des joueurs, ça nourrira la partie. Vous pouvez même les inciter à décrire l'action et son succès, ce qui évite qu'ils se retrouvent en situation passive. Par contre, si les PJ doivent échapper à un ennemi ou à un danger, oui le jet prend tout son intérêt. Une réussite partielle ou totale peut faire toute la différence, surtout en situation de crise.

On élimine le monstre, ou l'obstacle, tout dépend de la façon de percevoir la chose. Dans l'option du « monstre », c'est souvent l'occasion de défourailler et ça défoule. Ces moments constituent des événements très importants pour les personnages les plus combattants (qu'importe le style, armes de contact, à distance, machines magistérales...), car ils s'illustrent naturellement. L'aide de jeu *fight and D6* apporte des précisions pour enrichir les stratégies de base. Par contre, la description appartient à vos joueurs. Le PJ inflige le dernier niveau de Blessure, la manière dont le perso s'y prend devrait être sa décision afin qu'il marque l'histoire.

Les combats ont tendance à être longs, ce qui peut lasser, n'hésitez pas à grouper des adversaires comme si ils en constituaient un seul (si vos PJ assurent dans ce domaine). Ainsi, un personnage, en une attaque réalise deux blessures sur un unique monstre. Seulement comme ce monstre regroupait deux ennemis avec un niveau de Blessure chacun, les deux meurts.

Dans Altro Mondo, il y a certes des « montres », mais la majorité des adversaires se composent d'humains qui ne cherchent pas à mourir au combat. Si vous pouvez l'éviter, ne sacrifiez pas à tout-va vos PNJ, la reddition d'un ennemi apporte bien plus de jeu qu'un simple *kill*. Un PJ qui se rend ou cesse de combattre (trop blessé) se transforme en source de rôle play : qu'en faire ? Il peut informer vos joueurs, se révéler un allié en puissance, offrir des richesses, devenir un ennemi récurrent, se changer en PNJ ayant une dette envers les PJ... Dans tous ces cas, les jets n'ont pas vraiment d'intérêts. Les PJ ont

triomphé, il n'y a pas vraiment d'utilité à rajouter des tests de compétence pour obtenir des avantages. Au contraire, les gains choisis par les joueurs (en fonction des actions décidées après le combat) apparaîtront d'autant plus comme des récompenses. Leur victoire justifie une réussite automatique.

Prendre le trésor : à nouveau, le jet n'a pas d'intérêt sauf s'il crée une tension. La récompense matérielle peut s'avérer piégée. Si vos joueurs vous paraissent trop confiants, rien ne vous empêche de les stresser avec un test de compétence inutile en termes de règle (mais qui fera son effet sur l'atmosphère). Par exemple : « OK, donc tu attrapes les pièces à pleine main, sans gant, fait moi un test de Vigueur » il n'y a aucun poison, mais le joueur ne les sait pas. Bien sûr il va le réussir, mais le doute s'installe (à condition de ne pas en faire trop).

Pour conclure, les jets se justifient s'ils apportent de l'amusement ou servent l'histoire, autrement le MJ et les joueurs ont toujours plus de légitimité qu'un test arbitraire.

DE L'ALLURE ET DES POSSIBILITÉS

Un donjon se compose de tout un ensemble de pièces dont la description varie largement suivant l'ambiance choisie. Nous allons nous intéresser à ceux qu'elles ont tout en commun :

Les portes

Leur style et leur facture renseignent vos joueurs avant même de la franchir, alors n'hésitez pas à y glisser un ou deux détails (matériaux, sculpture, accessoire...). Pour autant, dans un donjon, ce genre d'ouvrage a une fonction simple : bloquer l'accès à une salle (ou neutraliser un importun, ce que nous verrons plus bas). Dans ce cas, les PJ disposent souvent de deux options : crocheter la serrure ou enfoncer la porte, les deux tableaux qui suivent vous permettent de traduire ces actions en termes de niveaux de difficulté (ND). Pour détruire un objet ou crocheter une serrure, il faut réaliser un jet opposé contre le ND de l'objet. Les outils doivent alors être pris en compte comme des avantages pour les PJ. Par exemple, un bélier ou une hache facilite la démolition d'une porte, tout comme des crochets permettent d'ouvrir une serrure verrouillée.

Pour marquer la résistance de l'objet, cette aide propose d'adopter deux niveaux de difficulté. Quand le joueur réussit le premier test, l'objet devient « affaiblit ». Il devra réussir ce test plusieurs fois pour passer l'obstacle. Quand le joueur atteint la valeur du second ND, l'objet ne constitue plus un obstacle (dans ce cas un seul test de compétence suffit). Le premier ND permet à des PJ amateurs de réussir leur entreprise avec du travail, tandis que la seconde récompense les professionnels.

Type de porte	ND de Solidité
Planche mal jointe	2 - 3
Porte ordinaire	6 (2 fois) - 8
Porte renforcée	11 (2 fois) - 14
Porte en amaredo	18 (3 fois) - 21

Type de serrure	ND de crochetage
Cadenas simple	11
Serrure ordinaire	15
Serrure renforcée	20
Serrure magistérale	25



Les passages secrets

Les portes permettent de passer d'une zone à une autre, certaines bien visibles tandis que d'autres restent masquées au premier regard. Dans le même esprit, vous pouvez disposer des murs amovibles, totalement ou partiellement. Pour les PJ, la difficulté viendra de la possibilité de les découvrir. En général, les joueurs expliquent que leurs persos sondent le mur pour vérifier s'il est creux ; ce qui s'avère relativement imparable.

Vous pouvez utiliser le même système de double ND. Le premier ND permet de trouver le mur creux, encore faut-il dénicher le déclencheur, tandis que le deuxième correspond à une découverte du mécanisme du premier coup.

Rien n'empêche d'ajouter à ce mécanisme un élément déclencheur comme une clef ou une action spécifique. Dans ce dernier cas, les magisters apprécient spécialement de mettre des machines sur certaines positions (le grand classique étant de régler une fausse horloge éteinte sur une heure particulière). Dans le cadre des structures des Disparus, des combinaisons d'harmoniques, des vases remplis de liquides à différents niveaux ou des séquences d'idéogrammes placés dans un ordre précis constituent des déclencheurs fréquents. Autrement, les braves bibelots à déplacer ou les torchères à incliner fonctionnent toujours très bien.

Le tableau ci-dessous indique la difficulté à s'apercevoir que l'obstacle dissimule un passage, puis à détecter le mécanisme d'ouverture. Ainsi, un mur amovible, construit tout spécialement pour ne pas être vu, demande un premier test avec un ND de 20 pour le repérer et un autre test pour trouver ce qui le fait bouger. En de réussite face un ND de 24, le PJ découvre directement le mécanisme d'ouverture. Si l'élément déclencheur est « crypté », les joueurs doivent encore deviner comment le rendre actif. En général, on utilise la compétence crochetage qui représente la connaissance des mécanismes.

Type de passage	ND de Perception		Éléments déclencheurs cryptés	ND de crochetage
Passage dissimulé	11 - 13		Mécanisme magistéral simpliste	11
Porte secrète	15 (2 fois) - 17		Serrure ordinaire	15
Mur amovible	20 (2 fois) - 23		Serrure renforcée	20
Pièce secrète protégée	25 (3 fois) - 29		Système de combinaisons	25

Escaliers, passerelles et autres segments

Suivant le décor le passage entre deux pièces ou deux zones prend plusieurs allures. Ces segments se constituent d'escaliers, de passerelles, de couloirs, voire de monte-charge (pour de nombreux bâtiments magistéaux). Ils permettent d'introduire des environnements particuliers (pour ne pas dire bizarre) et faire appel à des compétences peut-être moins utilisées que d'autres : l'acrobatie, la nage, le saut, l'escalade, éventuellement la course...

Parmi les variantes qui se déclinent sur ces éléments vous pouvez trouver

- des zones encombrées augmentant la difficulté de progresser, être source d'entorse...
- des pièces inondées, parfois à tel point que la nage constitue le seul moyen de se déplacer, voire nécessite d'évoluer dans un élément sous-marin
- le sol (ou les planches d'une passerelle) peut être friable et s'ouvrir sur des fosses à plusieurs mètres plus bas, remplies d'eau ou d'acide
- la surface peut se révéler glissante, ce qui pose problème en cas de fuite ou de combat, ou simplement pour la traverser lorsqu'elle est bordée par le vide
- des pièges se dissimulent souvent dans ces espaces apparemment sécurisés
- le danger vient d'au-dessus : le plafond s'effrite, des pierres tombent d'un étage supérieur...

L'OPPOSITION : L'ÂME DU DONJON

Si vous jouez à Altro Mondo depuis quelque temps, vous imaginez mal un donjon dans les Baronnies, voici donc quelques configurations cohérentes à exploiter :

- un vieux repère de contrebandier dans les îles du Marélande
- un château occupé par des Magisters dissidents dans un coin perdu de Serlance
- une antique cité construite par des troglodytes sous la grande Barrière en Rustvis
- les décombres de Gazha en Artalie, hantées par les diables qui suivent le Fennec (livre de base page 31)

Et autrement, vous pouvez disposer de plusieurs zones en Altro Mondo, parmi lesquels :

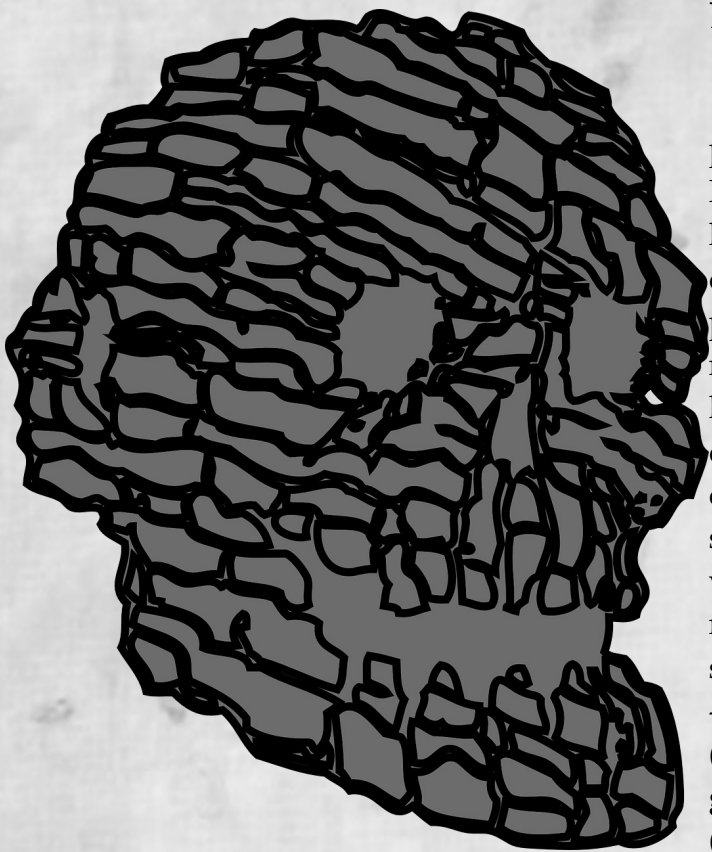
- les ruines souterraines de Lamine (Chronica 1, scénario *Lamine : Rhizome*)
- le vieux comptoir (Chronica 2, scénario *Levant marécageux : À travers la sépia*)

Les opposants de chaire, voire de sang

Les Baronniens dans ce type de configuration auront généralement des profils de soldats (livre de base p. 128), de malandrins (livre de base p. 128), voire de magisters (Chronica 1 p. 45). Les donjons seront presque toujours des complexes de bâtiments avec des fonctions pratiques tels que des entrepôts, ou des châteaux, des villages abandonnés.

Les animaux constituent davantage des surprises. À la différence d'un donjon et dragon, il y a rarement une écologie du donjon. Par contre, votre surface de jeu considérée comme un donjon peut abriter des bêtes. Leur présence peut s'expliquer par un territoire voisin, une fuite, à cause d'une blessure, voir parce qu'ils accompagnent des humains.

Des symbiotes en sommeil ou des Bêtes de la Nuit singulières occupent parfois des endroits reculés. Ils constituent des adversaires uniques tant en termes de capacités que de motivations. Dans ces deux, n'hésitez pas à créer votre donjon autour de ces êtres afin de les mettre en valeur.



Les pièges

Ces mécanismes dangereux, parfois mortels prennent toutes les formes chacun étant unique. Pour ce type de scénario, il faut presque toujours les adapter à vos personnages afin de gérer la difficulté. Les exemples qui suivent comptent parmi les plus classiques, mais aussi les plus modifiables. Vous pouvez faire varier le ND pour les détecter en fonction de leur concepteur. Les dégâts dépendent autant des armes, poisons ou circonstances que du degré de létalité que vous souhaitez créer. En matière de piège, tant que vous êtes cohérent vous pouvez être inventif, à moins que ne soyez un partisan du simulationisme.

- Fosse : Le sol se dérobe sous les personnages (ND pour le détecter 15). Ils tombent dans une grande zone creusée d'environ 4,5 mètres de haut (dommages de la 1 D suite à la chute).

- Piège à fléchettes : Il se déclenche en marchant sur une dalle placée dans un couloir (ND pour le détecter 21). Il tire deux projectiles à travers chaque mur du couloir (chaque salve inflige 1 niveau de Blessure, si elle n'est pas esquivée – ND 15).

- Serrure piégée : Lorsqu'un personnage réussit à crocheter la serrure, une grosse aiguille empoisonnée (dégâts 5D ; ND 10) est éjectée et empoisonne le voleur. Le ND pour détecter le mécanisme peut-être de 20.

MON PRÉCIEUX



Pourquoi entrer dans une souricière, à tendance mortelle, me direz-vous ? Pour la récompense pardi, ou un manque cruel d'instinct de survie (ce qui n'exclut pas l'appât du gain...).

Les pièces d'or n'ont plus cours dans les Baronnies, mais pour autant les objets précieux trouvent toujours des acquéreurs au sein de la Noblesse et des Maîtres d'Atelier. Les bijoux réalisés par les Disparus deviendront très prisés à mesure qu'ils passeront le Portail, durant l'ère des Conquêteurs. Parmi toute une gamme, voici quelques exemples d'ustensiles qui puisent dans le savoir-faire de ce peuple avancé en

matière de lithoamélioration (l'amélioration de l'individu par des dispositifs utilisant des pierres). Ces objets en amaredo gravé, aux allures d'accessoires de mode, apportent un bonus de +1 dans une caractéristique : ceinture de topaze (+1 en Agilité), collier d'aigue-marine (+1 en Charisme), pendentif de rhodonite (+1 en Coordination), boucle d'oreille d'azurite (+1 en Perception), diadème d'améthyste (+1 en Savoir), bracelet de citrine (+1 en Vigueur).

Les objets rares ne manquent pas, ils peuvent provenir d'artisans légendaires, des Magisters ou des Disparus. Ils ne doivent pas être donnés à légèreté au risque de transformer un jeune soldat en troupe d'élite des Magisters, simplement parce qu'il aura fouillé la bonne dépouille. Le fait de laisser entendre que les PJ pourraient trouver tel ou tel type d'objets peut motiver le groupe, voir justifier l'aventure.

Dans la catégorie des récompenses annoncées, les gains en information ne sont pas à négliger. Un PNJ peut incarner ce type de « trésor » et nécessiter une mission de sauvetage. Pour être davantage dans l'optique des tâches confiées par la Magna Ligua, la recherche de messages codés, de plans de machines ou d'ouvrages interdits convient tout autant. L'avantage découle de la multitude de PNJ qui peuvent les détenir ou les protéger : bandit ignorant ce qu'ils possèdent, Magister en fuite, membre de la 5^e colonne préparant une action...

Au final, l'important provient du plaisir que vos joueurs en retireront, voir de l'intérêt que prendra cette récompense dans la suite de l'aventure.