

# Altro Mondo

## L'Ère des Conquérants

### PRÉ-TIRÉS : VOLUME 1

### MAGISTERS – NOUVELLE VAGUE

*Le coup le plus rusé que le diable ait jamais réussi, c'est de faire croire à tout le monde qu'il n'existait pas. Usual Suspects, de Bryan Singer.*



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales : ArtTower.

- **Cognomister Éliselle de l'Atelier Filicophytes** : Envoyée dès le début en Altro Mondo, elle a enfourché les Vents du Destin en devenant l'une des premières cartographes. Au cours d'une expédition, elle ouvre le cocon d'un ancien Symbiote et tombe sous la coupe de la Racine-Mère. Lors de la fuite des Baronniers, l'emprise de la créature s'estompe, mais elle se fait sentir avec le retour de l'intrépide cognomagister. Désormais, Éliselle évolue dans un monde nouveau où elle devra choisir sa place après de l'humanité ou du Verde-Caracao.

Avantage : *Vétéran de l'Altro Mondo* (R2). Le personnage ne souffre d'aucune difficulté supplémentaire pour interagir avec la faune, la flore et l'Altro Mondo en général. Par exemple, là où un jet de SAVOIR est Difficile pour un nouvel arrivant, il sera Moyen, voire Facile pour le personnage.

Désavantage : *Infectée par la Racine-Mère* (R2). À mesure que l'emprise de la Racine-Mère s'accroît, il devient étrange pour les Baronniers et subit un malus de 2 à ses jets sociaux, tout en souffrant d'un malus de 1D pour agir contre les créatures de la Racine-Mère.

- **Extractomagister Janus de l'Atelier Jusligua** : depuis toujours Janus a l'intime conviction que les autres ligua méprisent les extractomagisters, qu'elles jouent avec leur vie dans des extractions dangereuses. Seulement, à peine est-il arrivé à Dominium que le Grand Maître d'Atelier lui confie une tâche d'ampleur : intégrer le jeune Atelier Jusligua, chargé de rendre une justice magistérale. L'heure de faire ses preuves et de régler ses comptes a sonné...
- **Curatomagister Quetmenis de l'Atelier Medellín** : chimiste renommée, elle a été envoyée en Altro Mondo avec son frère atteint d'une maladie dégénérative inconnue. Elle cherche à le guérir en utilisant toute la pharmacopée locale et sans limite matérielle, tant qu'elle produit les substances que lui demandent les représentants de la *Magna ligua*.  
Avantage : *Membre reconnu (curatomagister)* (R3). Le personnage bénéficie d'un bonus de 3D à ses jets sociaux avec les curatomagisters.  
Désavantage : *Proche malade* (R2). Le frère du personnage est malade et dépend des soins de la *Minor Curato Ligua*. Les magisters détiennent un moyen de pression sur le personnage qui réalise ses tests de Volonté avec un malus de -2D pour résister à leur demande.
- **Technomagister Gailnymede dit Gail de l'Atelier Sepultura** : ce magister fraîchement arrivé après la découverte de Port-aux-Larmes, y voit une belle occasion d'avoir sa place au soleil. Très brillant, son but pour l'instant consiste à s'attirer les bonnes grâces des Puissants (quels qu'ils soient) pour avoir une bonne place pour les prochaines années.  
Désavantage : *Gros dormeur* (R3). Le personnage subit un malus de 1D à ses jets pour ne pas être surpris ou pour ne pas s'endormir, notamment quand il monte la garde. De plus, il doit dormir 10 heures, sinon il subit un malus cumulatif de 1 par heure de sommeil en moins pour le reste de la journée.

Les Avantages et les Désavantages constituent des options pour donner plus de relief à un personnage. Il repose sur un principe de traduction de l'historique du personnage, d'un trait de caractère majeur, d'une capacité singulière ou d'une caractéristique physique en termes de règle. La 2<sup>e</sup> *Chronica - L'Ère des Conquérants* propose près d'une quarantaine d'Avantages et de Désavantages. Le système s'adapte aussi à vos envies. Par exemple, le Désavantage « Proche malade » du Curatomagister Quetmenis n'existe pas dans la *Chronica 2*. Il illustre le côté boîte à outils du système, qui se veut aussi simple que pratique. La curatomagister dispose de l'avantage Membre reconnu (curatomagister) (R3). Étant donné l'importance de cet avantage (et son coût), le MJ peut décider, en accord avec la table de jeu, que cet Avantage s'étant aussi à tout affilié des Magisters mais avec un bonus de 1D pour ces derniers.

# Altro Mondo

Stat civil

Nom du Personnage : Éliselle Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
 Profil : Cognomagister - archéologue et exploratrice  
 Origine : Marélande Âge : 24 Sexe : F  
 Apparence : Affûtée, coriace, avec des tics étranges

## Agilité

30+1

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches \_\_\_\_\_  
 Contorsion \_\_\_\_\_  
 Discrétion 40+1  
 Équitation \_\_\_\_\_  
 Escalade \_\_\_\_\_  
 Esquive \_\_\_\_\_  
 Lutte \_\_\_\_\_  
 Saut \_\_\_\_\_

## Coordination

20

Armes à distance 30  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Chariots \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Prestidigitation \_\_\_\_\_

## Vigueur

30+1

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

## Savoir

30+1

Bureaucratie \_\_\_\_\_  
 Commerce \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Lire et écrire \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation 40+1  
 Pièges \_\_\_\_\_

## Perception

40

Camouflage 50+2  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Débrouillardise \_\_\_\_\_  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Pister \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Rechercher \_\_\_\_\_  
 Survie \_\_\_\_\_

## Charisme

10+2

Charme \_\_\_\_\_  
 Commander \_\_\_\_\_  
 Courage 20+2  
 Dressage \_\_\_\_\_  
 Éloquence \_\_\_\_\_  
 Intimider 30+2  
 Volonté \_\_\_\_\_

## Background

De retour en Altro Mondo, mais infectée par la Racine-Mère, il va falloir choisir son camp

## Contacts

Avantage : Vétéran de l'AM (R2)  
 Désavantage : Infectée par la Racine-Mère (R2)

## Larmes

20

Cure : \_\_\_\_\_  
 Extraction : \_\_\_\_\_  
 Ingénierie : \_\_\_\_\_  
 Sapience : 30













Dégâts Naturels : 20

Mouvement : 10

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

## Niveau de blessure

	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
<u>Épée courte en amaredo</u>	<u>10+2 +20 = 30+2</u>	
<u>Arc magistral</u>	<u>30+2</u>	<u>10/100/250</u>

## Armure

Type	Av.	Notes
<u>Armure de cuir légère</u>	<u>valeur d'armure +2</u>	<u>malus aux jets : -1</u>



## Équipement

Type	Notes			
<u>Horloboussole</u>				
Défense naturelle	<u>10</u>	Défense active	<u>10</u>	
Défense totale	<u>20</u>	Résistance fixe	<u>10</u>	



# AltroMondo

État civil

Nom du Personnage : Janus Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
Profil : Extractomagister - scrutateur  
Origine : D'Zéta Âge : 31 Sexe : H  
Apparence : Énergique, regard inquisiteur

## Agilité

20

Acrobatie \_\_\_\_\_  
Armes blanches 30  
Contorsion \_\_\_\_\_  
Discrétion \_\_\_\_\_  
Équitation \_\_\_\_\_  
Escalade \_\_\_\_\_  
Esquive 30  
Lutte \_\_\_\_\_  
Saut \_\_\_\_\_

## Coordination

20

Armes à distance \_\_\_\_\_  
Artisanat \_\_\_\_\_  
Chariots \_\_\_\_\_  
Crochetage 30  
Lancer \_\_\_\_\_  
Prestidigitation \_\_\_\_\_

## Vigueur

30+1

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

## Savoir

30

Bureaucratie 40  
Commerce \_\_\_\_\_  
Connaissances académiques 40  
Lire et écrire \_\_\_\_\_  
Médecine \_\_\_\_\_  
Navigation \_\_\_\_\_  
Pièges \_\_\_\_\_

## Perception

30

Camouflage \_\_\_\_\_  
Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
Débrouillardise \_\_\_\_\_  
Déguisement \_\_\_\_\_  
Pister \_\_\_\_\_  
Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
Rechercher 40  
Survie \_\_\_\_\_

## Charisme

30+2

Charme 40+2  
Commander \_\_\_\_\_  
Courage \_\_\_\_\_  
Dressage \_\_\_\_\_  
Éloquence \_\_\_\_\_  
Intimider 40+2  
Volonté \_\_\_\_\_

## Background

Missionné par le Grand Maître  
d'Atelier pour créer une cour  
de justice magistérale

## Contacts

## Larmes

30

Cure : \_\_\_\_\_  
Extraction : 40  
Ingénierie : \_\_\_\_\_  
Sapience : \_\_\_\_\_



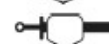



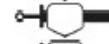





Dégâts Naturels : 20

Mouvement : 10

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

## Niveau de blessure

	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague magistérale	20 + 20 = 40	
Gant d'extraction	20 + 10 = 30	

## Armure

Type	Av.	Notes
Armure de plaques magistérale légère		
Valeur d'armure +20		malus aux jets : -2



## Équipement

Type	Notes
Masque de scrutateur	

Défense naturelle	10	Défense active	9
Défense totale	19	Résistance fixe	10

# AltroMondo

Etat civil

Nom du Personnage : Quetmenis Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
Profil : Curatomagister - chimiste  
Origine : Serlance Âge : 22 Sexe : F  
Apparence : Petite, économie de geste, tenue pratique

## Agilité

2D+1

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

## Coordination

3D+1

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

## Vigueur

2D

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

## Savoir

3D+1

Bureaucratie \_\_\_\_\_  
Commerce \_\_\_\_\_  
Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
Lire et écrire \_\_\_\_\_  
Médecine 4D+1  
Navigation \_\_\_\_\_  
Pièges \_\_\_\_\_

## Perception

2D+1

Camouflage \_\_\_\_\_  
Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
Débrouillardise \_\_\_\_\_  
Déguisement \_\_\_\_\_  
Pister 3D+1  
Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
Rechercher \_\_\_\_\_  
Survie 3D+1

## Charisme

2D+1

Charme \_\_\_\_\_  
Commander \_\_\_\_\_  
Courage \_\_\_\_\_  
Dressage \_\_\_\_\_  
Éloquence 3D+1  
Intimider \_\_\_\_\_  
Volonté 3D+1

## Background

La curato qui sauve des vies  
peut-elle se changer en  
fabricante de drogue pour  
sauver son frère

## Contacts

Avantage : Membre reconnu  
(curatomagister) R3  
Désavantage : Proche malade (R2)

## Larmes

3D+1

Cure : 5D  
Extraction : \_\_\_\_\_  
Ingénierie : \_\_\_\_\_  
Sapience : \_\_\_\_\_







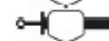

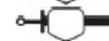



Dégâts Naturels : 1D

Mouvement : 1D

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

## Niveau de blessure

	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
<u>Dague magistérale</u>	<u>2D + 1D = 3D</u>	
<u>Arbalète à répétition</u>	<u>3D+2</u>	<u>10/100/200</u>

## Armure

Type	Av.	Notes
<u>Armure de cuir légère</u>	<u>valeur d'armure +2</u>	<u>malus aux jets : -1</u>



## Équipement

Type	Notes		
Portolabs			
Laborestine (2 doses)			
Anesthésiant (3 doses)			
Défense naturelle	10	Défense active	6
Défense totale	16	Résistance fixe	6



# AltroMondo

État civil

Nom du Personnage : Gail Nom du Joueur : \_\_\_\_\_  
 Profil : Technomagister - génie à tendance dormeur  
 Origine : Rustris Âge : 33 Sexe : H  
 Apparence : Débraillé, tâché d'huile, mais toujours bien reposé

## Agilité

2D+2

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

## Coordination

2D+1

Armes à distance 3D+1  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Chariots \_\_\_\_\_  
 Crochetage 3D+1  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Prestidigitation \_\_\_\_\_

## Vigueur

2D+1

Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance \_\_\_\_\_  
 Résistance 3D+1

## Savoir

3D

Bureaucratie 4D  
 Commerce \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Lire et écrire \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Pièges 4D

## Perception

2D+1

Camouflage \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Débrouillardise 3D+1  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Pister \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Rechercher \_\_\_\_\_  
 Survie \_\_\_\_\_

## Charisme

2D+1

Charme 3D  
 Commander \_\_\_\_\_  
 Courage \_\_\_\_\_  
 Dressage \_\_\_\_\_  
 Éloquence \_\_\_\_\_  
 Intimider \_\_\_\_\_  
 Volonté 3D

## Background

Passer d'un monde moribond à un paradis hostile ça peut se faire si la partie « hostile » est retirée de l'équation

## Contacts

Désavantage : gros dormeur (R3)

## Larmes

4D

Cure : \_\_\_\_\_  
 Extraction : \_\_\_\_\_  
 Ingénierie : 6D  
 Sapience : \_\_\_\_\_



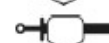



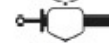





Dégâts Naturels : 1D

Mouvement : 1D

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

## Niveau de blessure

	Blessé superficiellement	
	Blessé	
	Gravement blessé	
	Incapacité	
	En danger de mort	
	Tué	

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague magistérale	2D + 1D = 3D	
Sépulteur	6D	10/100/200

## Armure

Type	Av.	Notes
Armure de plaques magistérale légère		
	Valeur d'armure +2D	malus aux jets : -2



## Équipement

Type	Notes
Mallette technomagistérale	
Larme bleue	

Défense naturelle	10	Défense active	10
Défense totale	20	Résistance fixe	10