

Altro Mondo

QUEL EST TON NOM ?



Cette aide de jeu s'intéresse aux prénoms issus des Baronniees. Elle vient compléter et corriger les éléments proposés dans la *Chronica 1*. On ne peut pas forcément revenir sur un travail, aussi j'ai sauté sur l'occasion de reprendre ce passage. Vous pourrez donc découvrir une version « retravaillée » des déclinaisons des prénoms courants selon les quatre Baronniees et des prénoms propres à chacune de ces régions. Les Magisters ne sont pas en reste. Au moment charnière où débute la chronologie du jeu, un mouvement d'affirmation de leur identité voit le jour. Ainsi, de nombreux Magisters optent pour des prénoms singuliers afin de se démarquer. Dans le même esprit, le nom des Ateliers devient un élément de jeu autant qu'un moyen d'affirmation au sein de la *Magna Ligua*.

*J'ai baptisé mon chat d'après Springsteen ! – Sans blague, tu l'as appelé comment ?
Bruce. – Ça paraît logique. (500) jours ensemble.*




Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Variation des prénoms féminins et masculins des Hautes-baronnies

L'origine des Baronnies reste obscure, y avait-il plusieurs peuples autochtones comme les nomades du Désert de Feu ou les troglodytes de la Barrière ? Les Marélandais parlent de conquérants venus d'au-delà de la mer Désespérée, mais ne pourrait-il y en avoir d'autre que l'Histoire aurait oublié ? Pour autant, la population des Baronnies a su se mélanger au fil des cycles, tout en conservant de légères traces des particularismes régionaux. Ces différences autour d'un socle commun se retrouvent au travers des prénoms des Baronniers. Voici quelques exemples qui peuvent vous aider à marquer ce régionalisme.

Prénoms féminins



Marélande	Rustiv	Serlance	Artalie
Aliwen	Alinka	Aline	Alina
Blandwen	Blandilde	Blandine	Blanda
Cléménelle	Clémindra	Clémentine	Clémentia
Dorwenne	Dorinka	Dorine	Doria
Eliselle	Elichka	Elise	Elisa
Fabianne	Fabinedra	Fabienne	Fabia
Gwenaelle	Gwendolika	Gwendoline	Gwendola
Hermelle	Hermindilde	Hermine	Hermia
Iswen	Isoldra	Isolde	Isolda
Juliane	Julika	Julie	Julia
Kristen	Kristhilde	Kristine	Kristina
Laurwen	Laurika	Laurine	Laura
Maiwen	Maiwhilde	Maiwine	Maiwhilda
Nadwen	Nadika	Nadine	Nadia
Oriane	Oranka	Orane	Orana
Paulwen	Paulindra	Pauline	Paula
Queenaelle	Queenhilde	Queenie	Queena
Régwen	Régindra	Régine	Régina
Sophiane	Sophika	Sophie	Sophia
Theodelle	Theodhilde	Theodine	Thea
Ursulianne	Ursindra	Ursuline	Ursula
Vincielle	Vicindra	Vicentine	Vicentia
Wilhelmianne	Wilhelmhilde	Wilhelmine	Wilhelmina
Xavelle	Xavka	Xavière	Xavièra
Yolandelle	Yolanka	Yolande	Yolanda
Zohrwen	Zohrhilde	Zohrine	Zohra

Prénoms masculins

Marélande	Rustiv	Serlance	Artalie
Alan	Alanik	Alain	Alanio
Andrean	Andrei	André	Andrio
Brennan	Berni	Bernard	Bernardo
Christian	Christof	Christophe	Christo
Dan	Dolf	Dar	Dio
Edouan	Edi	Edouard	Edourdo
Frederian	Fredi	Frederic	Frederico
Goerian	Goeri	Goeffré	Goero
Henaël	Henrik	Henri	Henrio
Ivan	Ivanof	Ivar	Ivo
Joran	Jori	Jorard	Jorio
Kan	Karlek	Karl	Karlo
Lan	Leoni	Leon	Leo
Mael	Marek	Marc	Marco
Nandel	Nandek	Nandain	Nando
Octan	Octaf	Octave	Octavio
Perran	Perri	Perrain	Perrino
Quentan	Quentik	Quentin	Quentinio
Roman	Romek	Romain	Romano
Sylvan	Sylvek	Sylvain	Sylvio
Teodan	Teodof	Teodore	Teodoro
Urbian	Urbino	Urbain	Urbino
Valeran	Valek	Valère	Valerio
Walt	Walker	Walter	Walto
Xan	Xani	Xandar	Xandaro
Yoran	Yori	Yorain	Yorano
Zacharian	Zack	Zacharie	Zachario



Les prénoms régionaux

Ces prénoms viennent du passé des Baronniers, de l'époque antérieure aux guerres civiles. Ils survivent parmi de vieilles familles de nobles, où ils se transmettent comme de précieux héritages. Au sein du Peuple, ils traversent les cycles grâce aux contes populaires. Bien souvent, les parents donnent ces prénoms à leurs enfants pour les singulariser et attirer sur eux les Vents du Destin, afin qu'ils aient une vie glorieuse. Vous trouverez quelques-uns de ces prénoms classés par région.

Marélande, la bruyère baignée par les étoiles :

- Prénoms féminins : Armelle, Gwenning, Katelle, Louane, Maëlle, Madalen, Nolwen, Paskelle, Soizig, Solen, Yaelle, Zaig.
- Prénoms masculins : Ayden, Briac, Drevig, Erwan, Glenn, Iwan, Kenan, Larig, Owen, Padrig, Ronan, Visantig.

Rustvis, les steppes s'enfonçant dans la Barrière :

- Prénoms féminins : Adélaïde, Bathilde, Brigitte, Brunhilde, Edite, Hildegarde, Lenka, Marguerite, Mechtilde, Plectrude, Valeska, Wisigarde.
- Prénoms masculins : Aldric, Asaf, Bodrulf, Dragomir, Grigori, Hermeuric, Ingolf, Isak, Kendrik, Magneric, Radomir, Thierry.

Serlance, la forêt noyée dans l'obscurité :

- Prénoms féminins : Arnegonde, Brunehaut, Capucine, Florentine, Frédégonde, Garance, Hortense, Ingonde, Mahaut, Melissandre, Radegonde, Violette.
- Prénoms masculins : Aubin, Desmond, Evrard, Grimoald, Harald, Mathurin, Médart, Raymond, Renoul, Sigismond, Waldemar, Wulfoald.

Artalie, les vergers rongés par le désert :

- Prénoms féminins : Alhem, Aitana, Carmen, Gharam, Ilhem, Jimena, Kenza, Meriem, Nesayem, Nuria, Rosa, Thaïs.
- Prénoms masculins : Armando, Belkacem, Damario, Ephrem, Guillem, Lisandro, Mateo, Mickael, Nério, Pédro, Rafael, Thiago.

Magium et nouvelle vague !

L'enlèvement du Front de l'Est et la découverte de l'Altro Mondo ont secoué la *Magna Ligua*. L'aura de sagesse des Anciens chancelle, avec dans son sillage le respect inconditionnel dont ils bénéficiaient jusqu'à présent. Les jeunes Magisters, ainsi qu'une flopée d'insatisfaits, ont décidé d'une mise à jour des pratiques au sein de la *Magna Ligua*. Tel un nouveau courant, ils

promouvent le *magium* : la langue secrète des Magisters. Ils se démarquent de la majorité des Baronniers et se distancient des Nobles les plus cultivés. Ce renouveau linguistique se manifeste aussi dans le choix du nom adopté par le Magister à l'issue de son apprentissage, lequel devient particulièrement exotique pour les non-magisters. Les plus influents choisissent des noms d'Ateliers se fondant sur traductions en *magium* et non plus en prenant le nom d'anciens Magisters renommés.

Dis-moi ton *nomen*, je te dirais qui tu es

Ces nouveaux noms commencent à apparaître durant l'Ère des Pionniers, pour devenir courants à la fin de l'Ère des Conquérants. Dans la plupart des cas, les Magisters font une demande de changement auprès de la *Minor Cogno Ligua* pour un motif valable et sérieux, ou en échange d'un service, voire en exerçant une pression. Certains Magisters reçoivent l'ordre de changer de nom afin de disparaître des registres, suite à des actions officieuses. Quant aux jeunes Magisters qui choisissent ces prénoms une fois leur apprentissage terminé, ils le font généralement pour se démarquer. Voici une liste non-exhaustive de ces prénoms mixtes.

Prénoms plutôt choisis par des hommes :

Aesclapius, Charybdis, Darius, Faustus, Hypnos, Inachus, Joris, Kiryl, Laestrigones, Magnus, Narcissus, Palaemon, Radamantus, Salmoneus, Thaddeus, Uranus, Vasileios, Waltemnos, Xanthus, Zaccheus.

Prénoms plutôt choisis par des femmes :

Bernice, Disys, Erinyes, Fauna, Galatea, Hedeia, Ignis, Jenesis, Kalista, Lycoris, Mnemosyne, Nemesis, Odysseia, Pelagia, Quetmenis, Rhea, Selenis, Thea, Vilmaris, Xyleena.

Prénoms totalement mixtes :

Anastase, Boreas, Côme, Cybil, Diomedes, Drakón, Estes, Ganymede, Hippolyte, Kimón, Kleomene, Joryl, Lordanes, Neokyl, Polykrón, Quentemnade, Taxiarches, Yphilomene, Ytelmede, Zephyre.

Le retour des Ateliers

Il y a peu, les Ateliers magistéaux étaient devenus de simples éléments pour distinguer des groupes de Magisters travaillant ensemble sous la férule d'un Maître. Dans certains cas, ils faisaient référence à un Magister qui s'était illustré dans un domaine en lien avec l'activité du groupe, tandis que dans d'autres ils se transmettaient de Maître à disciple sans autre logique. Le sens de l'Atelier s'était à tel point perdu qu'il était à peine différent d'un patronyme ou d'un matronyme. Ainsi, le célèbre Cyril Barkonen devrait s'appeler Cyril de l'Atelier Barkonen. De cette manière, le Gouverneur marquerait son appartenance à un groupe de Magisters, qui fut dirigé par le fameux Barkonen. La mention du qualificatif d'Atelier a disparu par mimétisme avec l'usage du nom de famille dans la population baronnienne.

Face à cette désuétude, ou par snobisme, les adeptes du courant dit « Magium » lui ont redonné toute sa valeur en obtenant dans un Conclave que son usage redevienne obligatoire. Pour pouvoir se démarquer après ce succès, ils ont réintroduit l'utilisation du terme propre à chaque *ligua*. Ainsi, les Ateliers se déclinent sous les appellations suivantes : les Études pour les cognomagisters, les Hospices pour les curatomagisters, les Aréopages pour les extractomagisters et les Machineries pour les technomagisters.

Option de jeu : si vous souhaitez renforcer l'aspect tentaculaire de *Magna Ligua* et les projets des *Minors Liguas*, vous pouvez élargir l'utilisation de la compétence Sapience. Ainsi, par le biais d'un test de cette compétence, le joueur peut connaître les activités actuelles ou passées d'un Atelier.

Les Ateliers sont classés par *Minor Ligua*, avec leurs champs d'études entre parenthèses. Les Ateliers mixtes, traditionnellement rares, deviennent très courants à mesure que l'Altro Mondo réclame l'attention des Magisters. Une partie des noms des Ateliers présentés ici proviennent des ouvrages du jeu, afin de les expliciter, voire de donner un nouvel éclairage sur un personnage. D'autres Ateliers correspondent à des jeux de mots, à des références ou une

utilisation « baronniesque » du latin pour se parer des sonorités du *magium*. Outre l'avantage d'être prêt à l'emploi, ces Ateliers peuvent servir de canevas pour créer les vôtres. Véritable élément constitutif d'un Magister, l'Atelier est aux Magisters, ce que le lignage est aux Nobles.

Études (cognomagisters) : Barkonnen (intendance militaire), Bern (chroniques de la Noblesse), Fiscium (calcul de la Taille), Mentat (évaluation des risques politiques), Nomenclatura (recensement des projets), Rationis (gestion des ressources).

Hospices (curatomagisters) : Arnica (alchimie), Bestia (classification des espèces animales), Botanikos (étude des plantes), Ivy (poisons), Pestis (maladies et épidémies), Silas (dissections et thanatologie).

Aréopages (extractomagisters) : Agilbert (éducation des novices), Manus fatorum (main du Destin), Civello (étude de l'énergie circulant dans les Larmes), Ricolta (récolte des Larmes), Carceractio (extraction secrète dans les prisons, voire les mouirois), Transferium (transport de Larmes).

Machineries (technomagisters) : Cura Techne (maintenance), Dagaric (systèmes de défense), Devincium (projet de Demain), Famas (armement), Mattin (évaluation des besoins en Altro Mondo), Vehiculum (moyens de transport et infrastructures).

Ateliers mixtes : Barbaros (peuples étrangers – cognomagisters et curatomagisters), Griso Mortis (étude de la Grisaille – toutes les *Minor Ligua*), Miles Curatis (soins militaires, dont les prothèses – curatomagisters et technomagisters), Novis Mutatis (nouvelles espèces – cognomagisters et curatomagisters), Remington (machines (re)produisant des systèmes d'écriture – cognomagisters et technomagisters), Tepes (vol de la Vie – curatomagisters et extractomagisters), Vergés (droits des trois castes – cognomagisters et extractomagisters), Veritas (torture et sérums – curatomagisters et extractomagisters).