Chroniques d'Altaride

NOVEMBRE 2012 - LE FANZINE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°6



► AIDE DE JEU :
ET SI ON PRENAIT
L'AVION ?

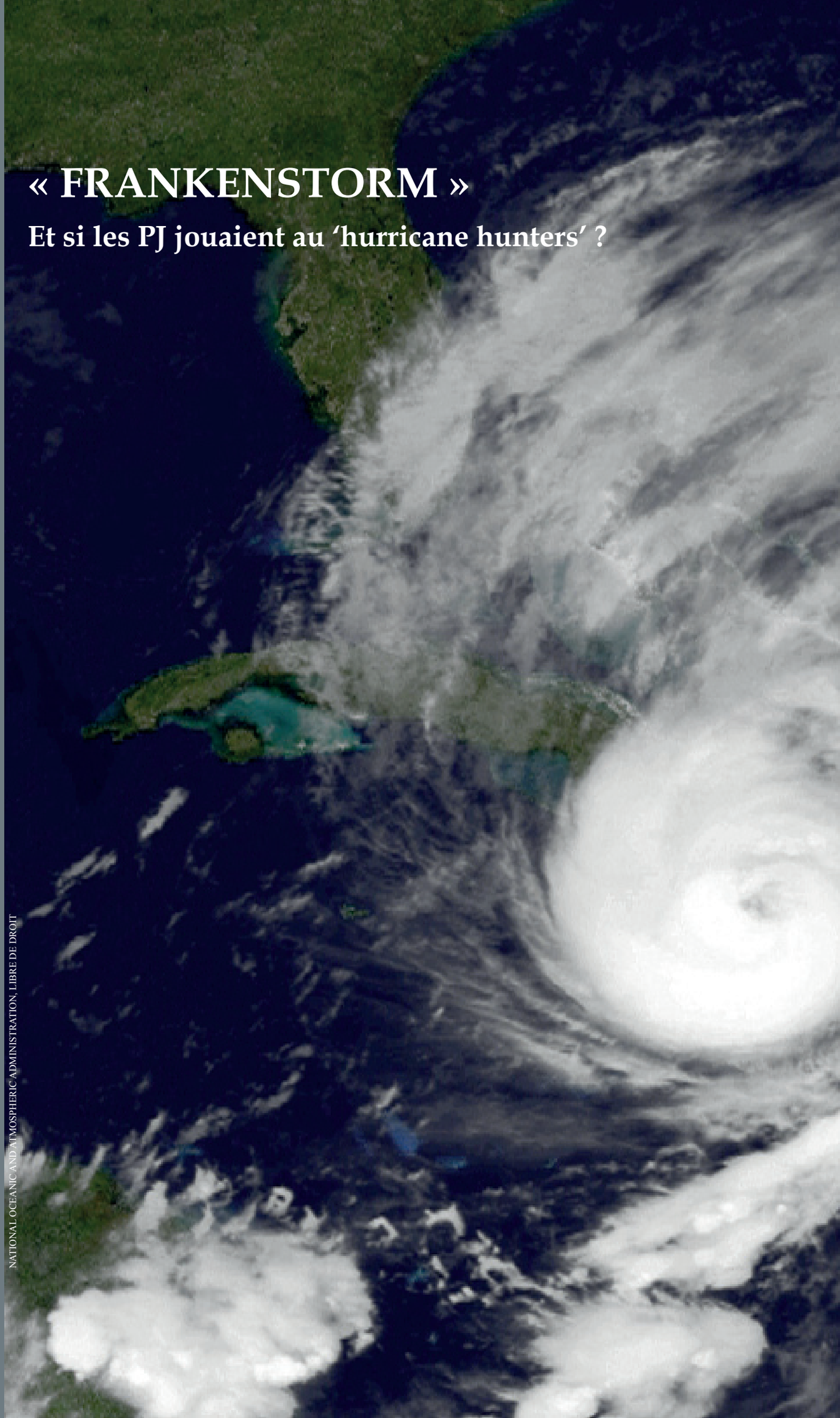
► PNJ :
LES VOYAGEURS
DU CIEL

► GRAND DOSSIER :
DANS LES AIRS !

Fenêtre sur...

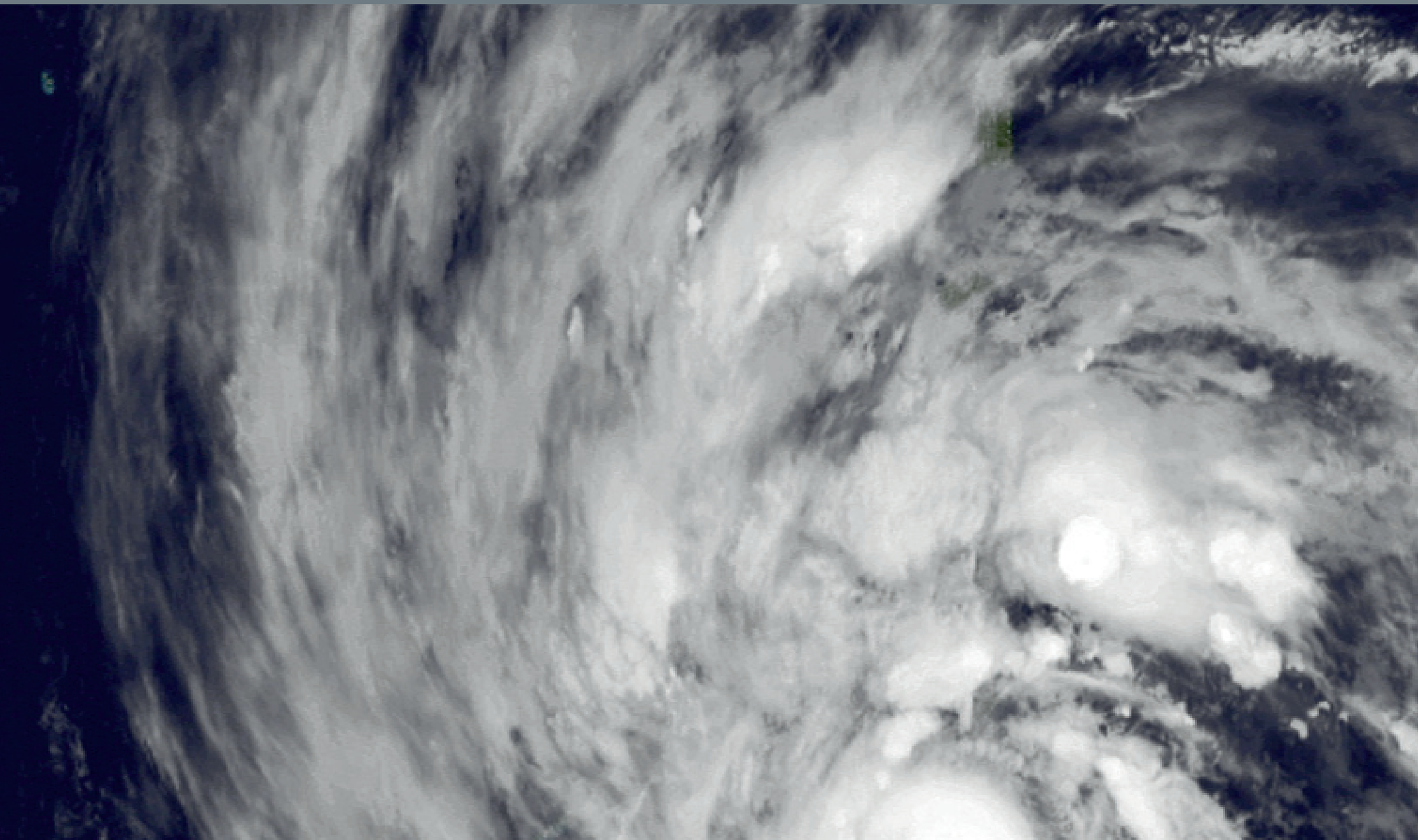
« FRANKENSTORM »

Et si les PJ jouaient au ‘hurricane hunters’ ?



NATIONAL OCEANIC AND ATMOSPHERIC ADMINISTRATION, LIBRE DE DROIT

Fenêtre sur...



Éditorial

Dans les airs

Déjà six mois que les *Chroniques d'Altaride* ont pris la forme d'une revue de l'imaginaire et du jeu de rôle ! Commençons donc par un grand merci, d'un côté aux lecteurs, nombreux et fidèles, de l'autre aux contributeurs, tout ceux qui, de près ou de loin, apportent leur pierre à l'édifice pour qu'un numéro après l'autre, les *Chroniques d'Altaride* continuent d'exister.

Ce mois-ci, nous abordons le thème du ciel. Que se passe-t-il quand les personnages s'envolent ? Comment mettre en scène un scénario aérien sans tomber systématiquement dans un combat d'aéronefs ? Il existe quelques alternatives que, modestement, nous explorons dans ce numéro.

Un numéro qui s'ouvre sur le portrait d'un rôliste que je connais depuis maintenant dix ans et qui présente sa définition personnelle du jeu de rôle, dans laquelle sans doute de nombreux rôlistes se retrouveront.

Vous trouverez aussi dans les dernières pages une interview. C'est une première pour les *Chroniques*, qui n'ont pas pour objectif de rivaliser avec la concurrence sur le domaine de l'actualité ludique. Il s'agit plutôt là d'une rencontre avec le créateur de jeu original : *Sporz* (le jeu, l'auteur, c'est Raphaël Donzel). Parce que l'air peut aussi être chargé de spores contagieuses… même si l'épidémie sera certainement le thème d'un prochain numéro… et que la fin du monde, d'ailleurs, qui sert d'arrière-plan à *Sporz*, sera celui du N°7.

En attendant…

À vos dés !

Benoît

Chroniques d'Altaride Novembre 2012 N°6
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Photo de couverture : © Para44. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Christophe Calmes, Benoît Chérel, GIOM, Cédric Laborde-Boutet Sophie Pérès et le collectif de création du monde d'Altaride. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple).

Pour s'abonner gratuitement ou annuler son abonnement : altaride@gmail.com

Retrouvez les Chroniques d'Altaride sur le site de La guilde d'Altaride

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur…
• **F**rankenstorm.....**2**

L'Entrée
• **L**es paroles s'envolent… **4**

Définition
• **L**a puissance de l'imaginaire **6**

Portrait
• **N**icolas Roland.....**11**

Cuisine du MJ
• **A**ide de jeu
Et si on prenait l'avion ?.....**12**
• **P**NJ
Les Voyageurs du ciel **20**
• **L**a Boîte à questions
« Si je saute dans le vide, est-ce que le MJ me rattrape ? » **25**

Chambre des rêves
• **M**ythe d'Altaride
Bestiaire aérien.....**26**

Salle de jeu
• **A**ide de jeu
Regarde, je voooooole !.....**32**
• **C**ourrier des lecteurs.....**36**

Atelier du créateur
• **I**nterview
Attention, il va y avoir du *Sporz*… **38**

Jardin
• **L**e Jeu de rôles - épisode **6**.....**42**



© ALAN LEVINE

Nicolas Roland, rôliste persistant

La puissance de l'imaginaire

Comment un individu sérieux se retrouve-t-il un soir à combattre l'avènement d'un Grand Ancien de Lovecraft dans une cave venteuse au milieu de cadavres de pizzas et de bouteilles vides de jus d'orange ?

La réponse est toute simple…

Peut-être parce que, de la même manière que tout enfant qu'on laisse seul devant un tas de sable finira invariablement par se prendre pour Neil Armstrong foulant l'astre lunaire, le grand échalas que je suis, nourri à l'imaginaire, ne peut rester insensible à l'attrait, à l'opportunité de quitter un bref instant son quotidien bien réglé pour évoluer dans des univers de fiction par avatar interposé.


© ALAN LEVINE

Qu'est ce que le jeu de rôle pour moi ?

Faire du jeu de rôle, c'est rencontrer des amis, pendant quelques heures, pour vivre tous ensemble une histoire qui tisse sa toile et se bâtit sur et dans notre imaginaire. C'est un moment d'échange et de convivialité, de camaraderie et de partage. C'est en quelque sorte le pendant moderne des contes que grand-père prodiguait à ses petits-enfants au coin de l'âtre le soir, tandis que dehors soufflait la bise et hurlaient les loups.

En ces temps où l'homme est joignable à tout instant et où, paradoxalement, les gens n'ont jamais été aussi isolés, il est bon de pouvoir se rassembler pour rire, frissonner ou réfléchir en compagnie de gens que l'on apprécie.

Ce loisir complète agréablement la lecture et le cinéma

Devant un film, l'on est généralement spectateur de l'imaginaire d'un autre. En lisant un livre, on dispose des descriptions du narrateur mais la mise en images provient de notre cerveau fertile.

Le jeu de rôle substitue aux lignes écrites la parole du maître de jeu. Ce dernier provoque par ses descriptions l'apparition d'un univers qui prend corps dans l'imaginaire des participants.

Qui ne s'est jamais rendu compte après une séance de jeu que sa vision d'un personnage non-joueur ou d'un lieu parcouru différait totalement de celle de son voisin lors du traditionnel débriefing post-partie ?

Le jeu de rôle est ainsi en quelque sorte une toile aux grandes lignes esquissées par le maître de jeu et où il ne reste plus aux joueurs qu'à renseigner les détails ou, bien au contraire, à en élargir subitement le cadre par une contribution intéressante, bouleversant ainsi la perspective globale. Esquisse au trait à peine appuyé ou tableau surchargé recouvert de vernis, cela dépendra de la personnalité et des habitudes du conteur en charge de la narration.

Un outil pour rencontrer des gens, tout simplement

L'apport du jeu de rôle a été salvateur d'un point de vue personnel. Étant quelqu'un de très timide dans la vie, pouvoir aborder des inconnus autour d'une table de jeu par l'entremise bienveillante du jeu, cela m'a permis de faire la connaissance de personnes diverses et variées que je n'aurais jamais côtoyées sans ce loisir. Alors oui, quand au sortir de l'adolescence on annonce à ses parents que l'on va participer à une partie de jeu de rôle, on sent une légère appréhension de leur part. Mais dès qu'ils se sont rendus compte que nous ne sacrifions pas de chatons ni n'arpentions de cimetières, mais que nous étions paisiblement installés autour d'une table pendant quelques heures, à bien souvent échanger des plaisanteries ou ourdir de sombres machinations digne des meilleurs albums des *Pieds Nickelés*, ils ont vite été rassurés.

C'est un moment d'échange, de camaraderie et de partage

Ma rencontre avec le jeu de rôle ?

Si je me souviens bien cela eut lieu durant l'un des examens du bac où, ayant fini avant mes camarades, je croisai le regard

d'un ami penché sur le livre de règles de *Star Wars* D6.

Fan de cet univers, je me dépêchais de lui emprunter et apprenais que, comme Han Solo, Chewie ou Lando, il était aussi possible pour un individu lambda de se faire une place dans cette galaxie de fiction, avec pour seul bagage quelques dés et de l'imagination à revendre.

Ravi de mon intérêt et un peu décontenancé par le rôle de « dictateur » ludique à assumer pour utiliser l'ouvrage et maîtriser une partie, mon camarade fut heureux de me déléguer le rôle de MJ ainsi que la garde définitive de ce tome de la connaissance.

Et c'est dans la cave de la demeure familiale, réuni avec mes camarades de lycée, que la première partie se déroula, en suivant les épais fils du scénario d'introduction fourni dans l'ouvrage. Quelques heures plus tard, tout le monde était conquis…

Je venais de marcher dans le jeu de rôle du pied gauche, et il paraît que cela porte bonheur.

Au fil des deux années qui suivirent nous écumâmes nombre de portions de la galaxie, de Coruscant à Endor, de Tatooine à Hoth.

Dans le même temps on nous invita à participer à quelques luttes intestines entre anges et démons à *In nomine Satanis / Magna veritas* et je découvris la sortie d'un jeu de rôle, *COPS*, mon porte-monnaie se souvenant encore du passage de toute sa gamme, aguicheuse et irrésistible.

Malheureusement la fièvre retomba et le contact se distendit avec mes proches compagnons ludiques, partis tour à tour conquérir le légendaire monde du travail.

Je tentai alors l'expérience du jeu par forum interposé. Sur le défunt site *Univers Fantastiques* j'eus l'occasion furtive de prendre part à la bataille de Yavin et à une chasse au trésor, toujours dans l'univers de George Lucas, et d'y rencontrer Benoît, membre fondateur et MJ *Star Wars*.

Ensuite, une période de disette de plusieurs années avant que je n'apprenne l'existence d'un petit groupe d'irréductibles Gaulois œuvrant dans ma bonne ville du Sud-Est.

La flamme reprit et je me retrouvai à chasser des monstres cthulhiens, à traquer le crime dans le Paris des années folles ou à parcourir les cieux en quête de rhum, de gloire et de richesse.

Je participai brièvement à deux campagnes de *COPS* et de *L'Appel de Cthulhu* par l'intermédiaire du portail *Cerbère*, devant malheureusement abandonner mon MJ après quelques temps pour me recentrer sur les parties locales.

Plus récemment je rencontrai un talentueux zélateur qui réussit à me faire rejoindre son groupe de joueurs dédié tout entier à la traque de zombies dans l'univers de *Z-Corps*.

Donner corps à son personnage, lui trouver un nom adapté, l'attacher aux lieux qu'il va fouler, tout simplement le rendre vivant.

PJ ou MJ ?

À choisir, je prendrais volontiers le rôle de joueur plutôt que celui de MJ. Les deux profils peuvent être tout aussi prenants


© NICOLAS ROLAND

Nicolas Roland.

mais je sais que mon appréhension lors de la maîtrise d'un scénario atteint vite des sommets et que j'ai rapidement l'impression d'ennuyer à en mourir mes joueurs. Ces bonnes âmes ont beau dire le contraire, j'ai toujours du mal à m'y faire.

Être joueur présente des à-côtés que certains trouveront rébarbatifs et que personnellement j'apprécie beaucoup, qu'il s'agisse de l'écriture du background de son personnage, de la création d'aides de jeu ou de longues séances de recherches sur le web.

Donner corps à son personnage, lui trouver un nom adapté, l'attacher aux lieux qu'il va fouler, tout simplement le rendre vivant.

Quel challenge pour un Européen n'ayant jamais voyagé que de rendre crédible, en sachant toute proportion garder, un samouraï ou un policier de Los Angeles, deux archétypes bien loin du Français à béret avec une baguette sous le bras (souriez, c'est un cliché).

Mon plus récent projet de joueur est la tenue à jour d'un wiki relatant les aventures de nos personnages dans une campagne de *Z-Corps* afin que, le temps passant et les scénarios s'empilant, nous n'oubliions pas des détails antédiluviens qui pourraient bien un jour sauver la mise à nos avatars.

Pour l'avoir testé et approuvé des deux côtés de l'écran, l'implication des joueurs motive énormément le maître de jeu. À l'inverse, des épicuriens uniquement présents pour avaler des victuailles et qui ne se rappellent pas du nom de leurs personnages, je pense que cela a déjà poussé plus d'un MJ à revoir à la baisse ses ambitions ou à changer son jeu de rôle d'épaule.


© NICOLAS ROLAND

Nicolas Roland.

Combien de campagnes mémorables ont été tuées dans l'œuf pour cause de joueurs trop attentistes ou je-m'en-foutistes ?

Être maître de jeu, c'est beaucoup de travail, mais c'est aussi de grandes satisfactions, par exemple quand les joueurs, la partie à peine terminée, évoquent avec impatience la suivante ou quand, des années plus tard, des péripéties fortes sont encore remémorées avec des trémolos dans la voix.

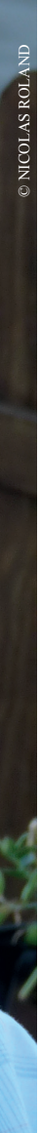
Réussir à capter l'attention de plusieurs joueurs pendant de longues heures, les tenir en haleine et les guider au sein d'un univers et d'une aventure que l'on veut palpitants, tout en évitant le classique « syndrome du marionnettiste », c'est un challenge intéressant à relever.

Mais après des années de pratique, je peine toujours autant à offrir à mes joueurs une marge d'action ou de liberté digne de ce nom.

Je redoute le moment du scénario où le train s'emballe, sort des rails et vient s'embourber dans le marais de l'improvisation. Mon petit côté perfectionniste compulsif voudrait leur faire vivre une aventure de légende digne des Oscars mais j'ai bien souvent l'impression de ne leur offrir qu'un film de série Z.

Pas facile de bien choisir ses jeux…

Il est loin le temps où l'offre des jeux de rôle était réduite à sa portion congrue et donjonesque. Aujourd'hui il existe des manuels permettant d'incarner à peu près tout et parfois n'importe quoi.


© NICOLAS ROLAND

J'essaye avec le temps de rester centré sur quelques gammes précises et attends souvent de voir le devenir d'une gamme avant de craquer.

C'est un comportement attentiste qui peut se révéler néfaste pour les nouveaux arrivants, mais combien de jeux de rôle vantés comme devant chambouler les mécaniques bien rodées se sont simplement transformés en cale-portes, faute de suivi ?

J'étais autrefois papillonnant, sautant sur toutes les nouvelles gammes, abandonnant un univers pour plonger dans un autre et pour, au final, ne jamais y jouer ou maîtriser. C'est bien fini.

Face aux innombrables sorties (en anglais comme en français), je pratique dorénavant la politique du « Ai-je réellement besoin de cela ? Puis-je m'en passer ? » et celle-ci a fait un bien salvateur à mon pouvoir d'achat.

Merci !

Je terminerai en remerciant Benoît, le rédac'chef, de m'avoir accueilli au sein du magazine pour cette courte rencontre au coin de l'âtre. Il est maintenant temps de céder la place et de rajouter quelques bûches dans le feu avant de disparaître. ■

NICOLAS ROLAND

Nicolas Roland

Petit portrait rôliste

Prénom :
Nicolas

Âge :
28 ans

Atouts :
imaginatif,
sérieux

Défauts :
perfectionniste,
volatile,
myope

Passions :
l'Histoire,
la lecture,
l'écriture,
le cinéma

Arme de prédilection :
ma verve
(oui, avec un « v »,
vous avez l'esprit mal tourné)

Kryptonite :
les relations sociales
(hors « JdR » s'entend) ■



Et si on prenait l'avion ?

« Le Messerschmitt Me 323 Gigant décollera de la piste du Bourget, chargé de tout l'équipement de l'expédition d'Édmond Charcot, un riche explorateur qui, appuyé par l'université de la Sorbonne, a monté une expédition archéologique ambitieuse au sud de la Turquie. L'équipage est composé du financier de l'expédition en personne, du professeur Martin Duroc, archéologue et de son assistante, Mademoiselle Claire Rimel… ainsi que d'un personnage au passé trouble, Jean Denis, mieux connus pour ses aventures avec la gent féminine du tout-Paris que pour ses compétences scientifiques discutables. »



DOMAINE PUBLIC

À la table de jeu de rôle, on néglige parfois certains aspects de la réalité et les avions en font souvent partie. Globalement, quand on pense « avion et jeu de rôle », on pense « combat aérien », « pilotage en radada » ou encore « acrobatie aérienne intense », des scènes dignes des films hollywoodiens… mais les autres facettes de l'aviation restent souvent mal exploitées.

L'aviation commerciale

Dédiée au transport de fret et de personnes, l'aviation commerciale est née dans les années 1930 et n'a depuis jamais cessé de se développer. Dans le cadre d'un univers de jeu de rôle contemporain, l'aviation commerciale reste le moyen le plus simple, le plus rapide et le plus sûr d'atteindre une destination située à peu près n'importe où sur le globe, en moins de 48h. Un moyen accessible à tout type de personnage, pour peu qu'il dispose des quelques milliers d'euros nécessaires à l'achat du billet. Bien entendu, il faudra montrer patte blanche pour voyager : pas d'avis de recherche sur sa personne, un passeport avec un visa à jour pour le pays de destination… un personnage hors-la-loi devra ruser mais devrait pouvoir prendre l'avion s'il sait se montrer suffisamment discret… et un MJ scrupuleux peut très bien profiter de l'occasion pour organiser une arrestation en douane si ses PJ ont été un peu trop négligents au niveau du respect des lois. Un rappel utile pour prévenir d'autres débordements ou une occasion d'en rajouter une couche, en offrant un bras de fer entre les personnages et les autorités locales… pendant que l'ennemi en profite pour prendre la tangente tranquillement ?



L'aviation privée

Le luxe ? Disposer de son propre avion ! Le personnage fortuné ou disposant d'importantes connexions peut facilement contourner de nombreux problèmes liés aux vols commerciaux s'il utilise un appareil privé. Si les démarches sont plus simples, le coût s'envole ! Entre l'entretien, le carburant, le salaire du personnel, il s'agit d'une dépense très importante, uniquement accessible aux plus grosses bourses… sauf si le personnage ne fait que profiter de l'avion d'une organisation dont il dépend ou d'un allié fortuné.

Le passage des frontières se fait toujours via les douanes mais généralement, du fait de leur petite taille, les avions privés sont un peu moins contrôlés, surtout si le lieu d'atterrissage est la piste d'un petit aéroport peu fréquenté. On demande au pilote de se présenter lui-même ainsi que ses passagers aux autorités locales. Ainsi, voyager avec du matériel interdit (armes, explosifs, aliens…) devient possible sans attirer l'attention. À moins que le MJ facétieux ne concocte un petit contrôle surprise des douanes, rencardées par un informateur à la solde de l'ennemi…

Le transport de fret

Si l'avion privé permet parfois d'emporter quelques petites choses avec soi, si les personnages doivent emporter une grande quantité de matériel ou quelque chose d'encombrant (un véhicule…) il leur faudra certainement envisager d'utiliser un transport de fret. Il s'agit d'une solution idéale pour disposer régulièrement du même matériel quel que soit l'endroit : une base démontable, un semi-remorque contenant un laboratoire, une voiture à la *James Bond* bourrée de gadgets… le genre de choses qu'on n'aurait pas envie


© JOE LOONG
© || UGGBOY♥UGGGIRL || PHOTO || WORLD || TRAVEL ||

d'abandonner au moment de quitter le pays. Sans oublier qu'emporter ses grosses affaires par avion reste bien plus rapide que de le faire par la voie de la mer… ou de la terre.

La voie des airs, dans un contexte non-historique

Dans la plupart des univers, l'aviation et le transport aérien sont souvent possibles, même si le niveau technologique est différent du nôtre.

Un univers futuriste proposera des appareils plus évolués : plus rapides, plus grands, capables de décoller à la verticale, de transporter des charges plus lourdes… À l'inverse, si le niveau technologique est plus bas, il faudra envisager des appareils très archaïques (moteur à vapeur dans un univers *steampunk*, par exemple), transformant le plus simple des trajets en véritable aventure. La gestion du carburant, les réparations en vol, le choix des trajectoires deviennent alors autant de sujets d'importance pour fiabiliser le voyage.

Et pour le « médiéval-fantastique » me direz-vous ? Hé bien, pourquoi pas ? La magie fait souvent des merveilles dans ce genre d'univers : pourquoi ne pas imaginer des aéronefs fonctionnant à l'énergie magique ? À moins que la magie ne soit que le moyen de fournir une énergie bien réelle : un mage du feu peut ainsi facilement réchauffer le gaz d'une sorte de zeppelin ou de montgolfière, un sorcier du vent jouera sur les courants d'airs pour faire mieux planer sa machine…

Outre la magie, certains univers proposent des animaux qui peuvent aussi jouer un rôle dans les voyages aériens : chevaucher une créature volante ne manquera pas d'être exaltant ! À moins que les bêtes ne servent de moteur pour faire tourner les hélices…



L'aviation de reconnaissance

Si vous cherchez à isoler les personnages, l'avion de reconnaissance est un excellent outil. Généralement mono ou biplace, c'est un appareil lent mais fiable, idéal pour explorer en quelques heures les environs d'une base fraîchement installée. L'appareil est suffisamment petit pour pouvoir atterrir à peu près n'importe où, pourvu qu'il y ait une longueur plane suffisante : route, champ, plage… À bord, les personnages sont plus facilement sollicités que dans un gros appareil : à la moindre bourrasque, les compétences de pilotage sont mobilisées, et dans le cas d'un biplace, le second personnage peut s'occuper de l'aspect « exploration » ou cartographier la zone, prendre des photos… C'est aussi un huis-clos pratique pour discuter à deux sans possibilité de se soustraire au dialogue : le MJ peut utiliser ce petit avion pour placer un PJ face à un PNJ important, qui aurait des révélations… ou des reproches à lui faire.

Si les personnages perdent la notion du temps, ils devront faire face aux conséquences de leur négligence : tomber à court de carburant entraîne le risque d'un atterrissage improvisé et dangereux, pas toujours sur un sol ami…

Dans un contexte non-historique

Un avion de reconnaissance peut être remplacé par une aile volante, un appareil magique ou plus simplement un animal volant, que l'on monterait comme un cheval. Hiboux ou rapaces géants peuvent utilement remplacer un aéronef de reconnaissance : dans *The Lord of the Rings*, Gandalf lui-même utilise ponctuellement un aigle géant pour se déplacer plus vite. Dans le cas d'un animal, la maintenance se limite à le nourrir et le pilotage consiste surtout à dresser ou se faire obéir correctement, pourquoi pas dans un dialogue avec la monture, considérée comme un PNJ socia-


© U.S. AIR FORCES CENTRAL PUBLIC AFFAIRS - PHOTO DU MASTER SGT. WILLIAM GREER

© CLIFF

lement important. Le lien cavalier / monture gagne à devenir étroit et le MJ peut choisir d'octroyer des bonus au personnage qui travaille sa relation avec l'animal qui le porte dans les airs.

Si la technologie permet des machines volantes, on peut imaginer des genres de petits dirigeables pour deux personnes, légers, petits, lents et peu maniables.

L'aviation de combat

C'est généralement là que le jeu de rôle trouve le plus souvent l'occasion de mettre le ciel en scène. Les avions de chasse comptent généralement parmi les armes les plus dangereuses au monde, en raison de leur vitesse et de leur armement, qui peut être nucléaire si le scénario le permet. Classique, mais ça rajoute du piment au combat ! N'oublions pas le bombardier. Plus lent, il est mieux armé encore et présente surtout le gros avantage de permettre à tout un groupe de personnages d'y prendre place et de collaborer ensemble pendant une bataille aérienne.

Comme toujours, le MJ doit veiller à la cohérence : on n'arrive pas à poser le derrière dans un fauteuil de pilote d'un tel avion sans une excellente raison. Des civils n'ont rien à faire dans des appareils militaires et s'ils le font sans autorisation, ils risquent gros.

Un personnage millionnaire ou une organisation paramilitaire peuvent cependant acheter des avions déclassés ou se fournir sur les marchés illégaux. C'est l'occasion d'un scénario complet orienté sur la préparation du combat aérien : se fournir en avions militaires et en armement compatible risque de poser de nombreux problèmes et de nécessiter des tractations avec des interlocuteurs pas toujours



très recommandables (mafieux, trafiquants d'armes, officiers corrompus…) Un appareil récupéré sur un marché parallèle sera généralement ancien, voire en mauvais état… mais même s'il date des années 50, il reste, entre des mains expertes, une arme exceptionnelle.

Dans un contexte non-historique

Pourquoi combattre dans le ciel quand la plupart des affrontements dans l'univers concerné se font au sol ? Historiquement, les machines de guerre volantes ont été conçues pour détruire des objectifs eux-mêmes volants, à la base des appareils de reconnaissance, comme les ballons dirigeables. Si votre univers dispose de cibles dans le ciel, il est logique qu'il propose aussi des appareils destinés à les détruire (ou des montures, comme les dragons). Sinon, reste l'optique d'un survol des combats au sol, pour bombarder sournoisement… mais attendez-vous évidemment à ce que l'ennemi dispose de ses propres moyens de vous contrer par la voie des airs !

Décollage imminent !

Si l'avion est un moyen de faciliter l'arrivée des personnages et de leur matériel sur un lieu spécifique, il est aussi, pour le meneur de jeu, un ressort scénaristique intéressant : une panne peut clouer l'équipe au sol, lui faisant perdre un temps précieux. Des intempéries imprévues peuvent transformer un simple voyage d'affaire en véritable aventure si l'électronique vient à flancher. Si la visibilité est réduite, si des terroristes ont la bonne idée d'organiser un détournement ou si, plus prosaïquement, un passager fait un malaise, nécessitant un détournement vers l'aéroport le plus proche… que feront alors les personnages des joueurs ? ■

Christophe Calmes

Cuisine du MJ



© BORN1945
© BOB'N'RENEE

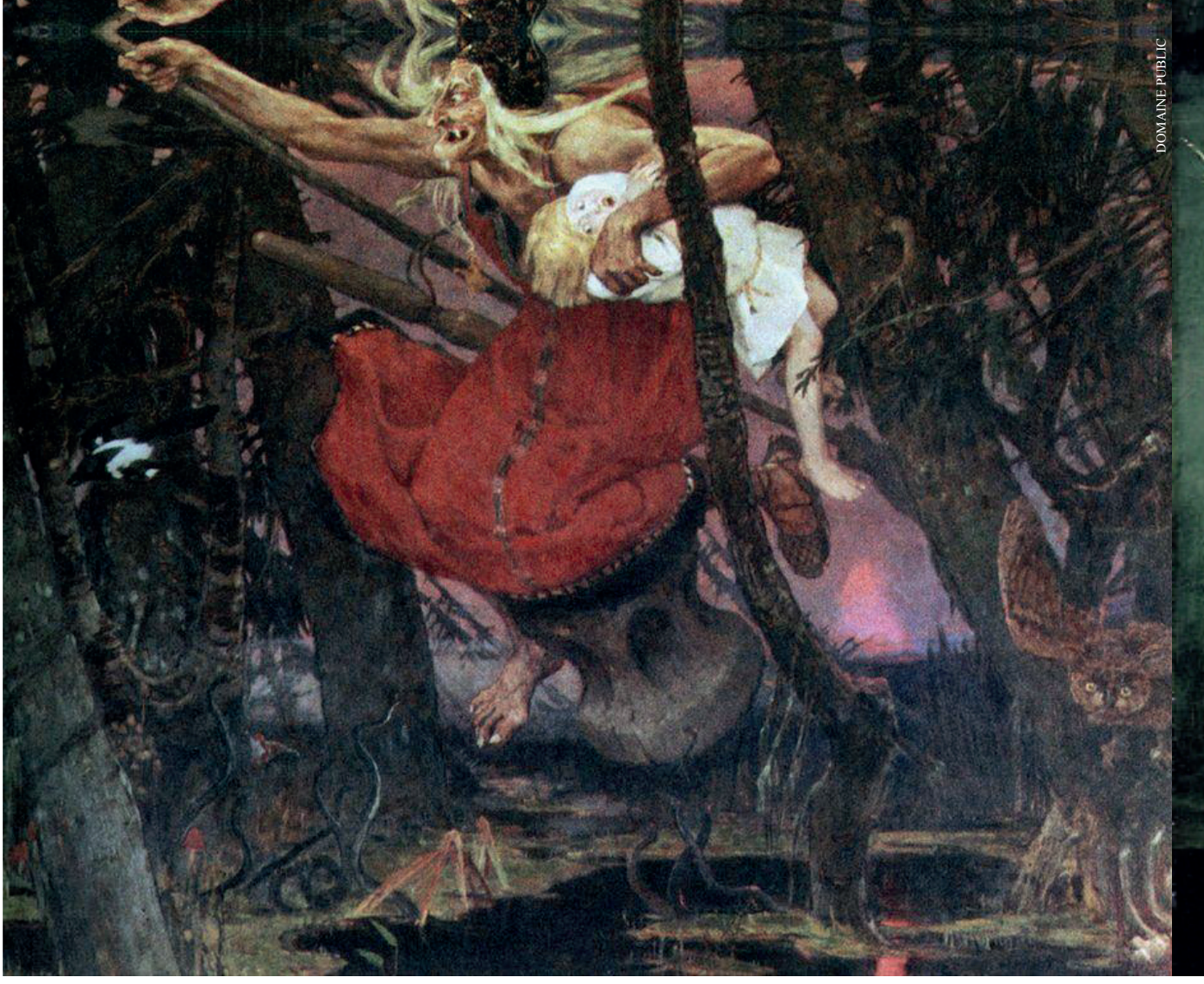
Les jeux de rôle qui mettent en avant l'aviation

Guts

Le jeu de rôle *Guts* (Édition Lapin Marteau), qui sortira fin 2012, propose aux joueurs d'incarner une bande de pilotes. Dans un contexte fantastique, un univers mêlant la technologie aérienne de la Seconde Guerre Mondiale à un contexte original où l'humanité a déserté la surface de la Terre pour se réfugier au-dessus des nuages, dans une immense cité flottante. Les aventures de ces héros alternent entre combats aériens, acrobaties, mystères de l'univers et intrigues politiques, chaque héros ayant un rôle à la fois dans la petite histoire, mais aussi dans l'Histoire, avec un grand H. Si vous avez envie de vivre des aventures de pilotes, si vous « en » avez… *Guts* est fait pour vous.

L'Appel de Cthulhu

L'Appel de Cthulhu, qu'on ne présente plus, propose plus souvent qu'on ne le soupçonne des occasions d'intégrer l'aviation à l'intrigue. La technologie a un rôle important dans cet univers où elle se trouve confrontée au surnaturel et à l'indicible. Certaines campagnes donnent même la part belle à des séquences aériennes comme par exemple *Par-delà les montagnes hallucinées*, qui propose aux personnages une exploration des mystères de l'Antarctique à l'aide de Boeings des années 30, mais des PNJ utilisent d'autres appareils, notamment un zeppelin. Dans les scénarios plus contemporains, l'hélicoptère est particulièrement utile pour insérer très rapidement les personnages dans un contexte précis, sans passer par une longue phase de préparation. Il peut aussi servir à gagner un peu de hauteur et contempler, impuissants, le gigantesque Grand Ancien qui s'éveille… ■



DOMAINE PUBLIC

Les Voyageurs du ciel

Ça vole pas mal dans les contes et légendes populaires ou dans la littérature. Avec ou sans ailes, avec des ustensiles divers et variés…

Voici quelques portraits de personnages mythiques, issus de la tradition orale ou de la littérature. Quelques silhouettes à intégrer à un scénario, ou à poser en arrière-plan.

Liste largement non-exhaustive, est-il besoin de le préciser…

Baba Yaga (folklore russe)

Avec son nez crochu (qui rejoint son menton) et sa bouche édentée, elle a le profil parfait de la sorcière. Elle vit dans une cabane au fond des bois, juchée sur une ou plusieurs pattes de poules qui se promènent à sa demande.

Baba Yaga se déplace en volant dans un mortier en s'aidant du pilon. Le mortier devient parfois une bûche, sur laquelle elle est accroupie, ou une bouilloire. Elle efface ses traces avec un balai.

Elle règne sur les éléments et est servie par trois cavaliers : un blanc (le Jour) un rouge



DOMAINE PUBLIC

DOMAINE PUBLIC

(le Soleil Rouge) et un noir (la Nuit). Elle garde le feu dans des crânes tout autour de sa maison, et peut, au fil des histoires, être un allié ou un ennemi. Il suffit, pour s'assurer de sa collaboration, d'obéir à ses ordres (ranger sa maison, servir à table…) et de ne pas poser trop de questions indiscrètes. Sauf si elle vous y autorise…

Mieux vaut quand même se méfier de la Baba Yaga. Elle reste une ogresse, appréciant beaucoup la chair fraîche des enfants, en grande quantité de préférence (elle peut ouvrir la bouche depuis le sol jusqu'aux portes des Enfers, avec des dents d'acier).

Ariel (*La Tempête*, W. Shakespeare)

Ce personnage est au service du magicien Prospero : ce dernier a libéré Ariel du joug de la magicienne Sycorax, qui l'avait emprisonné dans un arbre.

Il est « les yeux et les oreilles » de son maître, il déchaîne les airs, provoque la tempête sur ses ordres, et sème la discorde au besoin parmi les autres personnages, en se rendant invisible. C'est un personnage assez puissant, parfois farceur.

On ne sait pas au juste si Ariel est homme ou femme. Les sources d'inspiration de Shakespeare pour créer ce personnage semblent remonter à la Renaissance, ou un « avatar » de l'Archange Uriel.

Les PJ peuvent rencontrer Ariel, coincé



© JONASN

dans son arbre, et bénéficier de son aide en échange de sa libération. S'ils ont assez de force pour le contrôler…

Nils Holgersson (*Le Merveilleux voyage de Nils Holgersson à travers la Suède*, S. Lagerlöf)

Le héros du roman de Selma Lagerlöf, à force de maltraiter les animaux de la ferme de ses parents (notamment les oies) se retrouve rétréci par un *tomte* (lutin, en Suède).

En contrepartie, il comprend le langage des animaux. C'est ainsi que, sur le dos du jars de la ferme, il parvient à suivre les oies sauvages dirigées par Akka de Kebnekajse jusqu'en Laponie. Il traverse avec elles les régions de Suède, découvrant les paysages.

Les PJ peuvent le croiser dans les airs ou essayer de faire appel au *tomte* qui l'a rendu minuscule pour voyager plus facilement. Ou demander de plus amples informations à Akka de Kebnekajse, qui connaît par cœur les itinéraires aériens et les endroits où faire escale.

Les volants (légendes antillaises)

Des légendes antillaises évoquent ces personnages, qui à la nuit tombée s'enduisent d'un onguent, en prononçant des paroles magiques, puis enlèvent leur peau, l'accrochent comme un vêtement et s'envolent, transformés en oiseaux.

Leurs pouvoirs viennent en général d'un pacte avec le Diable (ils sont des « gens-gagés »), ils boivent parfois le sang de leurs victimes.



© JONAS N

DOMAINE PUBLIC

Les volants existent parfois sous une forme phosphorescente, on parle alors de soucliants – terme aussi employé pour désigner… des zombies.

Il peut être intéressant pour les PJ d'essayer de récupérer ces fioles d'onguent (sans oublier de noter les paroles rituelles, sinon… difficile de retrouver son apparence réelle), ou d'intégrer la caste des « gens-gagés ». À leurs risques et périls…

Les sylphes et sylphides (mythologie celtique)

Ces fées de l'air, à mi-chemin entre les anges et les elfes, sont présentées comme douces et raffinées, d'apparence humaine, amies des artistes et des êtres proches de la spiritualité. Ce sont elles qui sculptent les nuages et leur donnent des apparences familières.

Leur taille varie : soit minuscule, soit de la taille d'un humain, voire beaucoup plus grandes. Elles ont, en général, une silhouette fine et gracieuse.

Mais pour le détail, mieux vaut se reporter à *la Grande encyclopédie des fées* de Pierre Dubois... et à tous ses ouvrages, de façon générale, sur le « petit peuple » des êtres surnaturels.

Les sirènes (mythologie grecque)

… dans leur version antique, donc mi-femme mi-oiseau.

Elles charment les marins de leurs chants, ou grâce à leurs instruments de musique (harpe, cithares). D'abord oiseaux à tête de femmes, elles acquièrent des bras, puis une poitrine humaine.



DOMAINE PUBLIC

Toujours dans l'idée de séduire, par l'apparence ou le chant, pour mieux dévorer ensuite.

Icare (mythologie grecque)

Encore une image antique et mythologique. Petit rappel si besoin : Icare et son père, cherchant à fuir l'île de Crète, fabriquent des ailes à l'aide de plumes fixées à la cire et s'envolent vers Athènes.

Dédale, le père d'Icare, a bien mis en garde son fils de ne pas nager trop près de l'eau (à cause de l'humidité) ni du soleil (qui ferait fondre la cire qui retient les plumes).

Mais Icare n'écoute rien, se laisse griser par le vol, s'approche du soleil qui fait fondre la cire… et se noie dans la mer.

Voilà pour la légende.

Mais que se passerait-il si Icare avait survécu ? S'il ne s'était pas noyé, mais avait consacré sa vie à fabriquer une cire vraiment solide ? Si le soleil, au lieu de faire fondre la cire, l'avait rendue indestructible ?

Les mythes de création

Je n'ai pas abordé les mythes de création. De nombreuses traditions orales humanisent la lune, le soleil, les étoiles, mais là, on est un peu à la frontière avec le spatial. Libre au MJ et / ou aux joueurs d'explorer ces pistes symboliques et de découvrir (ou redécouvrir) le rayon « Jeunesse / contes » de sa librairie, de sa bibliothèque municipale… ou de sa chambre d'enfant. ■

Sophie Pérès, conteuse



La Boîte à questions

« Si je saute dans le vide, est-ce que le MJ me rattrape ? » me demande un de mes joueurs…

C'ui qui l'dit, c'est c'ui qui l'fait !

Montesquieu parlait de « contrat social », en jeu de rôle on a plutôt affaire à un contrat de tablée. Quand on se lance dans un jeu de rôle, implicitement ou pas, des règles s'installent, pour la gestion des évènements mais aussi, plus subtilement, pour le côté humain des relations entre le meneur de jeu et les joueurs… ou les joueurs entre eux.

Dans certains jeux, à certaines tables, le contrat est simple : tout ce que dit le joueur est considéré comme valable. S'il dit que son personnage saute, son personnage saute. Même s'il était au bord d'un ravin et pas d'un simple trottoir. Dans d'autres cas, le MJ joue le rôle de temporisateur : quand le joueur lance une idée trop folle, il est là pour recadrer, pour inviter à reformuler la description de l'action pour qu'elle corresponde mieux à l'ambiance souhaitée, à l'univers de jeu, voire au caractère du personnage lui-même.



MJ, le contrat de confiance

Là où les choses se corsent, c'est dans le cas d'un univers de jeu où on attend de la part des personnages de prendre des risques délirants… tout en sachant qu'un échec correspond forcément à la mort. C'est souvent le cas dans les jeux épiques, où les personnages des joueurs sont des héros, comme dans *Star Wars*, *James Bond 007*, *Les Secrets de la 7e mer*… il faut savoir doser le risque. Pas assez et votre personnage passera pour un lâche ou pire, quelqu'un d'ordinaire ! Trop et c'est la mort assurée.

Le contrat entre MJ et joueurs s'établit donc quand le groupe est d'accord sur les limites acceptables de danger. Si un personnage saute dans le vide, récupère sa petite amie dans les bras en plein vol puis se rattrape avec les dents à une corde à linge, est-on encore dans les limites communes ? Y a-t-il des situations où le MJ peut faire signe aux joueurs ? Du genre « là c'est bon, champ libre, vous pouvez y aller, je m'occupe de vos arrières » ? Ou bien les joueurs doivent-ils comprendre par eux-mêmes les moments où il vaut mieux « se calmer » et rendre les armes au lieu de se jeter dans un combat perdu d'avance, voire scénaristiquement prévu pour être une scène de capture, là où toute créature sensée se rendrait, comme le font les héros dans les films.

Il y a toujours un moment où le héros accepte, temporairement, sa défaite et choisit de cesser le combat… jusqu'à la prochaine occasion de reprendre le dessus, quand les Méchants s'y attendront moins… Allez essayer de persuader un groupe de PJ bien échauffés de rendre les armes au lieu de combattre à mort !

L'idéal reste donc sans doute de choisir ensemble ce qu'il est possible de faire, en discutant autour de la table, avant ou après la partie. ■

Benoît Chérel



© NANUQ / LA GUILDE D'ALTARIDE

Mythe d'Altaride

Bestiaire aérien

Altaride est un planétoïde situé dans un système planétaire lointain et méconnu. Pourtant ce monde regorge de vie. Les colons Stellaires, en débarquant, ont découvert une multitude d'espèces déroutantes, fonctionnant sur des bases très étranges, voire mystiques… Voici un extrait du bestiaire qu'ils ont tenté de réaliser pour recenser les créatures indigènes.

Aiglon pêcheur

Taille : 30 à 40 cm d'envergure
Poids : 2 à 3 kg
Lieu : régions côtières tempérées
Population : commune
Particularité : oiseau à plume et à fourrure
Endurance : 21h
Vol : 40 min.
Charge : 500 g.
Armes : griffes, bec

D'une taille modeste cet animal est familier des côtes des régions tempérées de la planète. Il se nourrit essentiellement de poissons et de mollusques. Une de ses par-



© NANUQ / LA GUILDE D'ALTARIDE

© CÉDRIC LABORDE-BOUTET / LA GUILDE D'ALTARIDE

ticularités est son plumage. Son corps est recouvert de plumes bleu ciel, mais si l'on observe de près un aiglon pêcheur, on peut se rendre compte que sous cette couche de plume une fine fourrure blanche protège l'animal de l'eau lors de ses plongeons pour se nourrir.

Argine des torrents

Taille : 50 cm à 1 m. d'envergure
Poids : 3 à 6 kg
Lieu : montagnes et régions continentales
Population : commune
Particularité : aucune
Endurance : 18 h
Vol : 30 min.
Charge : 800 g.
Armes : griffes, bec

D'un comportement relativement proche de l'aiglon pêcheur, l'argine est néanmoins d'une taille supérieure. Elle vit essentiellement dans les montagnes, et tire sa nourriture des torrents et rivières rapides qui dévalent les pentes des montagnes, d'où son nom. Son vol est très rapide, et sa queue très développée lui permet de se diriger, même contre les vents les plus forts. Sa durée de vie est très impressionnante puisque certains spécimens ont vécu plus d'une centaine d'années en captivité.

Balloneau

Taille : 2 m.
Poids : 40 kg
Population : peu commune

Ce petit animal volant ne ressemble en rien aux autres volatiles. En effet il ne dispose pas d'ailes, mais seulement d'une longue queue pour s'orienter. Il a une allure rondelette, si bien qu'on dirait un gros ballon de forme ovale, certains le surnomment d'ailleurs l'œuf volant. Sa peau est bleue et



© YNCKE / LA GUILDE D'ALTARIDE

se confond facilement avec l'azur du ciel. En réalité, il peut voler grâce à un gaz très léger qu'il est capable de fabriquer. Son ventre rond et flexible lui permet d'emmagasiner ce gaz et ainsi de s'élever dans les airs. Il se dirige alors avec sa queue afin de profiter des vents pour se déplacer. Son système de déplacement très original reste cependant très lent, même par temps calme, et l'on peut se demander si l'animal choisit réellement sa destination, où s'il se laisse porter sans réfléchir par les vents dominants. Mais on peut tout de même penser qu'il arrive à dominer ou à sélectionner les vents qui le portent, car on ne trouve plus aucun spécimen en approchant des régions froides.

Cet animal original, bien qu'assez volumineux (2 mètres de long et jusqu'à 1,5 mètre de large) n'a jamais pu être domestiqué de façon avantageuse, ne pouvant supporter un poids supérieur à quelques kilos. Des essais afin de récupérer le gaz du balloneau, et de s'en servir dans des systèmes de machines volantes ont également été effectués, mais sans succès jusqu'à présent.

Fuseau luisant

Taille : jusqu'à 1 m. de long
Poids : poids indéterminé
Population : rare
Particularité : animal translucide et phosphorescent vivant de nuit
Lieu : régions humides

Animal étrange et mystérieux, le fuseau luisant possède un corps allongé dépourvu de membres, mais recouvert d'une sorte de double membrane faisant penser à des ailes. Son aspect translucide et phosphorescent lui a valu de figurer dans un nombre impressionnant de légendes. Cela dit, cet animal n'a aucune propriété fabuleuse reconnue de façon certaine. De nombreux chasseurs ont

© YNCKE / LA GUILDE D'ALTARIDE

essayés d'en tuer, et ont constaté avec dépit qu'une fois mort le fuseau luisant perdait sa couleur phosphorescente, et n'était qu'une simple masse gélatineuse sans grand intérêt. Cependant certains aventuriers ont réussi à en capturer de jeunes spécimens vivants, qui servent d'éclairage exotique une fois enfermés dans un grand bocal. Des autopsies ont montré que l'animal était également dépourvu de système de nutrition ainsi que d'organes sensoriels, ce qui a bien évidemment augmenté son aspect mystérieux.

Certains vont jusqu'à dire que cet animal n'est autre que les âmes de sorciers qui ont été condamnés à errer indéfiniment par les anciens dieux. En réalité, cet animal n'a rien d'un fantôme, et se déplace sur les ondes provoquées par les ondulations et émanations de l'essence magique. De même, il absorbe cette essence afin de pouvoir « se nourrir » et les sons gutturaux qu'il provoque dans ces déplacements et qui terrorisent tant les voyageurs crédules ne seraient qu'un simple moyen d'utiliser la magie d'Altaride afin de se mouvoir en volant.

Macazar

Taille : 3 à 5 m d'envergure
Poids : 6 à 14 kg
Lieu : régions montagneuses et arides
Population : rare
Particularité : ses plumes ont une grande valeur marchande
Endurance : 28h
Vol : 10 min.
Charge : 3 kg.
Armes : griffes, bec

Il vit dans des lieux où il peut facilement se cacher, non par crainte du danger, mais pour surprendre sa proie. C'est un oiseau de taille impressionnante avec de grandes et puissantes pattes d'un mètre environ, un corps musclé, mais des ailes d'une taille limitée qui ne lui permettent pas de voler sur plus de dix mètres. Son cou long et flexible se termine par une tête rouge vif composée d'un grand bec acéré et tranchant pourvu de dents. Il est carnivore, s'attaque habituellement à de petites proies et se contente même parfois de cadavres. Son corps est couvert d'un plumage vert-gris. Ses plumes se vendent très bien et certains chasseurs vivent de ce commerce, afin de parer les belles de ce monde, ou de permettre aux écrivains de coucher leur inspiration sur le papier.

Monchiv

Taille : 25 mm de long (larve) ; de 15 cm à 5 m (adulte)
Poids : de 5 kg à 300 kg (adulte)
Lieu : toutes régions
Population : très rare
Particularité : larve parasite vivant dans le corps d'autres créatures
Endurance : 26 h
Course : 10 min.
Charge : 20 kg

Animal extrêmement dangereux, le monchiv passe la majeure partie de sa vie sous forme de larve. Celle-ci est redoutable car dès sa sortie de l'œuf, elle s'infiltre dans le corps de la première créature à sa portée. La taille de l'animal adulte dépendra alors directement de l'hôte. La larve absorbe alors le maximum d'énergie de l'animal qui l'héberge, et après quelques mois, ce dernier, rongé par la larve et de plus en plus malade finit par succomber.

Les victimes de ce parasite témoignent de la souffrance intense qu'il provoque. Heureusement, un groupe de puissants élémentalistes et apothicaires ont réussi à mettre au point une potion permettant de tuer une larve sans entraîner (dans la plupart des cas) la mort de la victime. Cependant, cet



© YNCKE / LA GUILDE D'ALTARIDE

antidote doit être absorbé avant que la larve n'atteigne les organes digestifs, soit à peine une quinzaine d'heures après qu'elle ait pénétré le corps de son hôte.

Après la fin de sa métamorphose et la mort de son hôte, le monchiv adulte déchire le ventre de la créature qui l'héberge, et s'envole. La créature qui ressort n'a plus rien à voir avec la minuscule larve qui sort de l'œuf. Elle est dotée de quatre puissantes ailes griffues recouvertes de piquants, sans autre membre. Un monchiv adulte est véritablement repoussant, et un enfant qui en voit un a toutes les chances d'être traumatisé à vie. Son cuir noir tirant sur le violet semble gluant et dégage une puanteur malsaine. Cependant, un monchiv arrivé à l'âge adulte a une durée de vie limitée : à peine quelques jours durant lesquels il devra se reproduire. Son mode de reproduction reste parfaitement inconnu, et aucun scientifique n'a réussi à l'heure actuelle à distinguer un individu mâle ou femelle.

Ver ailé

Taille : longueur : jusqu'à 2 m.
Envergure : jusqu'à 1 m.
Poids : jusqu'à 50 kg
Lieu : régions chaudes
Particularité : dépourvu de bouche et d'organe respiratoire

Cet animal surprenant de couleur sombre ne se nourrit pas plus qu'il ne respire. Il semble tirer l'énergie qui lui est nécessaire pour vivre de deux éléments : les radiations du soleil, et l'énergie issue de l'essence magique. Son corps longiligne de ver est pourvu de larges ailes qu'il peut déployer lorsqu'il se trouve à la surface. Il capte alors la chaleur du soleil, mais également ses ultra-violets qu'il semble transformer avec les radiations magiques internes de la pla-

© YNCKE / LA GUILDE D'ALTARIDE

nète, dans une étrange réaction chimique, en essence vitale. L'énergie magique qu'il utilise lors de cette transformation est celle qu'il emmagasine la nuit. En effet, chaque soir, lorsque la luminosité diminue, il rabat ses ailes, avant de s'enfoncer profondément dans le sol grâce à son museau pointu et fuselé en forme de vis. Lorsqu'il se trouve suffisamment enfoncé et que l'essence magique qui l'entoure est suffisamment présente, il absorbe les vibrations de cette essence par ses pores spécifiques qui lui recouvrent le corps.

Cet animal original est réputé pour son indolence. « Indolent (ou empoté) comme un ver ailé » est d'ailleurs devenu une expression courante. Il passe ses journées , les ailes déployées, à capter l'énergie solaire, sans guère se soucier de ce qui se passe autour de lui. D'ailleurs on ne lui connaît aucun prédateur, si ce n'est quelques rares tribus anoys qui le chassent uniquement pour récupérer son museau osseux, afin de s'en servir de pointe de lance. Il est à noter que ce que l'on appelle ses « ailes » n'ont en réalité aucun point commun avec de véritables ailes, et elles ne lui permettent évidemment pas de voler.

Volor

Taille : 2 mètres d'envergure
Poids : 70 kg
Population : commune
Particularité : nécrophage

Grand volatile au plumage sombre, le volor est un oiseau nécrophage de grande envergure. Il nidifie le plus souvent dans les montagnes ou sur la cime de pics rocheux. Se nourrissant quasi exclusivement de créatures mortes ou gravement blessées, il tournoie dans les airs en poussant des cris stridents, humant l'air avec ses narines puissantes, à la recherche d'odeur de sang ou de cadavre. Même s'il ne s'attaque pas aux voyageurs, le volor reste dangereux quand il est poussé à se défendre. Il possède des serres très puissantes et des griffes au bout des ailes, dont il est capable de se servir comme de véritables bras. ■

GIOM, Cédric Laborde-Boutet,
Benoît Chérel et le collectif d'écriture de l'univers d'Altaride


© XOF711

Regarde, je voooooole !

Pimentez vos scénarios avec quelques péripéties aériennes

Quelles aventures vos personnages peuvent-ils bien vivre dans le ciel ? Il n'y a pas toujours besoin d'avions pour s'amuser là-haut… voici quelques petites idées, en vrac, pour mettre un peu d'adrénaline dans vos scénarios si vous êtes meneur de jeu ou pour prendre des décisions épiques si vous êtes joueur… et que votre personnage n'a pas le vertige !

Saut en parachute

Pas assez de parachutes dans l'avion pour tout le monde, ou tout simplement pas le temps d'en trouver un avant de sauter (peut-être l'appareil, en flammes, menace-t-il d'exploser en plein vol à la prochaine seconde ?) Les personnages se retrouvent donc contraints de s'équiper après leur départ de l'avion. Heureusement pour eux, des PNJ ont, eux, eu le temps, ou la présence d'esprit, de sauter avec le matériel adéquat. Essentiellement des ennemis… mais un joli choix cornélien peut être ajouté si le MJ sadique ne place dans le ciel que des PNJ « gentils » avec un parachute…

La scène en vol consistera alors soit en un duel à mort en chute libre, avec, en arrière-plan, le sol qui se rapproche à toute vitesse, soit en une discussion terrible entre les personnages pour savoir qui doit se sacrifier. Pour mettre la pression, le meneur de jeu peut placer un minuteur sur la table : quand la sonnerie retentit, c'est l'impact au sol ! Aux joueurs de rester calmes pour organiser leurs actions sans perdre de temps.

En solution de rattrapage, le MJ pourra accepter que deux personnages n'utilisent qu'un seul parachute commun, avec éventuellement un choc plus violent à l'atterrissage.



© XOF711

© BARRY HOLUBECK

Course-poursuite en BASE jumping wingsuit

Vos personnages sont shootés à l'adrénaline ? Faites-leur tester le BASE jumping en *wingsuit*. Il s'agit de sauter du haut d'une falaise ou d'un édifice, uniquement équipé d'une tenue de vol, qui ressemble plus ou moins à un écureuil volant, avec des membranes pour relier les bras et les jambes et former des sortes d'ailes qui aideront à planer. Oui, c'est dingue, mais ça marche vraiment ! On saute, on écarte les bras et les jambes, on plane… et on essaie d'atterrir sans trop de casse ! Les plus casse-cou se baladent même dans des canyons ou frôlent des montagnes, passent entre des gratte-ciel… de quoi imaginer une course-poursuite démente où les personnages sautent dans le vide sans parachute, mais équipés d'une *wingsuit* ! Pour l'ambiance sonore, un bon gros métal frénétique… et de la Red Bull sur la table ?

Bataille en deltaplane

Une aventure en montagne amène les personnages à utiliser une aile volante. Des PNJ ennemis pourront faire de même pour les empêcher d'atteindre leur objectif (ou tout simplement pour les éliminer ?) et un combat aérien sans moteur commence, en utilisant essentiellement des armes à feu. En cas de problème de voilure, les personnages peuvent profiter d'un parachute de secours pour tenter d'atterrir sans trop de dommages.

Pour l'ambiance sonore, pourquoi pas un morceau de musique classique, léger, léger… aérien !



© VOYAGES PROVENCE, PATRICK GAUDI

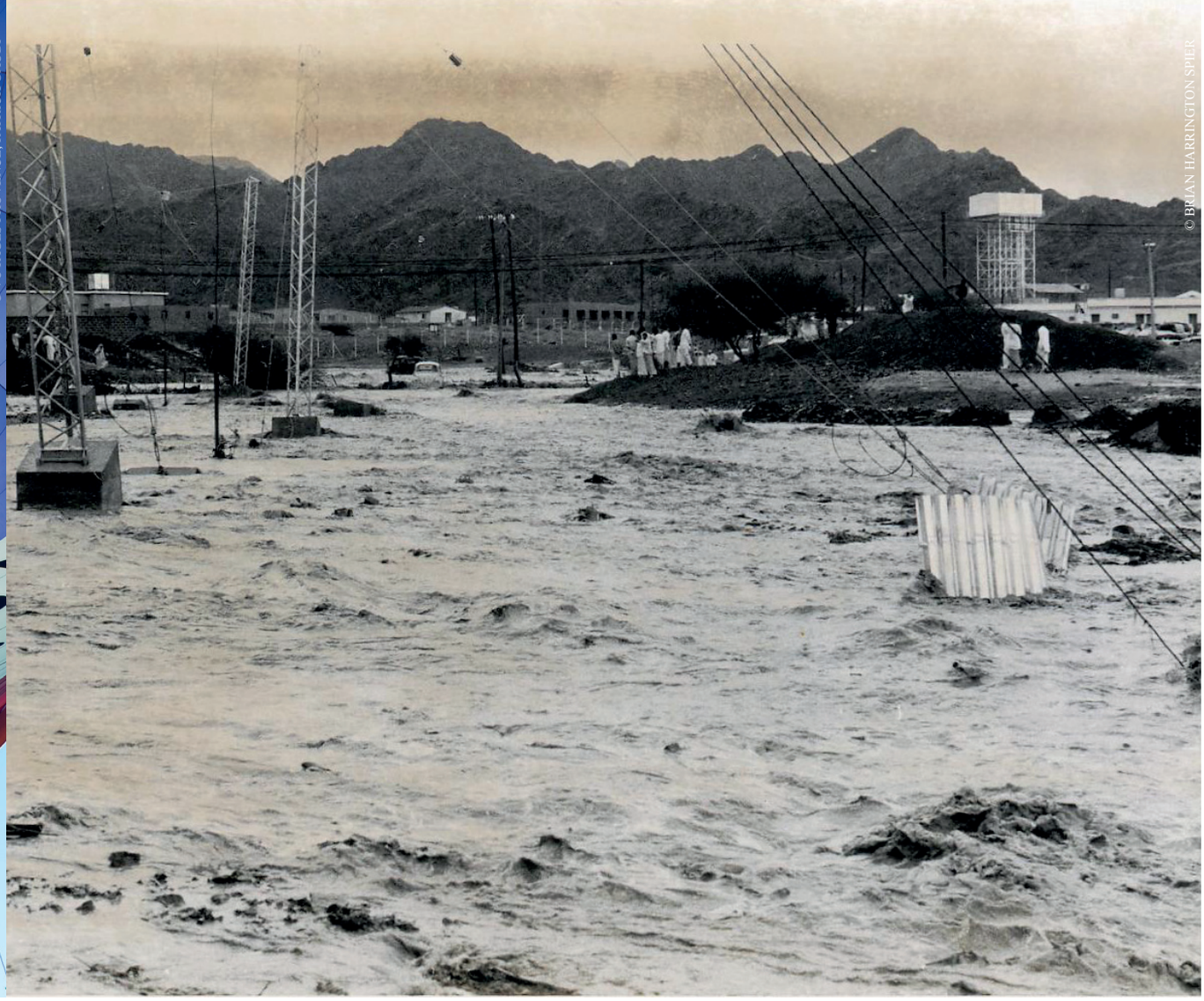
Dans un avion en chute libre

L'appareil dans lequel voyageaient les personnages subit une avarie très importante ou est contrôlé par un terroriste… toujours est-il qu'il pique du nez, droit vers le sol. Sa vitesse augmente et les passagers se retrouvent, pour une durée très limitée, en état d'impensanteur. Tout vole autour d'eux. Parviendront-ils, dans ces conditions, jusqu'au poste de pilotage pour tenter de rétablir l'équilibre et éviter le crash mortel ? À moins qu'ils n'aient qu'un autre objectif à remplir avant de sauter en parachute, abandonnant l'avion à son triste sort ?

Cinq semaines en ballon

Une simple mission de reconnaissance en montgolfière bascule dans l'imprévu quand un individu malveillant coupe les amarres ! Les PJ, isolés à bord de l'aérostat, vont devoir s'organiser, sachant qu'ils survolent un territoire ennemi, emportés par des vents contraires. Comment se nourrir ? Comment passer un obstacle montagneux sans s'écraser ? Contourner une forteresse ennemie pour éviter ses tirs ? Reprendre de l'altitude ? Sans oublier qu'une telle proximité prolongée peut amener à faire naître des tensions, éclore des disputes, dévoiler des secrets… et faire vivre le roleplay au sein du groupe !

© VOYAGES PROVENCE, PATRICK GAUDI



© BRIAN HARRINGTON SPIER

La tornade du siècle

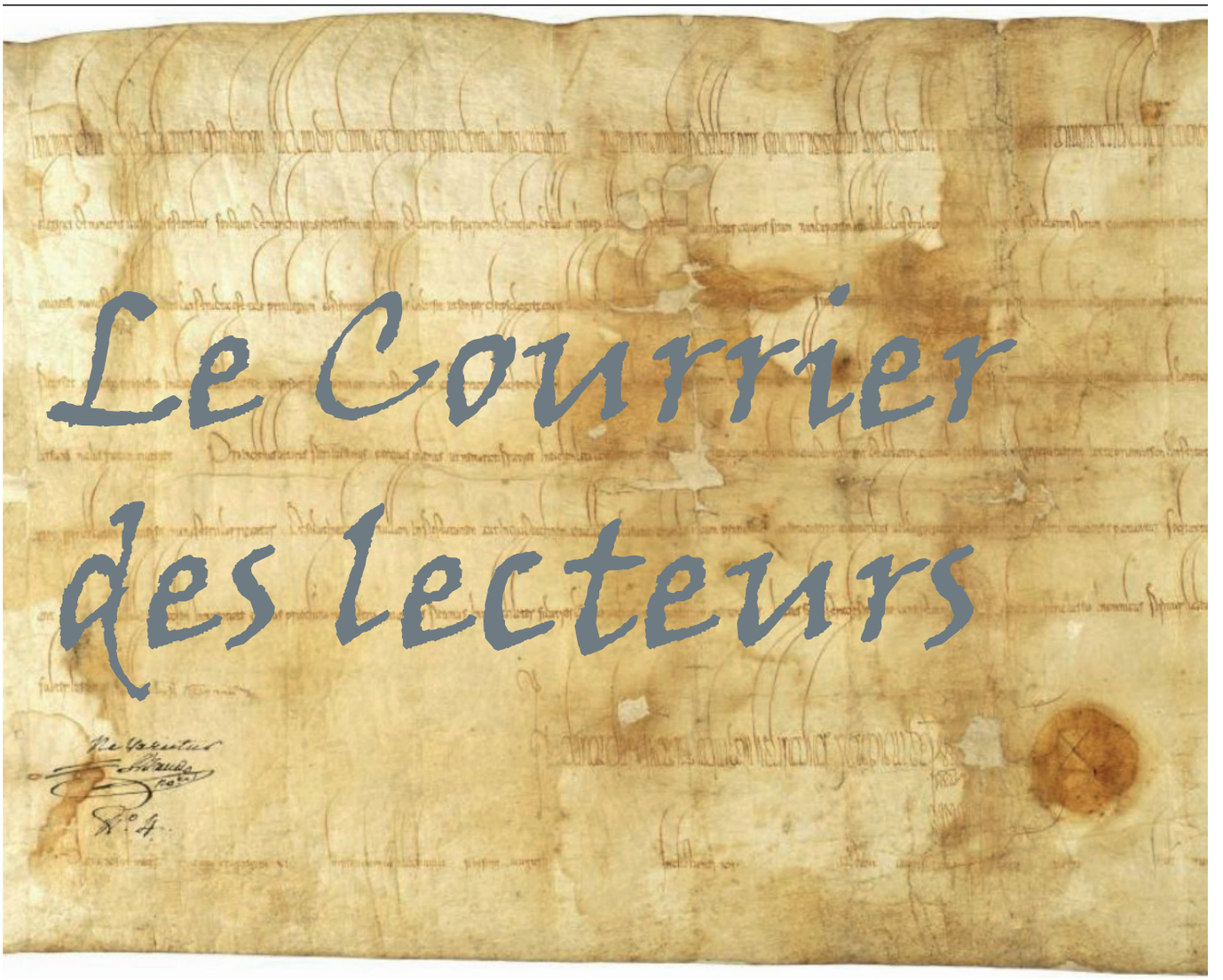
Les personnages ont leur mission à gérer, comme d'habitude… mais cette fois la météo s'en mêle et la plus grosse tempête enregistrée s'approche du lieu où ils sont actuellement occupés. Les vents se déchaînent, les autorités locales demandent l'évacuation des populations, les routes sont bloquées… Puis c'est le déluge, une pluie lourde, drue, battante, qui déclenche rapidement une montée des eaux, les égouts débordent, les rez-de-chaussée sont engloutis, les véhicules emportés par le courant… des conditions extrêmes qui modifieront forcément en profondeur le déroulement de leur aventure initiale.

D'autres idées ?

Quelques péripéties, en vrac :

- *Un savant invente une machine volante et demande aux PJ de la tester.*
- *Un hublot explose dans l'avion : décompression, panique…*
- *Un évènement météorologique donne un cachet à une scène clef du scénario : c'est la nuit des étoiles filantes, une aurore boréale illumine un ciel nordique, un orage de chaleur éclate et des éclats zèbrent le ciel à chaque round…* ■

Benoît Chérel



Le Courrier des Lecteurs

Il pleut du courrier ! Les réactions loufoques, loquaces et affolées de nos lecteurs !

La mort me va si bien

« J'ai beaucoup apprécié votre précédent numéro sur le thème de la mort. Il se trouve que je suis moi-même décédé récemment de manière violente. J'hante depuis deux semaines le couloir du donjon où ma tête s'est décollée du reste de mon corps sous les coups d'un Troll un peu énervé qu'on l'ait réveillé en passant. D'ailleurs, si quelqu'un la retrouvait, ma tête, ça m'arrangerait… Merci ! »

Gurnik

Cher Gurnik, apprenez que le Maître du Donjon vient d'ouvrir le Service Comptable Officiel des Objets Trouvés En Route, le SCOOTER, qui recense toute trouvaille qui n'aurait pas été récupérée par les équipes d'aventuriers lors de leurs raids quotidiens.

Nous vous invitons à faire une demande ; après tout, peut-être n'avez-vous pas définitivement perdu la tête ?

Courant d'air !

« Quelqu'un parmi vous aurait-il par hasard vu passer un vol de papiers ? Hier, j'ai eu la mauvaise idée de profiter du beau temps pour sortir sur la terrasse faire le tri dans mes notes de campagne. Il faut dire que je suis strudieux ! Pas une seule séance sans que je ne prenne soigneusement tout en note : noms des PNJ et biographies complètes, cartographie détaillée des lieux visités, listings d'équipement et état d'usure du matériel. Un fichu coup de vent et voilà que tout s'envole ! C'est demain le grand final de notre campagne de 12 ans de jeu et je vais bien être emm… si je ne retrouve plus mes papiers ! »

Yves

Coup de gueule

« Alors je suis ici pour pousser une petite gueulante, parce qu'on a tous, je crois, oublié un peu vite que « Hurlevent », c'est vraiment un nom pourri pour une capitale qui a pourtant de la gueule. Les anglo-saxons avaient appelé ça Stormwind et là, ça claquait, désolé. Bon, j'ai plus ou moins passé l'éponge. Mais quand je vois qu'on nous fait le même coup avec les citadelles du royaume des Sept Couronnes, j'écume de rage ! À la place de Stormend, voilà qu'ils nous parlent d'« Accalmie » ! C'est juste n'importe quoi !

Ned S.

Chiroptophobie

« Chères Chroniques, j'ai un gros problème. Garde-le pour toi mais je suis Gangrel et je viens d'apprendre, grâce à ma discipline Métamorphose, à me transformer en chauve-souris. Malheureusement j'ai une peur phobique des chauve-souris (et des souris non chauves également, bien que cela ne soit pas la question). Du coup, à chaque fois que je tente de me transformer, je panique et je tombe en frénésie. C'est très… agaçant. Auriez-vous des conseils à me donner ?

Rita

Chère Rita, il s'agit effectivement là d'une situation handicapante. Nous soumettons donc votre problème épineux à notre lectorat attentif, nul doute que l'un l'autre de nos lecteurs trouvera une bonne astuce à vous proposer pour mettre fin à votre calvaire. Bon courage ! ■

Amis lecteurs, vous aussi prenez la plume pour répondre aux précédents messages ou nous poser vos propres questions existentielles. Nous vous publierons dans les prochains numéros… et à vous l'xp, la réput' et la thune ! **altaride@gmail.com**

Appel à témoins : Intempéries « Vous ne partez pas à l'aventure sans votre parapluie et vos compagnons se moquent de vous » ; « Vous aimez tellement votre auberge préférée que vous avez souscrit une assurance habitation pour la préserver des catastrophes (autre nom donné aux PJ) » ■



© LAURENT KOBEL / ÉDITIONS LA DONZELLE

Attention, il va y avoir du Sporz…

Il y a parfois dans l'air quelque virus qui se cache, insidieusement… Dans *Sporz*, le mal est dans l'air, il est peut-être même déjà dans votre compagnon d'infortune, à bord de ce vaisseau spatial fuyant une Terre contaminée… Qui sont les mutants ?



MARIE DEYRIES / ÉDITIONS LA DONZELLE

Raphaël Donzel.

Les *Chroniques d'Altaride* vous invitent à une rencontre avec Raphaël Donzel, l'un des créateurs du jeu.

Question au joueur qui sommeille en toi, Raphaël : peux-tu nous donner, en quelques mots, ton parcours ludique ?

Rien d'extraordinaire à mon avis : plus jeune j'ai surtout joué aux grands classiques : petits-chevaux, jeu de l'oie, dames, *Cluedo*, *Monopoly*. Ma découverte des jeux de sociétés modernes s'est faite avec les *Loups-Garous de Thiercelieux* et *Warhammer Battle*. C'est ce qui m'a fait « rentrer » dans la boutique et voir ce qu'il y avait d'autre. Lors d'un anniversaire mes amis m'ont offert *Dune* et *Junta* : plus question de faire marche arrière pour moi !

© LAURENT KOBEL / ÉDITIONS LA DONZELLE

Mais c'est en faisant partie d'associations de jeu et de clubs jeux que j'ai ouvert les yeux sur les nouveautés, les jeux de rôle, les *murder-party*, les GN…

Et* Sporz*, est-ce inspiré de ces expériences de jeu ou bien y a-t-il d'autres sources d'inspirations ?

Sporz est bien sûr inspiré des *Loups-Garous*. Mais il est aussi inspiré d'un mode de jeu du *paintball* dans lequel on change de camps suivant la couleur de la bille qui nous touche.

Pour le reste, disons que les jeux « modernes » m'ont fait pointer du doigt l'importance de laisser beaucoup de choix aux joueurs dans leurs actions, et de rester très sensible à l'équilibre : si une stratégie optimale existe, elle pourrit souvent l'intérêt du jeu, mais si tout repose sur un seul jet de dé, à quoi bon jouer ?



Comment vous êtes-vous organisés pour créer* Sporz *?

La question ne s'est pas posée comme ça. Je ne me suis pas dit : « tiens, je vais créer un jeu ». Au départ – en 2004 – j'ai juste voulu faire une variante avec mes camarades de classe.

La sauce a pris et on s'est retrouvé à une dizaine pratiquement tous les midis à faire des parties, donner des idées, rajouter des rôles, tester des stratégies…

Puis ensuite on s'est séparé, et certains ont continué de leur côté.

En 2010 j'ai tilté que plusieurs clubs jouaient régulièrement à *Sporz* et que ce n'étaient plus simplement mes camarades de classes, mais des inconnus. Là j'ai compris que si je n'éditais pas je m'en voudrais longtemps.

Pourquoi avoir choisi un tel contexte de science-fiction ?

Le thème de science-fiction a découlé du fameux mode de jeu *paintball* où les « mutants » s'en prennent aux humains.

Le reste s'est construit autour. En voyant une vidéo montrant des spores de champignons se développer dans des insectes et en prendre le contrôle, j'ai trouvé une bonne explication de la « mutation ».

J'aurais pu changer le thème par la suite – avec des vampires ou des exorcistes – mais il m'a semblé judicieux de ne pas trop coller au thème « loups-garous » si je voulais me faire une place.

Avez-vous exploré d'autres variantes du jeu avant de le finaliser ?

Oui. On a exploré des dizaines de variantes. On a testé pas mal de systèmes de votes au départ (et la règle des « petits groupes » est la conséquence d'un de ces modes où les joueurs devaient se regrouper pour voter).

On a aussi testé beaucoup de rôles différents, qui ont été abandonnés car trop déséquilibrés ou tombés en désuétude. Par exemple le paranoïaque qui pouvait éviter de mourir une fois dans la partie.



© MARIE DEYRIES / ÉDITIONS LA DONZELLE

Ce qui est devenu inutile avec la faible propension des joueurs à se tuer mutuellement à *Sporz*.

À qui est destiné* Sporz *?

Eh bien, j'aurais tendance à dire que c'est un jeu qui s'adresse plutôt à un public de *gamers* : ce n'est pas un *party-game* comme on pourrait le croire de prime abord.



Cependant l'expérience a montré que les gens chopent très vite le truc : mentir, bluffer, prêcher le faux pour savoir le vrai. Il semblerait que ce soit quasiment inné chez la plupart.

J'ai déjà joué avec un gamin de 7 ans.

Qui peut croire à la culpabilité d'un bout de chou qui vous demande de l'aide ? Certainement pas son père. Et c'est tant pis pour lui : le gamin l'a manipulé toute la partie.

Questions sur l'avenir : est-ce que vous envisagez des extensions pour* Sporz *?

J'avais dans l'idée de faire une extension /stand-alone - *µSporz* ou *microSporz* – qui permet de jouer de 4 à 6 joueurs avec des rôles un peu spéciaux qui peuvent s'ajouter à une partie standard.

Depuis que *Panic Station* de David Ausloos est sorti je pense que le besoin est comblé : je ne pense pas faire mieux. Ceci dit, les règles sont en ligne pour ceux que ça intéresse !

© MARIE DEYRIES / ÉDITIONS LA DONZELLE

Les éditions La Donzelle ont-elles d'autres projets dans leur escarcelle ?

Oui. Le premier projet s'appelle *Une semaine en Suisse*, de Florian Sirieix, un auteur montpellierain. Des espions se réunissent pour une vente d'objets d'arts (couverture pour des gadgets de toutes sortes). C'est un jeu enchère-carte action extrêmement efficace de 2 à 7 joueurs.



Un autre projet est *Ilos* : un jeu sur la guerre de Troie, de 2 à 4 joueurs, mais je n'en dit pas plus car il faudra encore travailler beaucoup pour en faire la perle qu'il va devenir.

Question aux coauteurs de **Sporz** *: avez-vous d'autres projets communs ?*

Pas tout de suite : avec le temps on s'est un peu perdus de vue, et on a d'autres projets de vie. Michel est jeune papa, Ivan va finir une thèse d'informatique fondamentale pour se lancer dans une nouvelle thèse en sciences sociales.

Mais après tout, pourquoi pas ? ■

Propos recueillis par Christophe Calmes



VISUELS : © MARIE DEYRIES / ÉDITIONS LA DONZELLE

Âge : 10+
Nombre : 7-20 joueurs
Durée : 1h à 1h30
Site : www.editions-la-donzelle.com

Coincés à bord d'un vaisseau spatial fuyant la Terre, certains de vos compagnons d'infortune ont contracté l'étrange maladie qui a ravagé l'humanité. La « Spore » prend le contrôle des gens qui deviennent alors des « mutants ». Trouvez ces personnes ! Soignez-les ou tuez-les avant d'être contaminé à votre tour. À moins qu'il ne soit trop tard... et que vous ne soyez déjà l'un d'entre eux, menant les autres à leur perte.

Sporz est une enquête grandeur nature très rapide à mettre en place. Les joueurs coopèrent pour trouver qui est contaminé.
Attention cependant : chacun est susceptible de changer secrètement de camp et de trahir ses anciens coéquipiers. Joueur débutant ou chevronné, peu importe. La victoire de l'équipe passe avant tout par la communication, la confiance, et une bonne dose de bluff. ■



Le créateur Raphaël Donzel et son associée, Julie Courraud, au Festival du Jeu à Cannes.

le JEU de RÔLE

TOUTE PERSONNE PARTICIPANT À UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE INCARNE UN PERSONNAGE JOUEUR (PJ). VOICI UNE DESCRIPTION PLUS DÉTAILLÉE DE CE QU'IL PEUT ÊTRE...

Pour être complet, un PJ doit avoir un back-ground,

DORIAN CHÉRI! NE JOUE PAS AVEC L'ORDINATEUR DE PAPA!

BAAH! LAISSE-LE CHÉRIE! QUE VEUX-TU QU'IL FASSE DE MAL ?

REUH?

TIP TAP TIP

VOUS VENEZ D'ACCÉDER AU RÉSEAU ULTRA SECRET ET ULTRA PROTÉGÉ DE L'EMPIRE! BONJOUR MONSIEUR VADOR

AREUH ANCOR!

des compétences,

STAR WARS

DORIAN BOFF HACKER 20 ANS 1m70 70 Kg

TECHNIQUE 4D	SAVOIR 4D	DEXTERITE 1D
PROG. d'ORDINATEUR 7D	INFORMATIQUE 6D	BLASTER 2D
(A) HACKING +2D+1		ESQUIVE 4D
VIGUEUR 2D	PERCEPTION 3D	MECANIQUE 1D
LEVAGE 2D		

et des objectifs.

LETTRE AU PÈRE NOËL

1- Devenir le meilleur Hacker de la galaxie.

2- Sauver la galaxie de l'emprise impériale

3- la Collection complète des Figurines: "SARKOZIN LE EWOK CRÉTIN"

BISOU Dorian

NOËL NORD IRRE

Ces trois caractéristiques déterminent normalement la façon dont réagit le PJ face aux évènements... normalement.

OUVRE CETTE PORTE ESPÈCE DE SALE ORDINATEUR !!!

DENIED

GNIIII

GRAOU

TENEZ BON LES AMIS! J'AI RÉCUPÉRÉ UN ORDINATEUR, DANS LA SALLE DE CONTRÔLE!

AVEC ÇA ON VA POUVOIR FAIRE LEVIER !!!

Chaque PJ se distingue par des compétences dans lesquels il excèle,

EXCUSEZ-MOI MONSIEUR LE STORM-TROOPERS, POURRIONS NOUS ALLER AUX TOILETTES TOUS LES QUATRE, MAIS SANS VOUS... ON EST TIMIDES!

HEU OK! MAIS VOUS REVENEZ VITE!

PRISON

ET VOILÀ LE TRAVAIL!

COOL

ceinture noire 7ème Dan en Persuasion

TROP DE CHANCE

CHIPS

À suivre...

© COWKILLER