

Le Triple Cercle

N°7 - JUILLET 1991 20

Bulletin de l'association Les Trois Cercles



BUCK ROGERS

DITES

"A"

COMME

ALIGNEMENTS

INTERVIEWS

CROC - PIERRE ROSENTHAL

SCENARIOS

AD&D - CTHULHU

LE TRIPLE CERCLE N°7



SOMMAIRE

Interview de CROC	2
Dossier	7
ALIGNEMENT	
Nouvelle	13
EQUIVOQUE	
Scénario AD&D	14
ELFA LA ROUSSE	
VAMPIRE	20
Vous avez dit vampire	
Banc d'essai	22
BUCK ROGERS	
Scénario CTHULHU	27
25 février 1990	
Interview	41
PIERRE ROSENTHAL	

Le Triple Cercle n°7 est enfin sorti avec un "peu" de retard mais il fait ses quarante pages bien tassées. Il ne faut surtout pas rater le dossier complet réalisé par Estelle Moncho sur les alignements. Grâce au test inclus, vous allez pouvoir découvrir quelles sont vos tendances profondes. Bon courage!

N'oubliez de vous jeter sur les interviews de CROC et de Pierre Rosenthal si vous voulez tout savoir sur vos auteurs favoris.

Nous serons tous au F.S.O de Toulon pour bien commencer l'été. Alors, à bientôt.

Bonne lecture !

H.M

Le Triple Cercle est un bulletin édité par l'association loi 1901 "les Trois Cercles"- 2 impasse des camélias, 06150 Cannes la bocca Directeur de publication : Hervé Mar-otte Rédacteur en chef : Davis Sicé Maquette : Hervé Marcotte Illustrations : David Sicé Relecture : Blanche Marcotte Ont participé à ce numéro :B. Falba, S. Haezebrouck, H. Marcotte, E. Moncho, D. Sicé, F.M. Torrente AD&D est édité par TSR, L'Appel de Cthulhu par Jeux Descartes.

Réédité le 9 janvier 2004 sur Davonline.com

Tous droits réservés de chaque texte et illustration par son auteur.

LE TRIPLE CERCLE N°7

LE TRIPLE CERCLE N°7



Premier auteur de jeu de rôles français indépendant, CROC a rejoint l'écurie IDEOJEUX pour devenir le premier auteur de jeu de rôles français tout court avec le plus grand nombre de jeux et de suppléments sortis à l'année. L'évolution d'un auteur de jeux de rôles, et à travers lui, celui du jeu de rôle en France.

L.T.C : CROC a-t-il vendu son âme à SIROZ ?

C : Oui

L.T.C : ...c'est-à-dire ?

C : Je ne suis plus un auteur indépendant ; je suis l'employé d'une société et je fais ce qu'ils me disent de faire.

L.T.C : Parce qu'avant, c'était trop la galère ?

C : Tu comptais que je réponde, non ?

L.T.C : Quelle différence cela fait-il ?

C : Maintenant, on essaie quand même de faire de l'argent, mais parce ce qu'il en faut. : si tu ne fais pas d'argent, tu ne fais qu'un truc. Et si tu veux en faire deux, il faut que celui d'avant ait marché. Mais ça ne veut pas dire que je ne suis pas content de ce que je fais — mais on essaie un peu plus de plaire aux autres que de se faire plaisir à soi-même.

L.T.C : Est-ce que par exemple cela signifie qu'il y aura moins de suppléments pour *Bitume* et *Animonde* que pour *In Nomine* ?

C : Pour *Animonde* on peut être sûr qu'il y en aura pas et pour *Bitume*, il y en aura quand j'aurai le temps. Mais les impératifs d'*In Nomine Satanis* et de *Car Wars*¹(*) font que d'abord il y aura ça.

L.T.C : SIROZ — c'était une petite maison d'édition au départ ?

C : C'était une petite société au départ. D'ailleurs lorsque tu dis que j'ai vendu mon âme à SIROZ, ce n'est pas à SIROZ mais IDEOJEUX, qui a acheté à la fois moi et SIROZ. Et IDEOJEUX c'est le nom de la boîte. SIROZ

c'est la marque.

L.T.C : La qualité des jeux va-t-elle changer ?

C : Non je ne me vois pas faire exprès de faire de la m... Simplement si j'ai des problèmes de délais, il y aura peut être du bâclage dans l'air — Normalement non.

L.T.C : quoi qu'il arrive, être professionnel, c'est aussi faire quelque chose de bon ?

C : Voilà.

L.T.C : *In Nomine* après Carpentras ?

C : Aucune différence. Et si je dis quelque chose, ce sera mal interprété. A vous de juger. Mais s'il y a un jeu de rôles qui peut avoir un rapport, c'est bien *In Nomine Satanis*, si tant ait qu'il puisse y avoir un rapport — et pas *Donjons & Dragons* !!!

L.T.C : A propos d'*In Nomine Satanis*, le supplément *Berseker* fait entrer en scène des vikings et des sorciers, c'est assez curieux étant donné la logique du thème du jeu ?

C : Oui, j'ai en fait trouvé une astuce comme quoi les serviteurs des dieux polythéistes de la troisième force existent. Ça rend le jeu moins manichéen ; maintenant quand quelqu'un n'est pas comme toi, tu hésites à le frapper parce que cela rajoute d'autres ennemis qui n'en sont pas obligatoirement.

L.T.C : Vous n'êtes plus seul ?

C : Voilà : c'est un peu moins manichéen parce qu'avant c'était le trip «on voit un démon, on tue». Ça le sera toujours parce que ceux qui veulent le jouer comme ça le peuvent — mais ceux qui veulent jouer plus intelligemment pourront le jouer encore plus intelligemment.

¹ (*) CROC traduit CAR WARS et tous ses suppléments (édités chez SIROZ)

LE TRIPLE CERCLE N°7

L.T.C : Tant en magazines que dans les boutiques, beaucoup de scénarios sortent pour les jeux CROC. Est-ce difficile d'en faire autant ?

C : Ce n'est pas moi qui les fait tous. Pour In Nomine il y a principalement une autre personne qui bosse avec moi et qui fait presque la moitié des scénarios.

L.T.C : on peut dire son nom ?

C : Oui peut être c'est Mathias TWARDOVSKI. Il a aussi aidé à traduire *Car Wars*.

L.T.C : C'est difficile de recruter des collaborateurs ?

C : Oh oui. Il n'y a que lui qui me satisfait pour l'instant pour In Nomine.



ANGES PURS, ANGES RADIEUX!

L.T.C : Que pense-tu de la vogue des jeux sur plateau ?

C : SIROZ n'en a fait qu'un *Car Wars* — mais je ne suis pas persuadé. Ça revient cher à éditer et ce n'est pas prouvé que ça se vende plus. Moi, je n'y crois pas.

L.T.C : Dans une interview²(**) Philippe DORH (Oriflam) a déclaré que les joueurs de rôles étaient sectaires pour ne pas jouer aux jeux de plateau...

C : Non moi je joue aux wargames, jeux sur plateau — mais tu ne peux pas faire de supplément. Si un type a aimé le jeu sur plateau, tu ne peux pas continuer à lui piquer des sous en intraveineuse avec des scénarios et le reste — c'est là où ça gêne.

L.T.C : Tu en a déjà fait un ?

C : Là, c'était cher.

L.T.C : Et pour *Bitume* ?

C : Oui, un truc pour figurines. Mais un jeu de plateau pour moi c'est la grosse artillerie «GameWorkshpoesque» — plein de trucs en couleurs. Les jeux de plateau que sort ORIFLAM à mon avis, c'est pas des jeux de plateau. Le jeux de plateau c'est *Space Marine Space Hulk*. Ça c'est du jeux de plateau et c'est ça qui va se vendre. Mais ça coûte tellement cher à éditer : si SIROZ sort un jeu de plateau de cette qualité là, c'est qu'on aura trouvé des sous quelque part !

L.T.C : Que penses-tu de la vogue des Jeux-Zines: vendre des jeux de rôles au prix d'un zine? C : A la base — a part *Simulacres* — c'est cracher dans la soupe. Parce qu'il est vrai qu'en 64 pages au prix d'un zine, tu peux faire un jeu qui coûterait 200 francs s'il était en boîte. Mais heureusement, ceux qui font du jeu de rôles sur des petits trucs n'approfondissent pas le sujet — mais avec le place qu'ils ont, ils pourraient s'ils le voulaient— Mais ils ne le font pas — encore— heureusement : si un jour quelqu'un fait ça et qu'il sort un jeu de rôles hyper intéressant qui tient sur une petite taille, il faudra qu'on le récupère et qu'il édite son jeu chez quelqu'un.

C'est peut-être un peu prétentieux ce que je dis, mais c'est un peu comme si —je ne sais pas — quelqu'un traduisait gratuitement des trucs pour le plaisir. Pour les autres traducteurs, ce serait un manque à gagner. Un problème...

Mais *Simulacres* est fait spécialement pour l'initiation, ça remplit parfaitement son but. Moi, je ne sors pas de jeu Cyberpunk, mais c'est vrai, ce que j'ai vu de *Cyber* qu'a fait Pierre et qui est sorti, je trouve ça mieux que *Cyberpunk* le jeu. Donc, voilà...

² (**) Graal n°26

LE TRIPLE CERCLE N°7

X : Moi je sortirais un jeu cyberpunk, je ne serais pas content...

C : Voilà, pour ce, pour *In Nomine Satanis*, il y a un truc qui est sorti *Enfer et Damnation*, mais c'est humoristique, pas approfondi. Ça ne me fait pas peur du tout. Ça donne peut-être envie de jouer. Mais je suis sûr qu'il y aurait mieux à faire.

L.T.C : On t'a comparé à COLUCHE dans un article.

C : Je ne sais pas. Je ne l'aime pas trop. Je ne veux pas faire les «Restos du coeur» du jeu de rôles, une grande chanson, un grand module où l'on donnerai des sous et tout. Chacun pense ce qu'il veut. Ça dépend comme on l'entend : si c'est pas se prendre au sérieux, peut-être, si c'est le côté humanitaire, franchement, je ne crois pas.

L.T.C : As tu un autre sujet à aborder ?

C : Non.

L.T.C : Que penses-tu des interviews stupides ?

C : Il n'y a pas d'interviews stupides. Des interviewers peut-être, et ceux qui répondent aussi

Réalisé par David Sicé et F.M Torrente lors du second forum niçois, juillet 1990.

ATTENTION !
NE RATEZ PAS DANS CE
NUMERO, L'INTERVIEW
DE PIERRE ROSENTHAL
rédacteur à Casus Belli
EN PAGE 40



LE TRIPLE CERCLE N°7

LES CERCLES

TOURNOI

JEU de ROLES

3ème TOURNOI DE RENTREE

Dimanche 29 septembre 1991 M.J.C PICAUD - Cannes Centre

4ème TOURNOI D'HIVER

Dimanche 22 décembre 1991 M.J.C PICAUD - Cannes Centre

5ème TRIATHLON CANNOIS DU ROLE

Samedi 22 et dimanche 23 février 1992

Palais des Festivals de CANNES

Pour tous renseignements, ÉCRIRE 2 impasse les camélias,
Les Pivoines Bat A 06150 Cannes la Bocca

LE TRIPLE CERCLE N°7
DOSSIER COMPLET
LES ALIGNEMENTS
DÉFENSE ET ILLUSTRATION

par Estelle MONCHO



Peu d'institutions Donjonesques ont été autant décriées que le système des Alignements. Même le Hors Série n°3 Spécial AD&D du défunt Graal y va de ses deux pages de critiques (bien que quelques lignes faiblardes y opposent une défense symbolique)...

Pourtant l'alignement est sûrement un des meilleurs apports qui ait été fait au Jeu de Rôles.

Saint Gigax, euh... pardon, Gary Gigax concevait l'alignement non comme un carcan destiné à enserrer les élans de créativité des joueurs, mais au contraire comme une aide de jeu dont le but était d'améliorer l'incarnation du personnage.

Définition

L'alignement se définit comme la philosophie personnelle de votre personnage : chaque être vivant a sa propre philosophie, sa manière de

concevoir l'existence. Il analyse les événements extérieurs d'après ce schéma et en déduit l'attitude qu'il va adopter.

Le génie du Créateur du Jeu de Rôles a été de synthétiser ces philosophies personnelles en 9 schémas types qui recouvrent toutes les conceptions existantes, Bien / Mal et Loi / Chaos - agrémentés d'un concept équilibrant : la Neutralité.

En avoir...

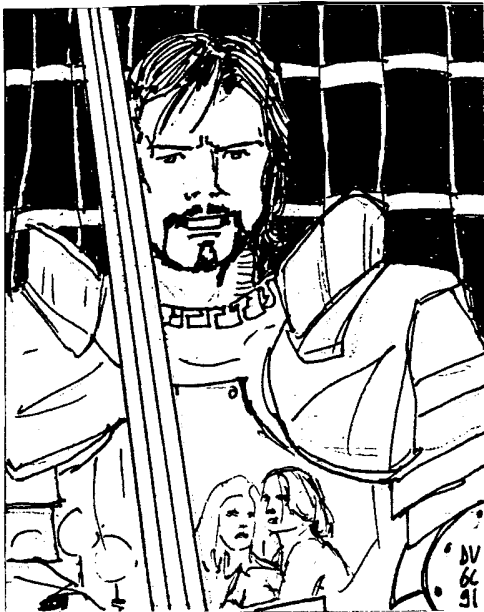
Vous même qui lisez cet article possédez un alignement. Mais sans doute n'en avez-vous pas

LE TRIPLE CERCLE N°7

conscience (d'où le Test qui accompagne cet article, et qui vous permettra de découvrir votre véritable personnalité...). D'ailleurs, c'est à ce point précis que se situe la faille du système d'Alignements d'AD&D : poser comme principe que le personnage a une conscience éclairée de son alignement. Cette idée est, à mon avis, à supprimer, dans l'intérêt du jeu, car c'est le Joueur qui connaît l'alignement du Personnage qu'il incarne, et non le Personnage lui-même.

1. Tous les personnages ont un alignement.
2. Le Joueur choisit l'alignement de son personnage.
3. Le Personnage n'a qu'une vague conscience de son alignement.

En outre, rien n'interdit les déviations. Bien au contraire, elles peuvent parfois pimenter le jeu...



Exemple : Vous êtes un Paladin. Vous rentrez enfin à votre château après de difficiles aventures. Vous découvrez alors votre épouse dans les bras du palefrenier. Votre sang (de préférence bleu, mais on fait avec ce qu'on a) ne fait qu'un tour, et votre épée, à peine essuyée du sang de vos ennemis loyalement défaits, pourfend les deux traîtres.

Vous venez de commettre une déviation très grave. Une fois la colère passée, deux solutions s'offrent à votre personnage :

- Il regrettera amèrement son acte et

accomplira de nombreuses épreuves pour expier.

- Il aura subi un choc psychologique particulièrement traumatisant qui altérera définitivement sa façon de concevoir le monde : il changera alors d'alignement.

En changer...

Les règles prévoient les changements d'alignement, mais sont fréquemment critiquées par les joueurs. Ces règles font remarquer que, s'agissant d'une chose grave, ce changement a pour conséquence de faire perdre un niveau d'expérience au Personnage.

Pourtant le système me paraît justifié. Un tel changement perturbe gravement le Personnage. Toutes les valeurs auxquelles il avait toujours cru se trouvent brusquement modifiées : le Personnage se sent alors perdu, car il ne retrouve plus ses repères habituels. Il doit se forger de nouveaux repères, correspondant à sa nouvelle éthique, ce qui ne va pas sans efforts. D'où un temps de latence, de flottement, de «régression» qui se traduit en terme de jeu par la perte d'un niveau d'expérience.

Ce système de simulation améliore le «vécu» du Personnage. On trouve de nombreux exemples de changements d'alignements dans le cinéma :

- Le bon père de famille qui se métamorphose en impitoyable justicier, suite au massacre de sa famille (*Le Vieux Fusil*)
- Le «méchant» qui revient à de meilleurs sentiments à la fin du film (*Le Retour du Jedi* et la conversion finale de Darth Vader).

Une question de crédibilité

L'alignement est conçu en vue d'aider le joueur à créer un personnage crédible, ayant sa morale, sa pensée, ses réactions propres... qui peuvent varier selon les circonstances. Si les déviations graves peuvent altérer définitivement ou non (expiation, quêtes spéciales) la philosophie personnelle du personnage, les déviations mineures sont, en revanche généralement sans conséquences pour l'éthique. Ceci à condition qu'elles ne soient pas fréquentes ou systématiques.

LE TRIPLE CERCLE N°7

quement orientées dans le même sens.

Exemple : Votre Paladin n'est pas Jésus Christ, si on le frappe trop souvent sur la joue droite, il peut fort bien vous mettre son poing sur la joue gauche...

Inversement, votre ignoble assassin n'est pas obligé d'incendier toutes les tavernes par lesquelles il passe.

Le bon Maître de jeu ne doit pas interdire à un joueur de commettre une déviation. Au contraire, il se doit de discuter avec ce dernier des conséquences possibles de l'acte qu'il envisage afin que le joueur agisse en connaissance de cause, si cela lui paraît intéressant, pour la vie de son personnage.

Aligné, moi?

Ainsi, de mon point de vue, c'est au joueur d'avoir conscience de l'alignement de son personnage, pour le jouer de manière crédible. Quant au personnage lui-même, il n'a qu'une idée confuse, ou peut-être même fautive de son alignement (en fait, il n'y pense pas). En termes de jeu, cela se traduit par diverses conséquences:

* Sont à proscrire les langues d'alignements. A ce sujet, les critiques sont fondées : les règles de AD&D frisent le délire : on ne discute pas éthique avec un vocabulaire de quelques mots et signes...!

* Sont à manipuler avec précaution les sorts en relation avec l'alignement. (appliquer les règles strictement).

Le sort «Détection du Mal / Bien» est généralement la source de tous les abus.

Les règles sont pourtant claires sur ce point : «Seul un bien fort ou un puissant mal peuvent être détectés. Les Personnages d'un alignement radical, qui ne s'égarent jamais de la ligne de leur profession de foi et sont d'un niveau suffisamment élevé (minimum 8' niveau) peuvent irradier le Bien ou le Mal s' ils se concentrent sur les actes appropriés». (Guide du Maître p.56)



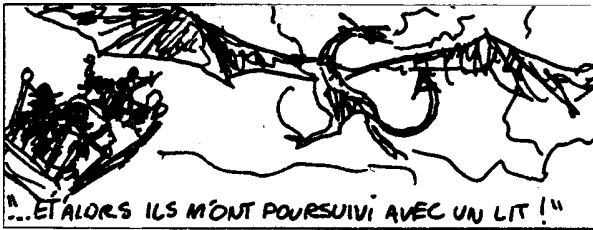
Conclusion : Un Grand Prêtre de Kali dirigeant un sacrifice humain irradiera le Mal. En revanche, l'assassin en train de se désaltérer à la taverne n'irradiera rien du tout, fut il le grand père en personne.

LE TRIPLE CERCLE N°7

TEST : VOTRE ALIGNEMENT

1. Votre idéal :

- a) vivre vieux
- b) être heureux
- c) être puissant
- d) être aimé
- e) être glorieux



2. Pour sauver votre ami, vous êtes prêt à :

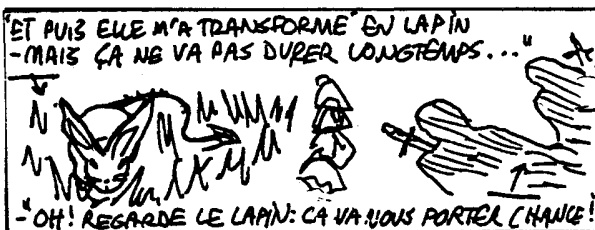
- a) vous sacrifier
- b) tenter l'impossible
- c) courir chercher du secours
- d) faire ce que vous pouvez
- e) un ami ! Quel ami ?

3. Une personne tombe, une autre s'enfuit, on crie «au voleur!» :

- a) vous volez au secours de la victime
- b) vous vous précipitez à la poursuite du voleur
- c) mais que fait la police ?
- d) enfin, un peu d'action
- e) si les gens n'avaient pas d'argent sur eux, cela ne tenterait pas les voleurs

4. Le droit, la loi, c'est :

- a) l'oppression des forts sur les faibles
- b) l'oppression des faibles sur les forts
- c) l'expression de la volonté générale
- d) une tentative vers la justice
- e) une nécessité pour vivre en société



5. Un égoïste, c'est :

- a) quelqu'un qui ne pense pas à moi
- b) quelqu'un qui n'est pas hypocrite
- c) un maladroit
- d) un type dangereux
- e) un sale type

6. Dans une auberge, vous demandez :

- a) une table
- b) l'aubergiste
- c) du vin
- d) la serveuse
- e) si le service est compris

7. L'or, c'est:

- a) un métal
- b) le pouvoir
- c) une monnaie d'échange
- d) beau
- e) secondaire

8. Choisissez un nombre :

- a) 1
- b) 2
- c) 12
- d) 13
- e) 666

9. Vous savez que vous avez raison :

- a) vous imposez vos vues !
- b) vous démontrez votre point de vue
- c) vous avez toujours raison !
- d) vous en êtes très satisfait
- e) vous espérez que les autres vous suivront



MON AMOUR.

LE TRIPLE CERCLE N°7

10. Au cinéma, vous auriez voulu être :

- a) Rhatt Buttler
- b) Fantomas
- c) David Addison
- d) Rocky
- e) M. Spock



11. Votre arme, ce serait :

- a) une épée
- b) le poison
- c) une grenade
- d) la parole
- e) un paralyseur

12. Vous faites un cadeau, vous offrez :

- a) quelque chose d'utile
- b) quelque chose qui vous plaît
- c) quelque chose selon les goûts du destinataire du cadeau
- d) des fleurs ou un livre
- e) j'ai bien pensé à ramener quelque chose mais je n'ai rien trouvé !

13. Votre idéal féminin :

- a) la princesse Leia
- b) Galadriel
- c) Morgane
- d) Catherine Deneuve
- e) Madonna



14. Votre demeure :

- a) une roulotte
- b) un château
- c) une villa,
- d) un manoir
- e) une maison

15. Votre moyen de locomotion médiéval :

- a) vos jambes
- b) un cheval
- c) un carrosse
- d) une diligence
- e) une chaise à porteur

16. Votre moyen de locomotion fantastique :

- a) un pégase
- b) un balai volant
- c) un tapis volant
- d) des ailes de vol
- e) un dragon rouge

17. Un lieu pour vos vacances :

- a) un temple tibétain
- b) un anti baleinier
- c) la demeure de vos ancêtres
- d) Disney World
- e) Une arène



18. Votre musique préférée :

- a) le Requiem de Mozart
- b) l'Hymne à la joie de Beethoven
- c) Iron Maiden
- d) Oxygène de J.M. Jarre
- e) la Marseillaise

19. Votre objet fétiche :

- a) une patte de lapin
- b) un sceau
- c) un médaillon de famille
- d) une boussole
- e) un os

20. Votre couleur :

- a) noir
- b) blanc
- c) bleu
- d) vert
- e) jaune

LE TRIPLE CERCLE N°7

21. La meilleur et la pire des choses :

- a) une arme
- b) la langue
- c) une femme
- d) un homme
- e) la Fortune

22. Le temps qu'il fait :

- a) sans nuage
- b) froid et sec
- c) instable
- d) à l'orage
- e) couvert

23. Votre arbre :

- a) la chêne
- b) le teck
- c) le charme
- d) l'olivier
- e) le saule

24. Une fleur :

- a) l'orchidée noire
- b) la marguerite
- c) la rose blanche
- d) le lys
- e) le narcisse

25. Le rouge évoque pour vous :

- a) le feu
- b) le sang
- c) un tapis
- d) la colère
- e) une couleur

26. Le feu:

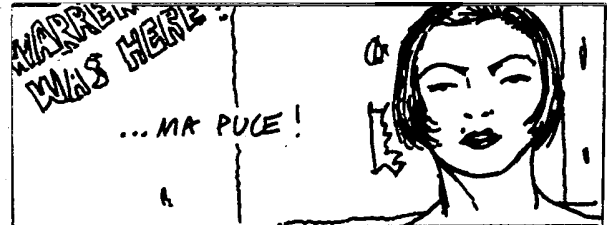
- a) la vie
- b) la beauté
- c) la puissance
- d) la danger
- e) la purification

27. Avec le bois, on a :

- a) une forêt
- b) une maison
- c) des bûches
- d) des branches
- e) un bâton

28. L'eau :

- a) la vie
- b) la noyade
- c) la boisson
- d) la mer, l'océan
- e) une histoire



29. Le métal, c'est :

- a) les outils
- b) une arme
- c) une armure
- d) froid
- e) brillant

30. La terre, c'est :

- a) le repos des morts
- b) la nourriture
- c) une planète
- d) la boue
- e) un support, une base

**La solution de ce test
se trouve en page 38
avec la suite du dossier**



ÉQUIVOQUE

Impossible de déterminer depuis quand nous avons quitté la base. Hors du temps, nous avons perdu tout point de repérer. Et pour l'instant R.A.S. Tout est plat.

Dehf, mon frère jumeau, perd patience. Il ne supporte pas l'inactivité. Ses nerfs montent en neige. Je suis un peu comme lui. Mais que faire d'autre?

Où sommes-nous...? Après avoir quitté notre espace vital, nous avons été défaits de notre trajectoire initiale pour être stockés en cet univers glauque.

Est-il arrivé la même chose aux autres expéditions ? Nul ne le saura jamais si la température continue à chuter de la sorte.

Gelés, nous nous engourdissons peu à peu. Et nous sombrons doucement dans la crainte de terminer notre mission glacés, oubliés de tous, en ce flou artistique que nous nommerons... hum, nulle part... Histoire de se donner un point de repère... Eh! Eh! Eh!

« Cesse tes déblatérations, stupide John, et viens plutôt m'aider à trouver la raison du brouillage de nos émissions radio...

- Laisse tomber, on n'y arrivera jamais. Leur technologie est plus élaborée que la nôtre. Ces pirates ont tout calculé. Alors WAIT AND SEE !...

- Ils verront de quel bois j'me chauffe s'ils viennent nous rendre visite ! Ils n'ont même pas respecté les conventions universelles sur les droits à la navigation. C'est illégal ! Et, je té jure que... Que se passe-t-il ?

- L'appareil vient de quitter son point d'ancrage!... Où vont-ils nous transbahuter comme ça?

- Laisse bouillir! Il faut s'échapper de leur

étreinte.

- Ils vont peut-être nous relâcher ?
- Eh l'Utopiste ! ne me fais pas gober n'importe quoi ! J'ai le foie fragile !

- La température ! Elle remonte...
- La pression externe a augmenté !
- La coque va-t-elle résister ?
- T'inquiète, je l'ai bichonnée comme une mère poule.

- Nous pivotons sur nous-mêmes...
- Je vais tenter de nous dégager de leurs sales pattes avant qu'ils nous fassent choper une jaunisse.

- Engage la procédure de décollage !
- Procédure de décollage amorcée !... Réussi ! Sauvés nous allons quitter ce...

- Les secousses se durcissent ! Pleine puissance! Qu'attends-tu ?

- Rien à faire, ça ne fonctionne pas
- L'attraction bon sang! Nous sommes attirés par je ne sais quoi...

- Je n'arrive pas à garder le contrôle de l'appareil ! Les commandes ne répondent plus ! Nous chutons !

- Redresse! Sors de cette vrille !...

- Rien à faire!

- JOHN !

- DEHF ! »

SPATCH...

Perchée sur un coin de table, un chat fureteur contemple étonné la résultante d'un amusé coup de patte sur l'objet de son divertissement, maintenant en morceau et répandu sur le sol.

« Satanée bestiole ! Elle a cassé mon œuf ! »

Bruno FALBA

ELFA la rousse

Elfa la rousse est un scénario pour AD&D 1^{ère} version pour cinq personnages de niveau 5 à 6.

Nos aventuriers chevauchent vers l'ouest, louant leurs services à qui le demande. Un jour dans une ville où ils ne trouvèrent pas de travail, un vieillard dénommé Slothann leur vendit une carte précise des contrées barbares de l'ouest avec l'indication d'un trésor. Se fiant à cette carte, cela fait quatre jours qu'ils chevauchent dans une forêt qui n'aurait dû être qu'un simple rideau d'arbre.

Chapitre 1 : La rencontre

Nos aventuriers n'ont plus de nourriture depuis 24 heures. Il n'y a aucun animal dans cette forêt. Ils vont vite se rendre compte que le sentier qu'ils suivent disparaît au fur à mesure derrière eux. Même un ranger ne peut retrouver la trace. Ils ne peuvent que continuer.

La nuit, ils entendent des bruits bizarres et inquiétants (quelques goules {p43 du *Monster Manual*} peuvent venir leur rendre visite). La soif aussi se fait sentir au matin du cinquième jour. D'un seul coup, ils entendent un superbe chant ensorceleur qui vient de leur gauche. Si ils résistent, et continuent leur chemin, ils sentiront une odeur de lapin grillé leur venir aux narines.

Le M.J devant, de toutes façons, pousser les joueurs à rencontrer Elfa.

Ils arrivent dans une clairière. Une très ancienne tour détruite (seul le hall d'entrée peut servir d'abri) se dresse au milieu. A côté d'un puits, quatre lapins grillent à la broche au dessus d'un feu de bois. **Elfa**, une jeune femme rousse, les accueille avec le sourire. Elle est habillée d'un habit de cuir noir qui moule ses courbes très féminines et très sensuelles.

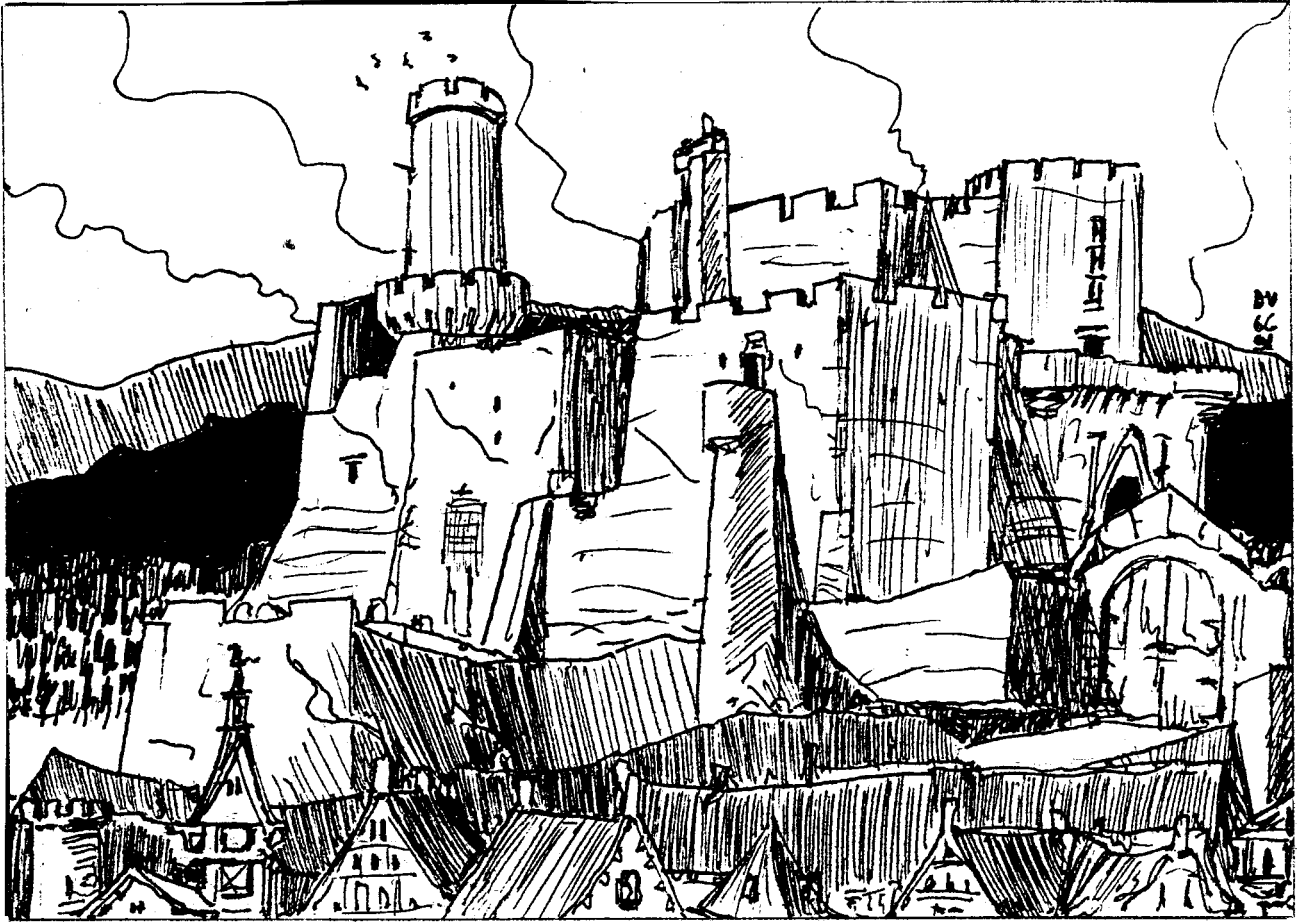
Les P.J font un jet de sauvegarde contre la magie à -2 pour voir si ils ne sont pas fasciné par la sensualité d'Elfa. Ceci est du au fait que la magie imprègne cette clairière. Quelques soient la race et le sexe les P.J sont charmés.

Elle leur permet de partager son repas en échange d'un petit service. Elle leur raconte qu'elle est une comtesse qui a été dépossédée de son château par **Thyridéus** qui règne maintenant sur ses terres. Il a loué les services d'un magicien qui l'a enfermée dans cette forêt. Si jamais elle essaye d'en sortir, son corps se consumera.

La mission des P.J sera de récupérer une mèche de ses cheveux qui est enfermée dans un coffret d'or et de lui ramener pour qu'elle puisse enlever la malédiction qui se trouve dessus. La récompense sera son amitié et un libre accès à ses terres, son château leur dit-elle avec un sourire, plus leur poids en or.

Les P.J charmés se rendent compte qu'elle leur a dit la vérité. Les P.J non charmés se rendent compte qu'elle leur prépare quelque chose de pas très clair au sujet de la récompense mais en même temps qu'elle est sincère. Mais pour cela, ils faut qu'ils réussissent un jet à 5 dés sous la sagesse.

Elfa leur a donné une amulette (un gland en or) qui indique quel est le bon chemin pour sortir de la forêt en moins de 8 heures.



2ème Chapitre: La Mission

Les joueurs se dirigent vers la ville de MURDD. C'est un gros bourg de 3000 habitants dominé par un château noir sur une colline un peu en dehors des limites de la ville. Le soleil perce à travers les nuages et cela donne un aspect sinistre au paysage. Lorsqu'ils entrent dans Murdd, les P.J s'aperçoivent que les gens ont l'air triste et apeuré. Personne ne veut répondre à leurs questions. Il n'y a qu'une seule auberge. Ils pourront se faire servir des repas. Ils sont les seuls voyageurs et il n'y a que le couple d'aubergiste pour les servir. En passant à table, ils s'apercevront qu'ils meurent de faim comme si les lapins d'Elfa n'étaient qu'illusions. (*ce qui a été le cas*)

Les P.J peuvent alors faire plusieurs choses:

a) interroger les aubergistes et les autorités de la ville, les seules qui veulent bien répondre à leurs questions : Les P.J. n'obtiendront tous ces renseignements que s'ils posent les bonnes ques-

tions aux bonnes personnes.

L'aubergiste:

-Elfa adore les jeux de mots et les blagues de très mauvais goût.

-Chaque habitant possède un point noir dessiné sur le plexus

Le maire, Kazazael:

- Elfa est une sorcière mauvaise mais pas autant que Thycidéus.

- Si jamais ils veulent quitter la ville, le point grandit et les étouffe

- Lorsque le point se met à chauffer, on doit se rendre au château.

Le chef de la milice, Ilormungar :

- Une nuit par semaine, un habitant est appelé au château.

- Personne n'est jamais ressorti du château

Personne ne pouvant quitter la ville, de nombreux mendiants sont apparus, car beaucoup n'avaient plus de travail. Si les P.J sont généreux avec l'un d'entre eux, il leur donnera ce dernier renseignement:

LE TRIPLE CERCLE N°7

- Tous les nouveaux arrivants sont marqués la première nuit passée dans la ville.

b) Ils peuvent se rendre directement au château: le pont-levis est levé et il faudra attendre la nuit.

c) Ils peuvent ne rien faire et attendre la nuit

La nuit

L'aubergiste a fourni autant de chambres que nécessaire. Les habitants aiment que de nouvelles personnes arrivent dans la ville car ainsi leur espérance de vie s'allonge. Donc personne ne les prévient du danger qu'il y a, à dormir dans la ville. Au contraire, ils chercheront à faire croire que plus personne n'est marqué.

Deux événements vont se produire au cours de la nuit:

1) Une visite

Deux heures après qu'ils se soient couchés, une odeur bizarre va flotter sur la ville.

.Jet de sauvegarde contre le poison à -2 si les P.J dorment et normal pour les P.J qui montent la garde. Si le .Jet est raté, ils dorment d'un sommeil hypnotique et ils se souviendront de tout ce qui se sera passé pendant la nuit.

Une bonne paire de gifles permet de réveiller quelqu'un d'ainsi endormi.

Une momie (p72 du MM; elle porte une espèce de gant qui empêche la victime d'être contaminée par une maladie lorsqu'elle dessine le point; en combat, elle se comporte normalement) entre dans la chambre. Elle porte un bol rempli d'un liquide noir nauséabond et d'un pinceau. Elle se penche sur les P.J pour leur dessiner un point sur le plexus.

Un P.J qui aurait un tel point sur la poitrine ne pourrait plus rien faire. Si ils sont tous pris, la partie est finie.

La momie leur rendra visite, même s'ils dorment en dehors de la ville.

2) Un cri dans la nuit

Une demi-heure après la mort de la momie, un long cri retentit dans la nuit. Peu de temps après, une jeune fille en chemise de nuit passe dans la rue devant l'auberge. Elle a les yeux révulsés, et marche comme un zombie.

Les P.J doivent avoir l'idée de la suivre. Sinon le M.J recommencera la scène autant de fois qu'il sera nécessaire et chaque nuit, il y aura une momie de plus qui viendra les visiter.



LE TRIPLE CERCLE N°7

La jeune fille ne réagit pas sauf si on l'empêche d'avancer. Dans ce cas, elle griffe et frappe.

Liberté d'appréciation du M.J, les P.J peuvent avoir l'idée de neutraliser la fille et que l'un d'entre eux prennent sa place ; elle se bat comme un guerrier de niveau 4 dans sa démence.

Elle suit le chemin qui monte vers le château. Le pont-levis est gardé par deux nécrophages {ou Wight p 100 du MM} . Elles laissent passer toute personne qui montre son point sur la poitrine, sinon elles attaquent. Le pont-levis débouche sur une cour dans laquelle se trouve un bâtiment sombre dont une seule porte est ouverte et de la lumière verdâtre s'en échappe.

C'est le seul moyen d'accès, tout le reste du château est abandonné et les M.J peuvent dessiner n'importe quels plans et y mettre ce qu'ils veulent.

Il s'agit d'un hall d'entrée avec au fond un escalier éclairé par des torches qui donnent une lumière verte. Au premier étage, il y a un couloir avec 5 portes. Si la jeune fille est toujours là, elle ouvre la deuxième porte puis la referme derrière elle. Il est trop tard pour elle.

Des bruits bizarres proviennent de 4 portes. Ce sont les créatures horribles qui gardent le château et qui ont besoin de chair humaine pour survivre. Dans chaque pièce, il y a un pentacle et le fait d'entrer dans la pièce fait apparaître au hasard un démon de type I, II, III ou V.

La Cinquième porte est celle de Thycidéus. C'est la seule derrière laquelle on n'entend rien.

La porte de Thycidéus ouvre sur un couloir

qui débouche dans une antichambre dans laquelle se trouve une âme en peine {ou Wraith p.102 du MM}

Thycidéus dort dans la chambre d'à côté. Il sera réveillé par le combat. C'est un guerrier de niveau 9 lui a capturé le magicien qui a fait prisonnière ELFA et il a pris sa place et son nom. Il le garde dans un cabinet qui s'ouvre dans la chambre mais il a détruit son livre de sorts. Il possède une épée longue +3 et une plate +2 mais il n'aura pas le temps de l'enfiler. Il porte sur lui, une armure de cuir donc son A.C est de 4.



Force : 18,85%
Intelligence : 12
Sagesse : 13
Dextérité : 18
Constitution: 17
Charisme: 14
Points de Vie : 89

Sur la table de nuit, se trouve un coffret d'or avec une mèche de cheveux roux à l'intérieur et un sac de 50 émeraudes valant chacune 100 pièces d'or.

Le magicien est tenu attaché par une chaîne à son coup. Il est de niveau 12 et il est d'alignement CM. Si les P.J le libèrent, il essaiera de se faire passer pour une pauvre victime.

A la première occasion, il se précipitera dans une des chambres et sur le pentacle pour faire venir, Yeenoghu prince démon des Gnolls.

Avec la mort de Thycidéus, les points disparaissent sur les corps, les monstres sont renvoyés dans les enfers.

La ville est délivrée de sa malédiction.

LE TRIPLE CERCLE N°7

ÉPILOGUE

La ville a fait fête aux P.J. Ils ont eu droit à tous les honneurs. S'ils ont empêché la jeune fille d'être dévorée, elle signalera aux P.J de se méfier d'Elfa.

Ils n'ont pas de problèmes pour retrouver la forêt et Elfa. Cette dernière les accueille avec joie dans la tour détruite. Elle prend sa mèche de cheveux et la jette dans le feu qui brûle dans la cheminée puis elle se tourne vers les aventuriers: « Je vous ai promis mon amour, mon amitié, n'est-ce pas ? Eh bien vous l'aurez... oh oui, ainsi que le libre accès à mon château ! »

Elle prononce alors une incantation magique: « Par les cheveux de la tête et les ongles des doigts de pied, par l'amour humain et la douleur humaine, par le charme et le sortilège magique, je déclare : soyez les chiens auxquels vous ressemblez.»

Avant d'avoir rien pu faire, les P.J sont transformés en chiens et ils ne peuvent qu'aboyer. Le hall de la tour est magique et la

transformation qui frappe les P.J est permanente et sans jet de sauvegarde.

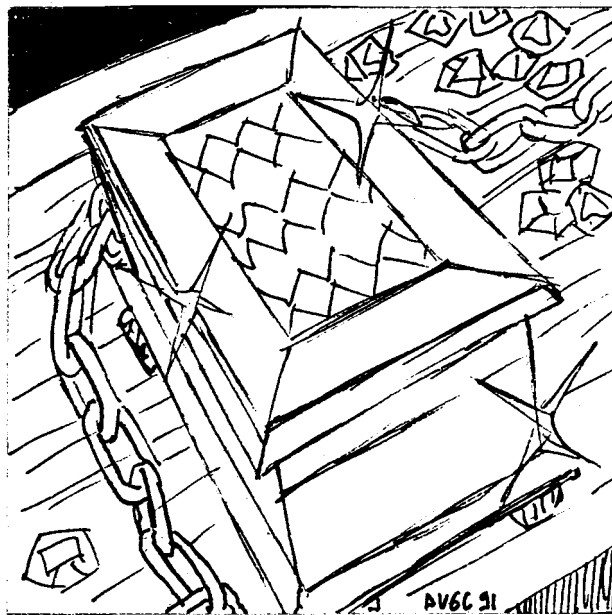
La seule façon de s'en sortir et qu'Elfa soit tuée. Elfa monte en riant sur un des chevaux et quitte la clairière.

Elfa est une magicienne CM de niveau 14 dont le livre de sorts a été capturé. Elle a 20 points de vie. Elle possède encore en tête les sorts suivant : serviteur invisible; sommeil; image miroir; boule de feu; dissipation de la magie; mur de feu; cône de froid; mur de force; réincarnation.

La seule façon pour les aventuriers de s' en sortir est :

- soit de ne pas revenir (mais ils ne peuvent pas savoir qu'elle est toujours bloquée dans sa forêt et que seule la destruction par le feu de la mèche permet à Elfa de quitter la clairière),

- soit de lui donner une autre mèche de cheveux appartenant à n' importe qui car ils se méfient. Dans ce cas, le corps d' Elfa se consumera au moment où elle quittera la clairière et les P.J redeviendront humains, car elle n'aura pas brûlé la bonne mèche de cheveux.



Scénario de Hervé Marcotte d'après une nouvelle de Gardner F. Fox, Kothar le barbare, chez Le masque Fantastique
Illustrations de David Sicé

LE TRIPLE CERCLE N°7
Dans le cadre de la série :
LA VIE TRÉPIDANTE DES MEMBRES DES TROIS CERCLES

A l'affiche aujourd'hui :

Une folle journée dans le monde enchanté des tournois

Les 27 et 28 avril 1991, le second tournoi des années Trolls a eu lieu au manoir Saint Féréol à LORGUES (Var).

Cinquante participants se sont affrontés sur divers jeux de tous poils. Des scénarios bien ficelés et rondement menés ont permis à tous les joueurs (votre serviteur en particulier) de se défouler.

Ensuite, une soirée Pizza a permis à tout le monde de se réunir et de refaire les parties de l'après-midi dans une chaude ambiance qui augurait bien de la nuit à l'internat.

Au péril de ma vie, pour les Trois Cercles, j'ai assisté à une partie de *Blood Bowl*, grandeur nature. J'ai alors deux conseils à vous donner du fond de mon lit d'hôpital :

- Pour jouer un *Blood Bowl* "Live", faites partie de l'équipe qui possède beaucoup de gros bras. Je n'ai pas suivi ce conseil et j'ai perdu la moitié de ma barbe.

- Lorsque par malheur, le ballon vous tombe dans les bras, il ne faut avoir qu'un seul réflexe: le laisser tomber et fuir si vous ne voulez pas vous transformer en crêpe.

Le lendemain matin, les parties ont pu reprendre avec les survivants.

Laurent Fruterro, je te remercie pour le week-end chaleureux (un peu trop peut-être?) que j'ai passé et vivement l'année prochaine! !

Classement :

- 1 Patrick BRAUN
- 2 Bruno FALBA
- 3 Pierre LETZKIS

Les 22 et 23 juin 1991 s'est déroulé le forum des jeux à Nice organisé par Alliance et Rébellion.

Quatre jeux étaient proposés. Votre serviteur a hérité d'un journaliste atteint de Don Quichottisme (le premier qui dit que ça me ressemble, je le foudroie de ma lance que porte mon fidèle serviteur). Encore une fois, j'ai souffert dans un scénario qui m'a beaucoup amusé surtout qu'on a tué le grand méchant à la fin (hop! un moulin à vent de moins).

Grosse surprise, le lendemain, tout le monde jouait à TORG. Je ne vous ai pas dit encore que mon week-end fut sublimé par la présence de la toujours charmante Anne Vétillard. (Mais non, je ne veux pas l'épouser, quoi que...). Il ne faut pas oublier aussi Patrick Durand-Peyrolles (et sa chienne Tamise, Attention, le pantalon!) et de Tristan Lhomme de Casus Belli.

Un excellent week-end où les 6 membres des Trois Cercles présents ont été classés (les Trois cercles sont les meilleurs!!)

Devinez qui a fini premier, c'est bien entendu, Estelle MONCHO (Youpi!!) la trésorière des Trois Cercles (au fait et ma note de frais?)

Classement :

- 1 Estelle MONCHO
- 2 Paul CARTA
- 3 Dominique CASABIANCA

François-Michel TORRENTE

J'avais toujours rêvé de réaliser un entretien avec Anne Rice. Aussi profitant d'un voyage aux Etats-Unis, je tentais de joindre l'auteur de la si célèbre trilogie vampirique. Ce ne fût qu'une série de rendez-vous manqués : un restaurant, l'entrée d'une boîte de nuit détruite depuis peu par un incendie, une consigne d'aéroport. Mais le plus étrange est qu'à chaque fois, je trouvais sur place un document dont je reproduis ici le contenu.

Sébastien Haezebrouck

La critique a salué *Entretien avec un vampire* comme un chef d'oeuvre de littérature de fiction.

Elle a eu tort.

La sombre poésie, le romantisme noir qui émanent de ce livre ne sont pas de mon fait. Louis de Pointe du Lac, mort en 1794, et depuis vampire, m'a tout dicté une nuit, à la nouvelle-Orléans.

On m'a encensé pour la manière dont j'ai rendu la solitude de ce vampire qui a passé près d'un siècle à chercher les siens. On a eu tort. La détresse de Louis, c'est lui qui me la dite, comme il a parlé de Lestat, son créateur, de Claudia, l'enfant de nuit, sa fille, des vampires de Paris, de ceux d'Europe centrale.

On a admiré la couleur des descriptions, et comment j'arrivais à faire revivre le Paris et la Nouvelle-Orléans du dix-neuvième. Pourquoi cela m'aurait-il été difficile : l'être qui parla devant mon magnétophone cette nuit là les avait vraiment vus. Encore une fois, ce livre n'est pas le mien, mais celui d'un vampire de rencontre qui m'a abordé dans un bar de la Nouvelle-Orléans, et a passé une nuit à me raconter sa vie, à me dire combien il était bon de boire le sang, pour m'abandonner exsangue, après m'avoir donné une dernière preuve de sa puissance.

Lisez ce livre, relisez-le, non comme une fiction bien écrite, mais comme un témoignage.

Anne RICE

Entretien avec un vampire : Presses pocket n°9031

Lestat le vampire : Presses Pocket n°9023

La reine des damnés : Olivier Orban

Le premier livre, Entretien avec un vampire, a été fort remarqué chez les mortels comme chez les immortels. n'importe lequel d'entre nous aurait pu l'écrire, car certains en ont peut-être eu envie. Aucun ne l'a fait avant Louis, qui le premier a révélé aux mortels notre existence.

Je dis le premier, car un second livre vient de paraître. Baladez-vous en ville ; il est en devanture de tous les libraires : Lestat le Vampire. Vous pourrez également sans trop de peine vous procurer son disque. Déjà quatre millions d'exemplaires vendus. Douze chansons où il hurle sa nature, et la notre, à la face du monde.

Lisez son livre, relisez-le : il est très riche d'enseignements. C'est notre histoire qu'il chronique à travers la sienne : nos origines, nos dieux. Et puis les aventures de ce vampire hors du commun ne sont pas dénuées d'intérêt, non? Les millions de mortels qui ont acheté son livre sont apparemment de cet avis: la France du XVII, la Gaule antique, l'Égypte, vous avez même droit au dépaysement, le tout dans le style flamboyant si particulier à notre auteur grandiloquent. Il nous a donné une bible. Mais si quelques mortels un peu plus malins que leurs confrères s'avisait que ce livre sonne vraiment très très juste... Ça vous dirait à vous de passer vos nuits à utiliser vos dons spéciaux pour échapper aux hordes humaines lancées à vos trousses???

Son premier concert a lieu dans une semaine. Frères, soyez-y, et faisons en sorte que ce soit le seul.

Le troisième livre ne paraîtra probablement jamais. Je le savais, je l'ai pourtant écrit : j'en avais besoin. Je l'aurais appelé la (...ILLISIBLE...).

C'est fini, tout est fini. J'ai tout raconté, tout ce qu'elle m'a montré.

Ça commence une semaine avant mon concert, et cela se termine tout juste après.

Il s'en est passé des choses durant cette semaine. Vous voulez savoir quoi? Pas de problème tout est là dedans. Raconté avec un luxe de détails, dans le style soigné, clair et concis qui caractérise votre serviteur.

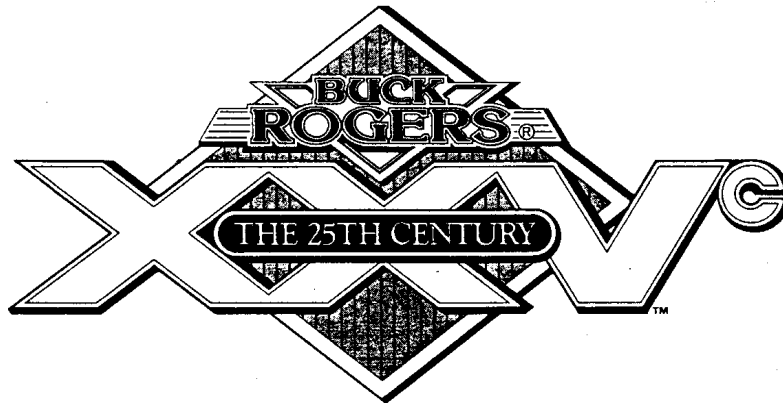
Je le publierai peut-être après tout, ce bouquin? Ça mettra Louis dans une rage folle, et ça conclura notre histoire. Deux très bonnes raisons, surtout la première, pour que les mortels puissent profiter de la reine des damnés. Et puis je m'en voudrais de vous faire louper ça.

Lisez mon livre, relisez-le. Vous n'y croirez pas plus qu'au précédent, mais il est quand même plus distrayant que l'Entretien... de Louis, et je m'en mettrais plein les poches en droit d'auteur.

Même si ça ne m'aide pas à oublier.

LE TRIPLE CERCLE N°7

2456. Mars et Venus sont terraformées, les couches supérieures de l'atmosphère jovienne sont colonisées. Des Pirates de l'Espace, des tyrans à la conquête du Système Solaire, des savants fous et leurs monstres, c'est...



«Buck, Buck! Il y a le croiseur martien qui nous poursuit, l'escroc vénusien qui démonte nos turbo-lasers, le traître terrien qui s'échappe de la cale et un mutant qui m'enlève - Hiii! !!!»

«Du calme, Wilma: le temps que je m'extirpe de la cuve où l'infâme Zargbruff m'a enfermé et je vole à ton secours.»

BUCK ROGERS tire d'AD&D sa jouabilité ainsi que la pittoresque diversité de son système de règles - pour miser son succès sur les muscles d'acier et l'endurance bien connue du premier héros de la bande dessinée de Science-fiction, crée par Dick Calkins et Phil Nowland en 1929³

Ce jeune et fougueux pilote de chasse se perdit dans l'espace en 1999 pour ne se réveiller qu'au 25ème siècle, alors que la dictature martienne écrase de son joug la Terre et que seules quelques cités résistent encore et toujours... On regrettera que TSR n'ait pas cru bon de davantage s'étendre sur les aventures de notre héros, ne serait-ce, par exemple, que par quelques planches de l'oeuvre originale agrémentant ça et là le classicisme des illustrations? Peut-être un jour en supplément...

Question couleur locale, l'univers proposé s'avère correctement dense et facilement appréhendable - mais voyons plutôt ce que vous découvririez en commençant à jouer.

LE PERSONNAGE

Sept attributs sont à tirer à coups de dés à 6 faces (3 ou 4 façon AD&D): Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme et Tech (Aptitude Technique). Moyennant quelques manipulations génétiques (entre autres sortes), il vous sera possible de dépasser 18.

³ 1) Pour ceux qui l'ignoraient, «Buck», en américain, signifie non seulement le prénom masculin, mais aussi «Étalon», et plus communément, un Dollar. Parenthèse culturelle fermée.

LE TRIPLE CERCLE N°7

Choisissez à présent votre race : Les TERRIENS habitent principalement des espèces de cités-forteresses appelées « Arcologies », qui les protègent de la pollution ambiante et des guérillas en cours.

La plupart sont sous la coupe des MARTIENS: Ceux-ci, convaincus de la supériorité de leur race, sont les champions de l'altération génétique (à chacun son travail et l'ADN qui lui correspond...). Ils contrôlent la Corporation Mercantile Russo-Américaine (la RAM en VO).

Entre Terre et Mars, les LUNARS prônent prudemment la neutralité et l'isolationnisme frileux sous leur dômes mal éclairés.

Les VÉNUSIENS, entre deux pluies acides, se répartissent en trois groupes: les aérostateurs bohèmes vivant à bord de cités-dirigeables nomades,; les Aphrodiens, produisant les matières premières de la planète; les Ishtariens transportant et vendant ces mêmes matières premières.

Enfin, les MERCURIENS, bien placés pour gérer la principale source d'énergie du Système, se surnomment en toute simplicité «les Rois du Soleil» et jouent les émirs avant la Tempête.

On vous déconseillera de jouer la douzaine de Mutants (« Gennies ») proposés aux joueurs pour la forme. D'ailleurs, si vous y tenez, sachez qu'à part les Terriens (et encore), tout ce joli monde a été un brin génétiquement trafiqué.

LES CARRIÈRES

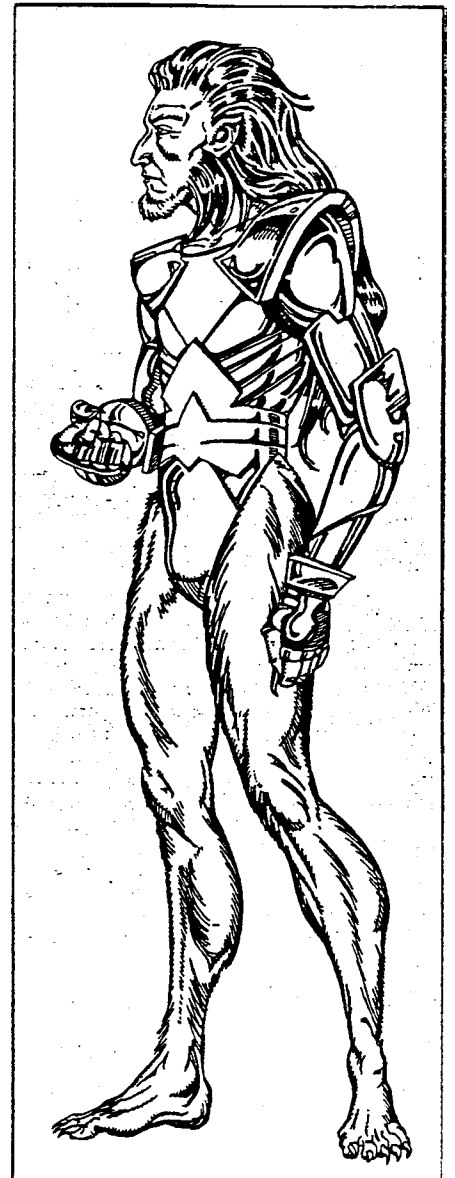
...ou «Classes», sont au nombre de 6: Pilote, Soldat, Scout, Ingénieur, Larron («Voleur»), Doc (Quoi de neuf?). Elles conditionnent le nombre et la sorte de dés à lancer pour connaître le nombre de points de vie des héros - et le nombre de points d'expérience nécessaire pour grimper les 12 niveaux possibles. On est libre de changer de carrière en cours de cursus.

L'EXPÉRIENCE

Vous gagnerez de l'expérience pour la réussite d'une mission ou d'une épreuve, la mise en oeuvre d'une compétence, pour avoir fait les bons choix (Avec les Martiens, tirez d'abord... n'est-ce pas Buck et Ardala?).

LES COMPÉTENCES

On répartit 40 points entre les huit compétences propres à la carrière suivie par le héros (15 points maximum par compétence) - puis 20 points dans les compétences de la liste générale. Selon la carrière, un bonus de 10 points s'ajoutera, ainsi que l'Attribut gouvernant la compétence - pour donner le score final qui permettra le calcul des chances de réussite du personnage en la matière



LE TRIPLE CERCLE N°7

L'ÉQUIPEMENT

Liquidités de départ: Un dé à 10 faces multiplié par 200 crédit - quelle que soit la carrière! le joueur est fortement incité par les auteurs à se pourvoir le plus rapidement et en priorité, en armes et armures, le 25ème siècle étant une époque si brutale... L'Encombrement, fonction de la gravité locale, a pour effet de réduire de moitié votre capacité de mouvement, voire de vous immobiliser complètement. Les armures ne comptent pas, puisque vous les portez sur vous (sic!!!).

L'ACTION

La mécanique de BUCK ROGERS fait à la base, appel à deux types de jets : Les Jets Sous Attributs: Lancer 1d20, comparez le score obtenu - inférieur ou égal à l'attribut correspondant au type d'action entreprise, c'est réussi; sinon, c'est raté. Pour les Jets sous Compétence, la difficulté de l'entreprise est d'abord prise en compte: on multiplie ainsi le score de la compétence par 2, si c'est Facile, par 1 si c'est Moyennement Difficile, par 1/2 si c'est Difficile, et par 1/4 si c'est Impossible (Sic...). Lancer un dé à 100 faces et comparer comme plus haut.

EN COMBAT

Et paf! Tout change: les deux systèmes décrits ci-dessus sont purement et simplement écartés pour laisser place aux traditionnels Jets d'Initiative (Le plus bas dé à dix faces lancé par chacun des protagonistes - auquel viennent s'ajouter un certain nombre de modificateurs - indique le premier à « blaster »), Thaco (La Classe d'Armure du Défenseur - éventuellement modifiée - ajoutée à une base dépendant du niveau du Défenseur et de la Carrière de l'Attaquant donne le score minimum à «faire» sur le dé à 20 faces pour atteindre le Défenseur). La Classe d'Armure sera diminuée ou augmentée selon l'armure portée bien sûr, mais encore les condition de luminosité, le couvert, le camouflage, la Dextérité du Défenseur, la Manoeuvre de Parade / Esquive (fonction uniquement du niveau d'Expérience du Défenseur - bonus doublé si celui-ci est un Guerrier - oups, pardon: Soldat ou un Larron (Voleur).

Après ces nombreux calculs (au fait, vous êtes arrivé à me suivre jusque là?), lancez votre dé à 20 faces. Si vous faites donc plus ou égal que le THACO modifié dans tous les sens, vous touchez votre adversaire. Sinon c'est raté. Ah, j'allais oublier: vous ajouterez à nouveau un bonus de 4 au score de votre d20 si vous frappez votre adversaire dans le dos, à condition d'avoir au préalable réussi un Jet Sous Compétence de Déplacement Silencieux...

Évidemment, s'il avait simplement fallu procéder à un Jet sous Compétence «Frapper du Poing» ou «Tirer au Blaster Lourd», ça n'aurait plus été AD&D (2) et le but ultime du jeu ne semblera pas être le ratissage de Points d'Expérience pour Gagner des niveaux et pouvoir casser toujours plus de monde (Martiens ou autres...)



(2) C'aurait été INDIANA JONES, le premier jeu édité par TSR innovant réellement en matière de jeu de rôles depuis le Grand Ancêtre.

LE TRIPLE CERCLE N°7

LES DOMMAGES

Selon l'arme utilisée, lancer un ou plusieurs dés dont le total est retranché aux points de vie de la victime, sauf si vous frappez pour assommer (Si, si c'est possible: c'est un peu comme Tirs dans Star Wars, on peut mettre le curseur du Blaster sur Paralysie pour ne causer qu'un simple choc et épargner des vies humaines et non-humaines...). De même il est possible de ménager sa force (et donc de calculer les dégâts sans le bonus.

LES JETS DE SAUVETAGE

Et revoilà AD&D resurgit de la nuit des temps. Votre vaisseau spatial s'écrase au fond d'un lac d'acide à 300° alors que vous somnoliez tranquillement affalé sur le tableau de commandes? Faites un jet de Sauvetage pour (contre?) l'Explosion / Boule de Feu, le Choc Électrique, La Chute, l'Atmosphère Toxique, la Suffocation, l'Irradiation et la Température extrême. Lancez votre dé à 20 faces et priez (trichez...). Ah le subtil mélange des bonus / malus tombant de part et d'autre du calcul des scores et marges de réussites de temps en temps inversés...

A 0 points de Vie, vous êtes censés être définitivement morts. Sauf s'il y a un système de Vie Suspendue quelque part (Buck me disait aussi...)!

LE COMBAT INTERSTELLAIRE

Achevons donc sur ce glorieux chapitre ce Guide du Jeu du 25ème Siècle : Il existe 6 types d'engins - Chasseurs, Asterovers, Cargos, Croiseurs, Paquebots et Super-Fortresses (« Battlers »). L'armement disponible comprend les Lasers à Impulsion ou à Faisceau (plus faibles Dommages, plus de Chances de Toucher), les Gyrocanons (bêtes canons à obus), les Missiles (plus intelligents, existent en 3 tailles) et les accélérateurs de particules offensifs version légère et version lourde (moins précise, plus de casse).

Pour mettre en scène une Bataille Interstellaire:

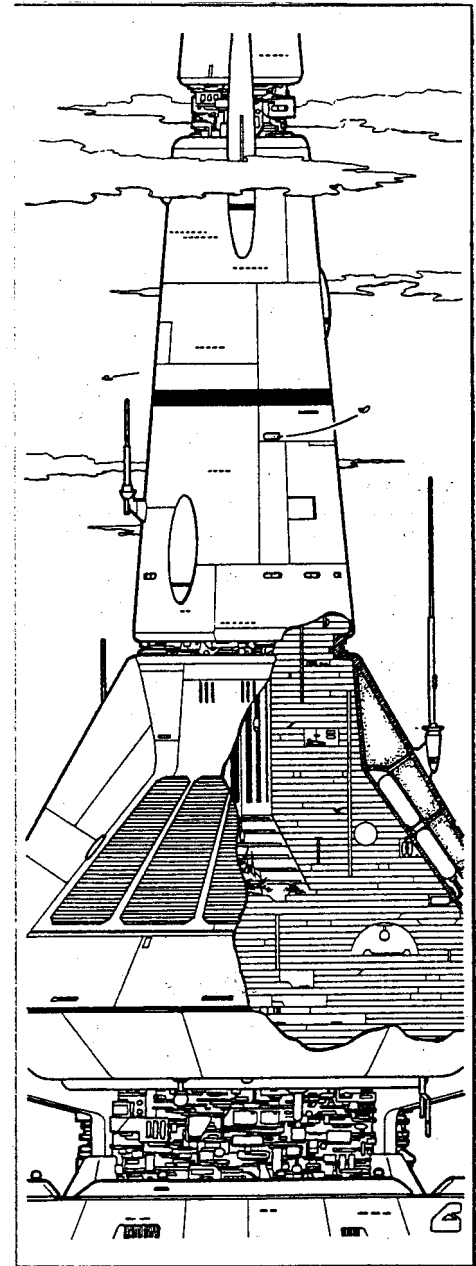
1°) Sortez la carte - un plan de vol tapissé d'hexagones sur un joli fond étoilé.

2°) Sortez les pions (chaque lettre et couleur symbolisant une astronef, le pion marquant à la fois la position et l'orientation du vaisseau).

3°) A chaque Tour («Round»), lancez un dé à 10 faces pour l'Initiative, modifié par le bonus de Réaction du Vaisseau.

4°) Chaque Vaisseau procède à une manoeuvre (Avancer, Virer, Pivoter... etc) tour à tour dans l'ordre donné par l'Initiative, dépensant pour ce faire un certain nombre de Points de Vitesse, ce jusqu'à épuisement de tous les points de Vitesse.

5°) Les Dommages résultants des Tirs (non alternés avec les déplacements du moment qu'il y a quelqu'un dans la tourelle...) sont localisés et calculés pour la plus grande joie d'Industrial Light & Magic. Vous pouvez maintenant sortir les pions marqueurs conçus à cet effet.



(3) Firma fondée par Georges Lucas, leader sur le marché des effets spéciaux.

... la suite p38

ANTHOLOGIE des TOURNOIS TRICERCLIENS

TOME 2

Troisième Triathlon Cannois du Rôle

Dimanche 25 février 1990

CTHULHU 90

Par Estelle MONCHO

PROLOGUE

9h A.M. Lundi 12 février 1991, Moraiguières, Massif du Queyras, Alpes Françaises. Le célèbre metteur en scène, **Jean-Jacques RENAULT**, surveille son équipe de tournage. Il effectue les repérages pour la scène qui va être tournée dans l'après-midi, sur le versant ouest du **REYRON**. La neige est poudreuse, suite aux chutes de ces derniers jours.

9h30 A.M. Brrruummm...! La montagne tremble légèrement. Suit un instant de silence dramatique. GGGCRRROMMM... Le manteau neigeux du sommet du **REYRON** glisse, se gonfle et s'enfle pour dévaler sur l'équipe cinématographique : l'avalanche avale techniciens et cameramen, balaye le matériel...

PRÉSENTATION :

Jean-Jacques RENAULT tourne actuellement son nouveau film, intitulé *MONTAGNE*. Il s'agit d'une superproduction européenne (France-Allemagne-Italie), bénéficiant en outre d'un concours financier américain par l'intermédiaire du financier **Peter RHONDA** qui est aussi l'époux de la star du film, **Diane RHONDA**.

J.J. RENAULT est accompagnée de sa secrétaire mademoiselle **Marguerite MARECHAL**, 40 ans, cheveux tirés en arrière, tenue stricte, qui a l'avantage de décharger le

réalisateur des tâches matérielles, lui permettant de se consacrer pleinement à la création. Le principal interprète masculin, **Christophe LOMBAIRE**, étant au lit avec une bonne grippe, il est remplacé par le cascadeur **Tony VALDEZ**, qui a la même silhouette que l'acteur vedette (les gros plans seront réalisés postérieurement en studio).

Comme à son habitude, **RENAULT**, passionné par les grands espaces, a décidé de tourner le plus de scènes possible en décors naturels dans ce site désolé du Queyras, massif des Hautes-Alpes.



Il s'est fixé près d'un hameau nommé **MORAIGUIERES** ; ses 37 habitants, moyenne d'âge 56 ans (exode rural), se sont montrés fort peu accueillants envers les cinéastes. L'équipe a donc établi son campement au bas de la montagne en face de **Moraiguières**, le **Reyron**. Ils disposent d'un matériel important (un hélicoptère, 2 groupes électrogènes, un mini canon à neige, des caravanes spécialement équipées pour le froid, un petit chasse-neige, des véhicules de tractage et de levage, deux scooters des neiges, etc...).

Comme la météo prévoit une nette dégradation pour la fin de la semaine, **Renault** compte «boucler le maximum de scènes» ces trois prochains jours. Sans compter que la venue sur le site de tournage du producteur **Peter Rhonda** (accompagné de son fils **Paul**) n'est pas sans l'inquiéter, étant donné qu'il est l'amant de sa femme **Diane**.

SCÈNE 1 : L'AVALANCHE

La coulée de neige se produit à 09h30 (cf prologue). J.J. Renault se trouve obligatoirement sur les lieux. Le cascadeur peut y être. Les autres P.J n'ont rien à y faire.

Pour éviter d'être emporté par l'avalanche (qui est très affaiblie lorsqu'elle atteint les P.Js), il suffit de se mettre à l'abri derrière l'oratoire : jet sous 5 * DEX.

10h00 : Arrivée des villageois avec des sondes et du matériel de secours.



Diane Rhonda

LE TRIPLE CERCLE N°7

10h30 : Arrivée d'un hélicoptère de secours en montagne (prévenu par les villageois par radio) transportant un médecin, deux gendarmes et trois maîtres-chiens. Ils ont eu de grandes difficultés pour venir, en raison de la tempête qui règne dans la vallée. Ils réquisitionneront l'hélicoptère de tournage pour convoyer les blessés à Digne. Ils feront mettre en observation pendant 24 heures toute personne qu'ils auront sortie de l'avalanche, même apparemment indemne.

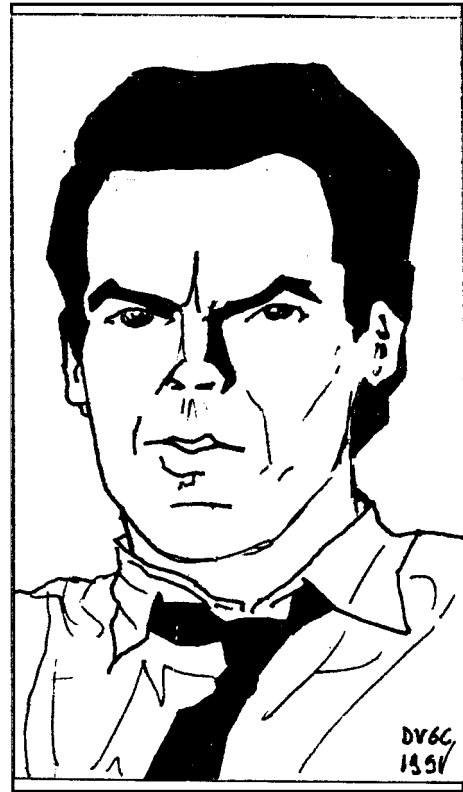
NOTE : Se débrouiller afin que les P.J pris se dégagent seuls.



Jean-Jacques RENAULT

12h00 : Bilan : 2 morts (un cameraman et un technicien) et 8 blessés évacués ; des dégâts matériels considérables (au moins trois millions de francs). Le canon-neige, le groupe électrogène n°2, plusieurs caméras et projecteurs sont hors d'usage. L'hélico est parti. De quoi déprimer les personnages.

Petit retour en arrière :
Lundi 12 février 1991



Peter RHONDA

09h20. Le **REYRON**, face nord, dans une de ses grottes (grotte B du plan). **Harry WILBUR** vérifie si les explosifs ont été bien disposés. **Thomas EVANS** s'inquiète: il s'agit de dégager le fossile de Brachiosaure, sans toutefois l'endommager.

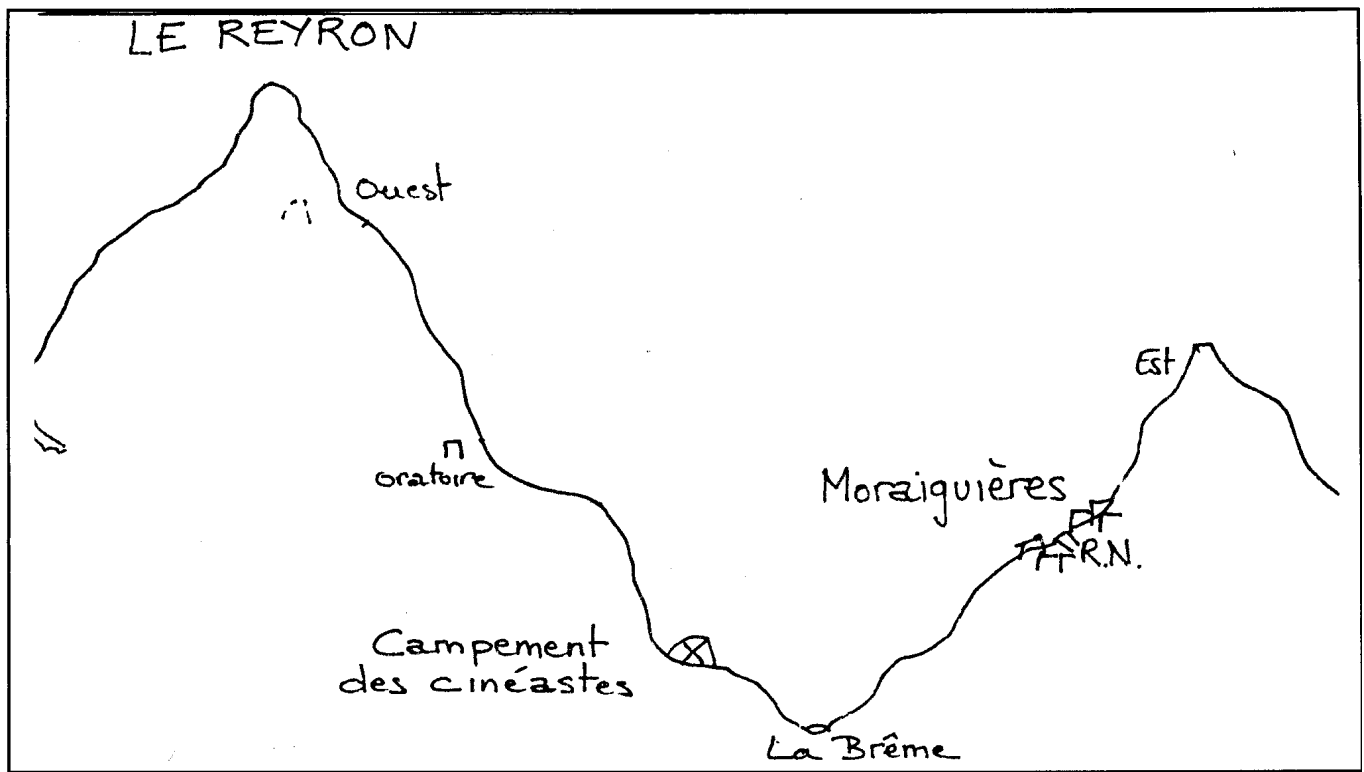
09h30. Explosion! La réussite est totale. Le fossile va maintenant pouvoir être dégagé et il n'a pas souffert. Malheureusement, cette explosion a ébranlé la montagne :

- provoquant des coulées de neige à plusieurs endroits du **REYRON**,

- affectant son réseau de grottes, ouvrant une brèche dans la caverne A (voir plan) qui donne maintenant sur l'extérieur.

La petite histoire :

En mai 1990, François MORIN, habitant de Moraiguières, découvre dans les grottes du Reyron un fossile d'une qualité exceptionnelle : un squelette de Brachiosaure en parfait état. Déclarer sa découverte aux autorités ne lui rapporterait rien de plus qu'une plaque à son



nom dans un musée, aussi cherche-t-il un acquéreur prêt à payer (cher) ce fossile très rare.

En janvier 1991, il est mis en contact avec deux américains **Harry WILBUR** et **Thomas EVANS**. **Wilbur** lui offre 60 000\$ pour le brachiosaure ; **Evans**, paléontologue, se chargeant des opérations de dégagement. Ils l'expédieront ensuite en toute discrétion aux Etats-Unis.



Tony VALDES

Evans est en effet responsable d'un chantier de fouilles dans l' Oregon. Il ne met plus rien d'intéressant à jours depuis près de 6 mois. Il a

toutes les chances d'être mis au chômage, car les subventions de «l'Oncle Sam» sont subordonnées à l'obtention d' un résultat.

Le terrain de fouilles serait alors mis en vente... ce qui ne fait pas du tout l'affaire du groupe American Concrete Company. La vente massive des terrains de l' Etat ferait brutalement chuter les cours et ruinerait leur projet immobilier (des centaines de millions de dollars sont en jeu!).

L'ACC a donc envoyé son homme de main **Harry WILBUR** afin qu'il se charge de récupérer le fossile français, fossile qui sera ensuite régulièrement exhumé par Thomas Evans dans le champ de fouilles de l'Orégon. Evans gardera sa place, l'ACC vendra ses immeubles et tout le monde sera content.

Wilbur est prêt à tout pour ramener le fossile aux Etats-Unis dans les meilleurs délais. Il est très dangereux.

SCÈNE 2 APRÈS L'AVALANCHE

(Le 12 février après-midi)

LE TRIPLE CERCLE N°7

Si les investigateurs fouillent les environs, bien évidemment, ils ne trouveront rien : l'avalanche ayant effacé toutes traces et masquant totalement l'entrée de la grotte B.

S'ils interrogent les villageois, ceux-ci apparaîtront peu communicatifs. Ces derniers sont tous au courant de la présence des américains dans les grottes. Mais comme celui qui a découvert le fossile est un enfant du pays, même s'ils ne sont pas d'accord avec ces opérations illégales, ils ne veulent pas exposer leurs problèmes à des étrangers. Peut-être est ce aussi parce que **Wilbur** a grassement «subventionné» les «bonnes oeuvres» du village...

Si les P.Js demandent spécifiquement s'il y a des grottes dans les parages, les villageois répondront par l'affirmative (cela apparaît d'ailleurs dans les cartes de la région). Mais personne ne voudra les accompagner et on les mettra en garde devant les dangers d'exploration de ces grottes l'hiver. Surtout que leur accès est difficile, puisqu'elles s'ouvrent sur la face nord du **Reyron**.

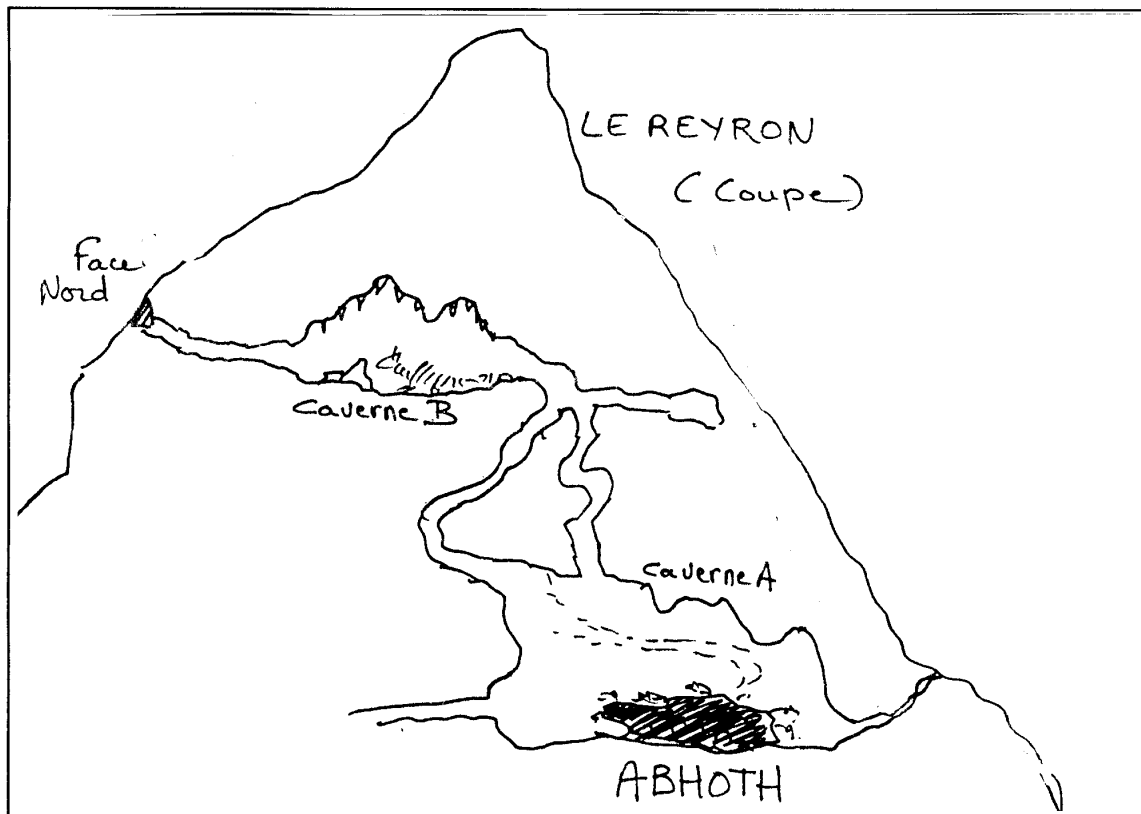
SCÈNE 3

Nuit du 12 février au 13 février 1991

L'explosion provoquée par les pilleurs de fossile ne s'est pas contentée de déclencher une avalanche, elle a aussi ébranlé la structure cavernuse de la montagne, ouvrant une brèche donnant de la caverne A vers l'extérieur (face sud-ouest à mi-pente).

La caverne A abrite **ABHOTH** Source d'Impureté, mare de matière grise méphitique et innommable, d'où sortent continuellement ses rejets immondes que le Dieu Extérieur rattrape avec ses pseudopodes et digère à nouveau. Un de ses rejets a réussi à s'enfuir et s'est échappé par la faille nouvellement créée.

Attiré par le campement de l'équipe cinématographique, le rejeton leur rendra une horrible visite nocturne. Il a très faim : il digère ses victimes en les recouvrant de sa répugnante masse glaireuse.



LE TRIPLE CERCLE N°7



Marguerite MARECHAL

Voir le **rejeton d'Abhoth** coûte 1D6 points de SAN si le jet sous la SAN est raté.

Rejeton d'Abhoth :

FOR : 12, CON : 12, TAI : 12, INT : 4, POU : 3, DEX : 5, PV : 12, Dplt : 8

Il régénère les dommages cinétiques, (+5points / round). Seul le feu peut le blesser. S'il est entouré par trop de monde et trop de lumière, il prendra la fuite.

SCÈNE 4

Le 13 février 1991

- La radio du village est dès ce moment inutilisable (une pièce essentielle a été retirée).
- Le petit **Paul Rhonda**, parti skier, tombe sur les pilleurs de fossile. A 10h, il est entre leurs mains.

Après une nuit horrible, les investigateurs peuvent :

- tourner malgré tout une scène du film
- faire quelques recherches

Note : si quelqu'un s'inquiète de Paul, un machiniste dira l'avoir vu partir skier.

En sortant du campement (très piétiné, donc il est pratiquement impossible de suivre une piste dans son périmètre), les investigateurs peuvent tomber sur différentes traces :

- celles du **rejeton d'Abhoth** : - de la faille au campement. La faille est trop étroite pour qu'on puisse s'y glisser. - du campement à n'importe où si le monstre s'est enfui.
- les traces de Paul,
- en cherchant au pied du **Reyron**, longeant un ruisseau gelé (la Brême), des traces qui partent de **Moraigières**, contournent la montagne. Elles se volatilisent sur la face nord, au 3/4 du sommet.

Il y a un camouflage à l'entrée des grottes : une bâche. Et les pilleurs de fossiles ont recouvert leurs traces sur '0 mètres grâce à un petit canon à neige ; il puise son eau dans la nappe phréatique. Seule une recherche minutieuse, ou une carte topographique permettent de localiser l'entrée.

Note : il est recommandé d'avoir au moins une pelle pour dégager un passage dans la bâche recouverte de neige.

SCÈNE 5

DANS LES GROTTES DU REYRON

Une fois l'entrée découverte, les investigateurs n'ont qu'à dégager un petit passage. Ils débouchent alors dans un boyau rocheux, sombre et inquiétant.

Note : le M.J doit alors apprécier la discrétion des joueurs, sachant que les pilleurs sont sur leurs gardes (ils viennent d'enlever un enfant!).

- *s'ils sont vraiment discrets, les autres seront en plein travail : le boyau résonne de coups sourds que l'écho démultiplie de manière inquiétante. Ils pourront alors les surprendre.*

- *S'ils sont bruyants, ils n'entendront rien - sinon un silence, à peine troublé par la chute des gouttes d'eau qui se répercute avec écho. Les pilleurs leur tendront alors une embuscade.*

LE TRIPLE CERCLE N°7

Passé 50 mètres dans le noir, le boyau est alors éclairé tous les 3 mètres par des lampes (des fils électriques les relient au groupe électrogène de la caverne B). Les investigateurs débouchent enfin dans la caverne B.

Note : si les pilliers s'attendent à leur arrivée, ils auront prévu un petit effet lumineux : l'ombre de la tête du Brachiosaure se projette sur la paroi rocheuse face au boyau par lequel arrivent les investigateurs, créant une forme spectrale et terrifiante : jet sous la SAN, - 1D3.

Les investigateurs pénétrant dans la caverne découvrent une grande salle dont la voûte s'orne d'une forêt de stalactites. Ils découvrent surtout un chantier de fouilles ; un fossile de brachiosaure est sur le point d'être entièrement dégagé.

Les pilliers de fossiles :

- François MORIN, qui n'est pas armé et qui fuira si cela tourne mal.
- Thomas Evans qui ne combattra pas
- 2 ouvriers qui s'armeront de pioches : Att : '0%, Dom : 1D8
- 2 autres ouvriers sont armés de fusil de

chasse cal 16, ATT : 30%, Dom : 2D6+2 à 10 m

- Harry Wilbur, armé d'un colt Python 357 (ATT : 25%, Dom : 1D8+1D6). Il ne tirera pas, il s'emparera du petit Paul et s'enfuira au coeur de la montagne avec lui si le combat tourne à son désavantage.

SCÈNE 6

LE RÉVEIL D'ABHOTH

WILBUR s'enfonce dans les sombres boyaux, entraînant à sa suite **Paul**. S'en suit alors une belle poursuite, **Wilbur** n'hésitant pas à tirer s'il est serré de trop près. Il aboutit enfin à la caverne A et se trouve confronté à **ABHOTH**. **ABHOTH**, dérangé se saisit de **Wilbur**, pétrifié par cette vision cauchemardesque. **Wilbur** tient toujours le petit Paul, qui est entraîné avec lui vers cette mare hideuse et bouillonnante.

Il faudrait alors que les investigateurs arrachent **Paul** à **Wilbur**, déjà à demi digéré et s'enfuient à toute vitesse!

Note finale : si les joueurs ont énervé le M.J, «...pom, pom, pompomm...» (=premières notes de la marche funèbre de Chopin).



LE TRIPLE CERCLE N°7

ABHOTH, Source d'Impureté

FOR : 40, CON : 100, TAI : 80, INT : 13, POU : 50, DEX : 1,
PV : 90, DPLT : 0 ATT appendices : 60%, Dom : saisit et absorbe

Voir ABHOTH coûte 1D20 SAN en cas d'échec ou 1D3 si le jet est réussi.

Aucune arme utilisant la force cinétique ne pourra blesser Abthoth de manière permanente. Il se régénère de tout dommage cinétique à la vitesse de 20 points par round de combat. Le feu lui causera des blessures normales. Abthoth peut se retirer sous la terre et ressortir quand bon lui semble.

Fiches des personnages

Diane RHONDA, star, 30 ans :

Diane s'est mariée très jeune avec Peter RHONDA, fils d'un acteur célèbre dont elle a eu un fils Paul, qu'elle aime beaucoup. Grâce aux relations de son mari, elle a fréquenté très tôt le milieu hollywoodien ; cependant, elle n'a obtenu qu'assez tardivement une réelle reconnaissance dépassant le simple cadre français. Elle a beaucoup souffert de la différence entre son propre succès et la notoriété des amis du père de son mari.

Elle a même fait une dépression nerveuse et une cure de désintoxication. Son mari l'a toujours épaulée. Mais maintenant, elle en a assez. Assez des relations des Rhonda, elle a réussi par elle-même, par son talent ; ils finiront tous par le reconnaître. Elle en a assez de la «compréhension attentive» de ses problèmes par Peter. Elle a ainsi pris pour amant le réalisateur Jean-Jacques Renault. Peter verra ainsi qu'elle peut être libre, adulte et indépendante. Elle lui a d'ailleurs téléphoné que tout était fini entre eux. Bien fait pour lui.

FOR : 10, DEX : 14, INT 11,
CON: 12,; APP : 18, POU : 14,
TAI : 12, SAN: 59, EDU: 13

Baratin : 45, Chanter : 15, crédit : 20, discrétion : 30, discussion : 30, écouter : 50, éloquence : 85, marchandage : 15, nager : 35, photographie : 15, ski : 40

Peter RHONDA, homme d'affaire, producteur du film, 42 ans :

Peter Rhonda, fils de l'acteur mondialement connu du même nom, a épousé Diane Martin, qui était alors une jeune débutante, pleine de promesses et aussi une femme splendide. Il l'adorait absolument et l'aime toujours autant malgré 12 ans d'une vie conjugale agitée, en raison des difficultés qu'a connues sa femme dans sa carrière.

Peter qui a toujours vécu parmi les stars, comprenait très bien les difficultés et la tension psychologique parfois insoutenable que doivent endurer les acteurs (il a lui même essayé le cinéma, étant jeune, sans grand succès ; il s'est alors rabattu sur la gestion de la fortune familiale, domaine dans lequel il a excellé). Il a toujours soutenu sa femme dans les périodes difficiles, ne l'a jamais abandonnée. Il l'a aidée à remonter la pente après sa dépression et sa cure.

FOR : 13, DEX : 11, INT : 15,
CON : 14, APP : 14, POU : 14,
TAI : 16, SAN : 70, EDU : 18

Baratin : 40, comptabilité : 40, crédit : 80, discussion : 60, droit : 20, éloquence : 25, informatique : 30, marchandage : 35, piloter un avion : 15, psychologie : 40, ski : 40, fusil de chasse : 35

LE TRIPLE CERCLE N°7

Il est satisfait car maintenant, Diane est devenue une star. Mais ces derniers temps, inexplicablement, leurs relations se sont détériorées... Elle lui a fait plusieurs scènes. Il y a deux jours, elle lui a téléphoné son intention irrévocable de divorcer. Il l'aime, il va tout essayer pour la récupérer : il a sauté dans le premier avion pour la France, emmenant leur fils Paul ; s'il n'y a plus que cette solution, il compte sur le sentiment maternel de Diane pour la faire revenir sur sa décision de rupture inconsidérée.

Marguerite MARECHAL, secrétaire de direction, 42 ans :

FOR : 11, DEX : 13, INT :13,
CON : 14, APP : 08, POU 11,
TAI :10, SAN : 55, EDU : 16

Bibliothèque : 45,
comptabilité : 50, discrétion :
25, discussion : 30, écouter :
60, informatique : 39, trouver
objet caché : 60, ski : 10,
bombe lacrymogène : 65.

Mademoiselle Maréchal, se consacre entièrement à sa profession. Elle ne s'est jamais mariée. Elle porte des tenues strictes, avec les cheveux tirés en arrière et de grosses lunettes. Très compétente, elle pense être une organisatrice accomplie. Que deviendrait Monsieur Jean-Jacques Renault sans elle? Elle voue à son patron une admiration sans bornes et regrette beaucoup que cette pimbêche d'actrice —Diane Rhonda— (une femme mariée et mère de famille en plus), ait «agrippé» Monsieur Renault, un homme si correct. Elle se force à être polie avec l'actrice. Au courant de leur liaison —elle est toujours au courant de tout— elle réproouve formellement mais excuse ce pauvre Monsieur Renault, trop gentil, envoûté par cette femme malfaisante.

Jean-Jacques RENAULT, réalisateur, 35 ans :

FOR : 12, DEX : 15, INT :15,
CON:14, APP : 11, POU : 12,
TAI : 15, SAN: 60, EDU: 14

Baratin : 45, crédit : 40,
discrétion : 30,
Discussion : 65, écouter : 40,
électricité : 50, électronique :
40, éloquence : 35,
mécanique: 40, photographie
70, psychologie : 35, ski : 30.

J.J. Renault, célèbre réalisateur français, tourne de grandes productions européennes et connaît un succès non démenti. Toutefois, il a su rester simple et sympathique.

Il réalise actuellement un film splendide, intitulé MONTAGNE qui rendra parfaitement la solitude intérieure de l'homme, illustrée par la magnificence glacée des cimes immaculées ; la neige symbolisant le froid qui gagne peu à peu l'âme du héros (interprété par Christophe Plombaire, actuellement empêché) et l'altitude des sommets cette quête éternelle d'absolu.

Face à cette grandeur désolée, les liens du monde sont induits par le rôle de Diane Rhonda, qui retient le héros pour le perdre ou l'empêcher de se perdre, le ramenant à la vérité simple mais réaliste.

Il doit «boucler» les scènes de montagne dans la semaine, passé ce délai, les conditions météo ne le permettront plus. C'est lui qui a tenu à tourner dans ce coin désertique du Queyras, loin des facilités de la civilisation consumériste, où l'on peut mieux ressentir l'Appel du Vrai.

L'actrice principale du film — la star Diane Rhonda— est sa maîtresse. Petit problème, l'un des producteurs du film est Peter Rhonda, le mari de Diane, et il vient d'arriver sur les lieux de tournage avec son fils Paul, 10 ans pour «contrôler l'avancement du film».

LE TRIPLE CERCLE N°7

Tony VALDEZ, cascadeur, 28 ans :

Tony est un remarquable cascadeur qui a appris son métier auprès de Rémy Duvienna. C'est un garçon brave et gentil toujours prêt à rendre service. Le danger le stimule et son courage est indéniable. En fait, il s'assimile à un héros : son rêve serait d'être comme Indiana Tomes, ou plutôt comme un chevalier moderne sans peur et sans reproche.

Mais il sait être prudent quand il le faut.

FOR : 15, DEX : 17, INT : 13, CON : 16,
APP : 12, POU : 14, TAI : 16, SAN : 70, EDU : 09

Baratin : 15, camouflage : 35, conduire auto : 60, conduire scooter des neiges : 55, discrétion : 20, esquiver : 69, grimper : 50, mécanique : 50, monter à cheval : 45, nager : 50, premiers soins : 40, sauter : 65, ski : 65, lutte : 35, coup de pied : 25 (1D6), coup de poing : 50(1D3), coup de tête : 10(1 D4).



LE TRIPLE CERCLE N°7

On regrettera seulement de voir à cet instant on ne peut plus visuel et dramatique de l'aventure, le jeu de rôle céder le pas à ce qui demeure, malgré sa simplicité et son charme - un wargame... A propos de carte, je ne peux m'empêcher de conclure sur un exemple de ce qui fait à mes yeux, et malgré toutes mes petites critiques, l'intérêt d'acheter BUCK ROGERS comme un des meilleurs - sinon le meilleur jeu de Rôles de Science-Fiction à cette heure:



Tout au fond de la vaste boîte, on trouve un plan des orbites (toutes circulaires!) des 5 premières planètes tournant autour du soleil. En plaçant des pions sur ces orbites, selon les indications d'une sorte de calendrier universel on ne peut plus simple, et en s'aidant de la règle transparente également fournie, on peut ainsi calculer immédiatement et à vue le temps que mettent les vaisseaux ou leurs communications à parvenir d'un point à l'autre de l'espace, selon l'époque et la disposition particulière des différents objets célestes.

C'est ça BUCK ROGERS: un mélange d'ingéniosité, de luxe, de robustesse et de simplicité...

Prix indicatif: 275 frs.

David Sicé.



LE TRIPLE CERCLE N°7

RÉPONSES

	a	b	c	d	e
1	N	C	M	B	L
2	L	B	C	N	M
3	B	L	N	C	M
4	C	M	L	N	B
5	C	M	N	L	B
6	L	N	C	M	B
7	L	M	N	C	B
8	N	B	L	C	M
9	L	N	M	C	B
10	N	M	C	B	L
11	L	M	C	N	B
12	L	C	B	N	M
13	L	B	M	N	C
14	C	L	N	M	B
15	B	L	C	N	M
16	B	C	N	L	M
17	N	B	L	C	M
18	M	B	C	N	L
19	C	L	B	N	M
20	M	L	C	B	N
21	L	N	M	B	C
22	B	L	C	M	N
23	L	M	B	N	C
24	M	N	B	L	C
25	C	M	L	B	N
26	C	N	M	B	L
27	B	L	N	C	M
28	B	M	L	N	C
29	L	M	N	B	C
30	M	B	N	C	L

Comptez le nombre de B, C, L, M et N que vous avez.

B : **M :** **L :** **N :** **C :**

Comptez les deux cases dans lesquelles, vous avez le plus de réponses. Cela donne votre alignement.

Si vos deux premières cases sont B / M ou L / C ou si deux cases de ce type on pratiquement le même score, considérez ce résultat comme N (neutre).

NdA : on peut être NEUTRE directement ou par attirance presque égale entre deux tendances opposées !

Ensuite, voir pages suivantes.

ETUDE DES DIFFÉRENTS ALIGNEMENTS

LOI

Loyal Bon : «Un pour tous, tous pour un».

Vous êtes l'archétype du héros de cinéma ou de roman. Vous pensez que l'ordre doit apporter la stabilité de vie et le mieux être.

Ex : Rocky, Luke Skywalker, Superman.

Loyal Neutre : «Dura lex sed lex».

Telle est votre devise. Il n'y a pas de bonheur sans un ordre puissamment établi. Le chaos, l'anarchie sont les pires des situations car tous les bas instincts des individus se déchaînent.

Vous êtes pour une discipline personnelle qui vous permet de surmonter toutes vos faiblesses et les obstacles extérieurs.

La loi parfois peut écraser certains mais c'est un mal nécessaire. Nulle institution humaine ne peut être parfaite mais elle peut s'améliorer. Il faut savoir sacrifier quelques individus au bonheur et à la sécurité du plus grand nombre.

EX : Inspecteur Harry

Loyal Mauvais : «Vae Victis! ». Le monde se divise en deux catégories.

- Les forts et les puissants, catégorie à laquelle vos qualités vous permettent d'appartenir.

- Les faibles, catégorie que vous méprisez.

Les forts dominent les faibles car c'est dans la nature de ceux-ci d'obéir. L'ordre est un bien car il permet de maintenir une cohésion et une structure ferme et protectrice de la société, qui assure la domination d'une élite.

Vous appartenez à cette élite et vous gravissez les échelons en écrasant les moins aptes.

Ex : Moff Tarkan, général de l'Étoile Noire

LOI : Alignement sociable. Un être loyal est conscient de vivre en société.

NEUTRE : Alignement réfléchi. Un être neutre planifie et calcule entre différentes possibilités pour choisir la solution la plus favorable pour lui et plus ou moins pour les autres.

CHAOS : Alignement passionné. Le Chaotique se laisse guider par sa fantaisie du moment. Il place la liberté comme valeur suprême : la sienne ou celle des autres.

CHAOS

Chaotique Bon : «Vivre et laissez vivre».

La plus grande valeur pour vous, c'est la vie.

La liberté permet l'épanouissement de tous ceux qui le désire. Il appartient à chacun d'assurer son propre bonheur. Les liens durables ne sont pas fait pour vous car vous ne supportez pas de vous sentir attaché. Vous ne comprenez pas que votre indépendance puisse blesser les autres car vous n'imposez rien à personne.

EX : Han Solo, Corum d'Ambre

Chaotique Neutre : Vous vivez au jour le jour, suivant l'inspiration du moment bien que l'idée de planifier quelque chose vous fasse horreur. Vous êtes un égocentrique pur et vous n'avez qu'une faible conscience de l'existence des autres. Vous vivez votre vie, ils vivent la leur ; c'est leur problème.

Ex : Conan

Chaotique Mauvais : Les autres sont là pour assouvir vos désirs. Une fois qu'ils vous lassent, vous les jetez comme un mouchoir usagé. Vous êtes l'égoïste type. Vous vivez au jour le jour au gré de votre fantaisie. Vous aimez qu'on vous admire. Vous vous laissez assez vite et il vous faut rechercher toujours de nouvelles sensations. Vous détestez toute forme d'ordre, que vous percevez comme un carcan destiné à vous brimer. Vous détestez qu'on vous fasse perdre votre temps.

Ex : Cugel, Darth Vader.

Neutre Bon : L'ordre pour l'ordre, c'est une vision dictatoriale ; la liberté pour la liberté débouche sur l'anarchie. Vous êtes pour un juste équilibre, pour votre bien et pour le bien de tous.

Chacun grâce à sa réflexion personnelle, doit être capable de choisir sa voie et de la suivre en respectant les autres.

Ex : Kung Fu, Mandrake

Neutre Absolu : c'est très rare, et il y en a deux types.

- **Neutre équilibré** : La nature est un parfait exemple d'équilibre. Le bonheur représente la stabilité. Toute action susceptible de rompre cet équilibre est néfaste. Le bien, le mal, la loi, le chaos sont des notions à l'échelle humaine, insusceptibles d'influencer le devenir cosmique.

Ex : Diogène

- **Neutre opportuniste** : Le bien et le mal, l'ordre ou le chaos, ce ne sont que de grandes idées très utiles pour manipuler les hommes. Sinon dans l'absolu, rien n'est en soi, ni bon ni mauvais, tout dépend de ce qu'on en pense. Quant à vous, vous êtes prêt à suivre la philosophie ascendante du moment. Vous calculez toujours ce qui est meilleur à court, moyen et long terme. Vous êtes cynique.

Ex : Shorr Kan

Neutre Mauvais : Le monde a tort de vous avoir méprisé. Vous allez leur montrer de quoi vous êtes capable. Ceux qui ont ri de vous quand vous étiez jeune et faible, pleureront bientôt car vous développerez votre puissance jusqu'à les faire plier sous votre poing.

Votre plus grand plaisir est d'imposer votre domination sur les autres. Vous êtes prêt à écraser quiconque se mettra en travers de votre chemin que vous vous êtes tracé. Vous savez, si nécessaire être patient et vous effacer devant quelqu'un de plus puissant. Mais patience, le temps travaille pour vous. Vous vous servez d'autrui et vous vous en débarrassez dès qu'il n'est plus utile. Vous n'avez aucun scrupule.

Ex : L'empereur Ming de Guy l'Eclair

INTERVIEW :

Pierre ROSENTHAL, Rédacteur à CASUS BELLI

Le Triple Cercle : Quel rôle joues-tu dans la rédaction de Casus Belli?

Pierre Rosenthal : Je m'occupe des Nouvelles du Front : je collationne les nouvelles et je les écris. Toute cette partie là sauf les comptes-rendus des manifestations, pris en charge par Didier.

Sinon le reste du boulot, c'est avec les autres Agnès, Jean..., définir ce que sera Casus dans les numéros suivants ; quels genres d'articles on peut passer, quels genres de papier on va commander.

Et quand on reçoit les papiers (normalement je ne suis pas secrétaire de rédaction, c'est Agnès qui corrige, réécrit) je participe souvent pour des petites réécritures, décider des chapeaux, des titres, mettre en forme des articles, donner mon opinion quand un article arrive, pour savoir si on doit le réécrire ou pas. Je m'occupe aussi de la partie ludotique plus de tout ce qui concerne les ordinateurs et le programme.

L.T.C : A propos de *Simulacres*?

P.R : Des suppléments pour *Simulacres*. C'est un peu spécial. *Simulacre* est un jeu qui continue à m'appartenir même s'il est publié par *Casus Belli*. Les suppléments pour *Simulacres* sont sous la forme «*Casus Belli*» mais en fait sont édités par Jeux Descartes —enfin édités— distribués par Jeux Descartes. C'est une formule un petit peu bizarre, mais c'est le moyen que j'ai trouvé pour arriver à quand même les faire diffuser.

L.T.C : En kiosque?

P.R : non uniquement en boutique parce que ce sont des petits tirages : ce sont des suppléments comme pour d'autres jeux. L'idée de départ de *Simulacres* —elle n'a pas toujours été bien ressortie par d'autres journaux— c'est plutôt de développer un standard minimum de Jeux de Rôles. C'est-à-dire, à la limite, j'aimerais bien que d'autres journaux, puissent donner des caractéristiques pour *Simulacres*. S'ils le veulent je peux leur donner l'autorisation : ils n'ont pas

besoin de la demander à *Casus*, ni même à Jeux Descartes pour publier des caractéristiques et des aides de jeux pour *Simulacres*.

Simulacres est quand même quelque chose de très simple et quelque soit le jeu de rôles il faut toujours du suivi : dans *Casus Belli* bien sûr. Le gros reproche qu'on a fait à *MEGA*, c'était de manquer de suivi. Donc il y en aura. Mais on ne veut pas non plus que *Simulacres* phagocyte *Casus Belli* : difficile à équilibrer, donc des choses en dehors de *Casus*. Les suppléments pour *simulacres* se présenteront sous deux formes :

La première, des scénarios de 32 pages avec une couverture écran amovible (les caractéristiques) et deux pages résumant les règles de *Simulacres* (on n'est pas obligé d'avoir acheté *Simulacres* pour utiliser ce supplément), pour un prix pas trop élevé. Sur des thèmes classiques, toujours pour que les gens puissent adapter les scénarios à leur système.

La deuxième ce sont des univers : 64 pages cette fois de livret, 32 pages de règles et de background et toujours 32 pages d'aventures, légèrement plus cher mais nettement moins cher qu'un jeu de rôles classique. Tu as de quoi définir un univers, mais on joue surtout sur le fait que tu as un scénario.

Pour la plupart des jeux que tu achètes, même si tu as un ou deux scénarios à l'intérieur, tu es quand même obligé d'écrire des scénarios pour le rentabiliser.

En fait tu as le jeu mais l'important c'est d'avoir des scénarios pour que ce soit tout de suite intéressant. Cette collection, là, j'aimerais bien qu'elle ait beaucoup de numéros et que ça nous permette de traiter des thèmes qui ne soient pas dans les jeux de rôles existants.

Pour les premiers, on a été obligé de composer un petit peu et de prendre des thèmes existant pour que les gens puissent s'y retrouver.

Cyberage : Du cyberpunk avec un background plus français, très centré sur

LE TRIPLE CERCLE N°7

l'Europe. Des règles assez simples même s'il y a des ajouts de règles, parce que on ne peut pas jouer un jeu technologique sans rajouter quelque chose.

Aventures extraordinaires et machinations infernales : Le dix-neuvième siècle, Jules Verne... Des époques où l'on explore encore pas mal la Terre. Il y a de la technologie comme à la Jules Verne mais pas trop fantastique, quand même toujours à la limite entre la SF et le Fantastique.

L.T.C : *Simulacres* sera-t-il édité en édition cartonnée?

P.R : A priori non, car il en reste encore en stock. Si le jeu s'épuise Jeux Descartes a priori fera une nouvelle édition pour que cela se vende, comme on ne pourrait pas refaire un hors série, peut-être reprendrait-on le jeu en changeant quelques détails : deux, trois pages qui étaient mal sorties, avec peut-être une couverture cartonnée, forcément plus cher.

C'est le problème car *Simulacres* c'est prévu au départ dans l'autre sens : on a eu un tel prix car il fallait que tout le monde puisse l'acheter. On a conçu le jeu. Maintenant il s'est beaucoup vendu, alors si les gens veulent le jeu après, mais en version cartonnée on n'arrivera pas à descendre en dessous de 80 francs et c'est déjà plus gênant.

L.T.C : Comment te places-tu par rapport à GURPS, qui est un autre jeu générique, mais pas encore traduit ?

P.R : Le principe de base au départ est le même : c'est-à-dire avoir un même système de règles pour des univers différents. Mais au départ

le projet *Simulacres* ce n'était pas ça du tout : c'était plutôt de vendre un scénario avec 6 pages de règles pour jouer tout de suite le soir. J'ai trimbalé ce projet pendant deux ans mais il ne s'est pas fait. Donc *Simulacres* est sorti de cette façon là.

Le problème de *GURPS*, c'est quand même un système de 300 pages (la version classique) avec des univers très détaillés, ce qui est très bien et très intéressant.

Simulacres, c'est d'abord pour initier les gens, les faire jouer tout de suite en 20 minutes.

GURPS, tu ne peux pas. Tu peux prendre des personnages pré-tirés mais tu n'assimiles pas le truc. Quand tu veux le développer pour un univers complet, tu es obligé de faire un maxi de travail.

Et en ce moment, *GURPS* n'a quasiment pas de scénarios. Le principe de *Simulacres* c'est, tu as une bonne idée, une aventure qui te plaît beaucoup, c'est d'abord le scénar, l'aventure et après un système minimal que tu rapportes dessus.

Donc l'idée est un peu la même. *GURPS*, c'est donc tu peux jouer dans n'importe quel univers et on te donne des exemples d'univers. *Simulacres*

c'est plutôt dans l'autre sens : j'ai une histoire, pas un univers. Je lui crée un univers et j'ai le minimum de règles disponibles.

L.T.C : N'as tu pas peur en éditant des jeux génériques d'édulcorer à terme la spécificité des mondes : c'est-à-dire qu'on place tout dans un médiéval fantastique générique?



Interview réalisé par Davis Sicé.

Les illustratins sont de :

Yves Corriger dans *Simulacres* p. 29

Olivier Vatine dans *Simulacres* p.45

Frédéric Blanchard dans *Athanor*

LE TRIPLE CERCLE N°7

PR : C'est pourquoi l'idée n'est pas faite pour cela. Dans *Simulacres*, chaque fois qu'il y avait un exemple, il y avait la liste des 7-8 jeux, tout au moins en français.

Effectivement, quand tu joues un jeu en campagne, quand tu joues longtemps, il faut des règles pour la gestion du personnage, pour la gestion des caractéristiques, de son historique, du monde et du reste, beaucoup plus développées.

S'il existe un jeu qui existe pour ça, c'est tant mieux, mais à priori *Simulacres* est là aussi pour choisir.

Quand tu commences à jouer un jeu et que tu n'as pas d'idées dessus, il ne faut pas rester avec les règles de *Simulacres* tu es libre d'ajouter 2, 3, 15 pages de règles, et puis finalement tu retires les règles de *Simulacres* de base et tu as créé ton propre système de jeu.

Le principe de *Simulacres* là-dedans n'est pas de devenir générique justement comme GURPS qui est trop lourd : quand tu as un truc pour GURPS, tu ne peux plus faire autre chose. Le problème de *Simulacres* c'est par exemple : tu joues à AD&D et à CTHULHU, qui sont les deux jeux, avec STAR WARS, les trois jeux que tu as achetés, tu as dépensé de l'argent. Si tu as un scénario qui a l'air de se passer dans un univers un petit peu particulier et que tu l'as parce que tu connais un petit peu le film, le bouquin et que tu te dis «Zut, je n'ai pas le jeu de rôles, je ne peux pas le jouer».

Avec *Simulacres* tu as le déblocage du fait de ne pas avoir de règles simples pour ça, tu vas même plus t'amuser que si tu étais obligé d'acheter le jeu à 250-300 francs, de passer trois semaines dessus et de ne pas comprendre les règles.

Mais c'est vrai que si tu es un fan du truc, il faudra toujours mieux acheter le jeu parce que c'est vrai qu'un type qui a passé deux ans et demi sur son jeu, qui a défini un univers de règles spécifiques, c'est forcément mieux.

Mais c'est à toi de faire le choix : veux-tu y jouer une semaine ou en campagne pendant des années ou des mois.

L.T.C : Fais-tu partie d'un club?

PR : Non

L.T.C : Pourquoi?

PR : Le premier club que j'ai connu, à Chevreuse, à la limite ç'aurait pu être sympa. Les gens étaient dans tous les sens : »oui si tu veux jouer, c'est tant, etc» et finalement, il y a un type qui m'a pris « assieds-toi là, voilà t'as tel perso, tu fais tel truc...». J'étais plongé dedans, j'ai rien

compris, bah pourquoi pas?

Après j'ai été dans un ou deux autres clubs et c'était vraiment : «Ouais, nous on est en train de jouer ça, euh ouais, si tu veux jouer c'est pas avant deux mois. Euh, non on ne joue pas à tel autre jeu, on joue qu'à celui là, c'est très bien et tout...». Donc, c'était un peu gonflant.

Moi, si j'avais été dans un club, à la limite, ç'aurait été pour essayer une vingtaine ou une trentaine de jeux pour le principe de dire, tel soir je vais jouer à tel jeu! Et puis même si un débutant arrive, on lui dit «tiens viens», on lui explique un peu le truc que ce soit un peu ouvert.

J'ai travaillé un moment avec un club, qui était l'AJT pour tester ATHANOR, mais je veux dire que j'ai travaillé dans les locaux et avec les gens que je connaissais. Je ne peux même pas dire que j'ai travaillé avec le club, c'était uniquement parce que c'était un endroit pratique à Paris, parce que ce n'était pas possible chez moi à l'époque. Mais non, pas de club!



LE TRIPLE CERCLE N°7

