

# ROOLSTRAD

Amstrad-JDR...

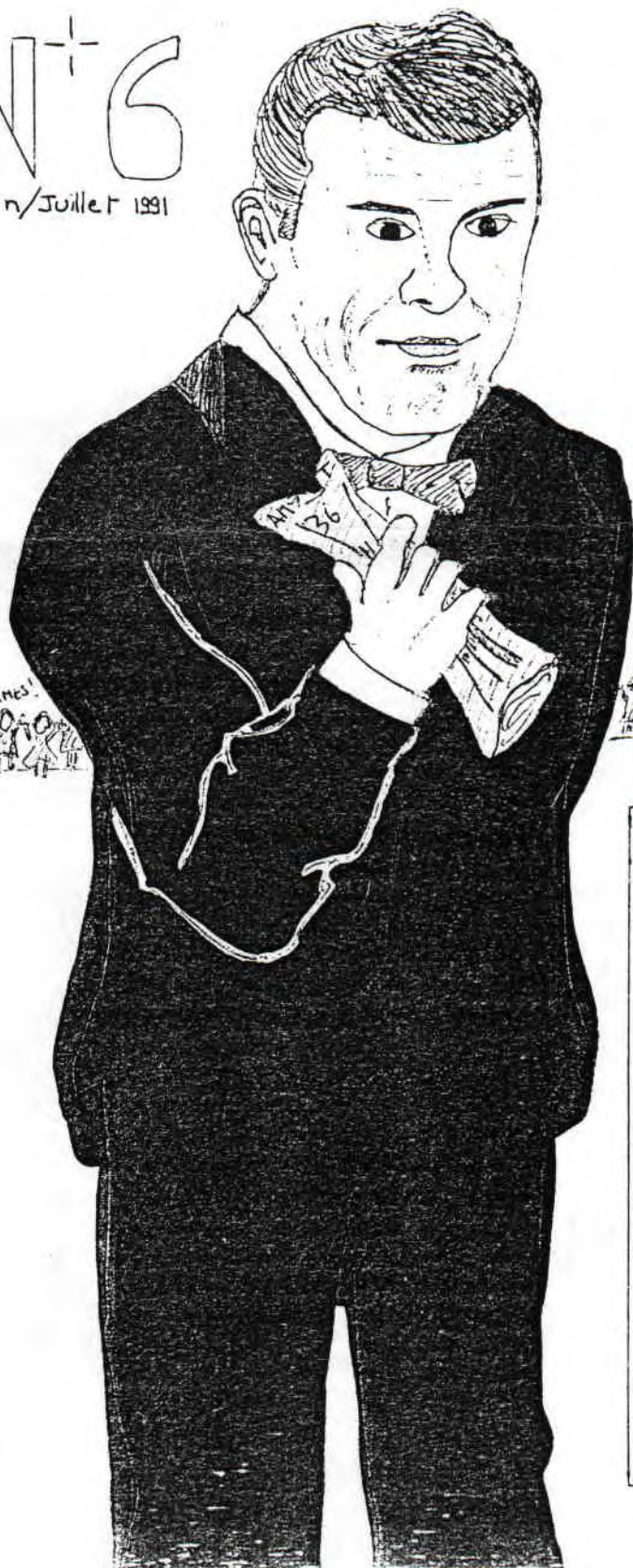
free

N°6

Juin/Juillet 1991



## SPECIAL AVENTURE !!



JAMES!

MOJ!

### EXCLUSIF :

- INTERVIEW DE LANKHOR !!
- ERRARE HUMANUM EST: JEU DE RÔLE D'INITIATION !! 4 PAGES...
- PLANS ET SOLUCES DE SDAW, IRON LORD !!
- LISTINGS DE CATA: GESTION DE CATALOGUES
- TOUT SUR LES MEILLEURS JEUX D'AVENTURE

ET VOS RUBRIQUES HABITUELLES : TESTS,

P.A, TOPS, PAUL & MICK, ...

# Sommaire



## EDITO

Oui, nous avons changé de nom tout simplement pour éviter des embêtements que connut feu Amstrad Magazine juste pendant la création de peut-être feu Amstrad 100% (plutôt maigre ce numéro 36). Mais comme vous pouvez le constater, le contenu, lui, s'est remarquablement amélioré... Après Ubi Soft et Elmer Food Beat, c'est Lankhor que nous interviewons: on peut dire que vous êtes gâtés !! En tout cas, n'hésitez pas à vous lancer dans les jeux de rôle grâce à notre jeu d'initiation Errare Humanum Est. Plusieurs lecteurs nous ont demandé s'ils pouvaient photocopier le fanz' pour l'envoyer à des copains : la réponse est oui bien sûr, et vous nous rendriez par là même un grand service. Je vous rappelle que ROOLSTRAD est bimensuel, donc n'oubliez pas d'envoyer des timbres tous les deux mois pour les frais d'envoi. J'espère que toutes nos nouvelles rubriques vous plaisent, et que le CPC vous plaît d'autant plus grâce à nous. Je n'ajouterai qu'une chose: écrivez-nous pour nous dire ce que vous pensez (si vous n'écrivez pas, cela vaudra dire que vous ne pensez pas...).

ELESSAR.

**ROOLSTRAD**  
Carole DUGUY  
Bel-égo  
44850 St Mard Du Désert

ROOLSTRAD N°7 SORTIRA EN SEPTEMBRE.

- ◇ TESTS : P2  
(jeu de rôle + CPC)
- ◇ LES P'TITS POTINS : P5
- ◇ INTERVIEW DE LANKHOR : P6
- ◇ DOSSIER AVENTURE : P8
- ◇ PETITES ANNONCES : P10
- ◇ PAUL & MICK : P11
- ◇ TOPS + BD : P12
- ◇ HEUREUSEMENT QUE... : P13
- ◇ LES FANZINES : P15
- ◇ CIAO PRODUCTION : P16
- ◇ CPC'S WORLD : P18
- ◇ ERRARE HUMANUM EST : P19



QUELQUES FANZ'.

# DIZZY IV

LES AVENTURES DE DIZZY VOUS CONNAISSEZ ?? SI EN PLUS VOUS AIMEZ LES BEATLES, ALORS JE VOUS CONSEILLE DE PRENDRE VOTRE WALKMAN ET D'ECOUTER "I AM THE WALRUS" ET ALORS LA , OUI VOUS COMPRENDREZ...

## .LA REVANCHE DE ZAKS

Zaks le magicien qui vous a tellement énervé durant les aventures précédentes a cette fois-ci jeté à un sort à tous les membres de votre famille. votre rôle est évidemment de les sauver en utilisant intelligemment les objets parsemés tout au long de votre route. A ce propos, pour prendre un objet il suffit de cliquer fire quand vous vous trouvez devant (vous ne pouvez prendre que 3 objets en même temps, stratégie oblige) et pour les utiliser, recliquez sur l'objet au bon moment. EX: pour remonter le seau du puit, mettez-vous sur le bord gauche et cliquez handle.

## .CARACTERISTIQUES DE DIZZY4

Tout d'abord, sachez que Dizzy quatrième du nom est un budget crée par le célèbre Code Master qui nous a fait tant de bon petits jeux bien sympas : Super Hero, fast Fod,... Mais ne vous méprenez pas, Dizzy 4 est un jeu qui possède des qualités qu'on ne retrouve pas dans certaines "super productions" récentes.. Un exemple ?? Une musique amusante et pas du tout barbante vous accompagne pendant tout le jeu ce qui est indispensable si on veut entraîner le joueur (ce ne fut malheureusement pas le cas pour Secret Agent). Les graphismes sont très précis au détriment des couleurs (dans le style spectrum) qui furent heureusement bien choisies. Le tout



forme un jeu agréable qui ne lasse pas.

## .UNE SOLUTION...LOGIQUE

On ne se le dit pas toujours lorsqu'on est coincé à un certain niveau et pourtant il est vrai qu'il vous faudra faire preuve de logique pour libérer les membres de votre famille. Comment rompre le sort qui a transformé Dora en grenouille, sinon en donnant le batracien à un prince charmant pour qu'il l'embrasse ? Mais j'arrête là, la solution complète arrivera dans un prochain numéro. Quand tous les membres de votre famille auront été libérés, il ne vous restera plus qu'à trouver une arme efficace et à tuer Zaks.

## .CONCLUSION...

Dizzy 4 est un excellent jeu d'arcade aventure mais le grand reproche qu'on peut lui faire est d'être impossible à finir avec uniquement trois vies.

## ELESSAR.

◇ GRAPHISME :	15/20
◇ SON :	17/20
◇ ANIMATION :	17/20
◇ INTERET :	18/20
◇ DIFFICULTE :	17/20

16.8/20

DIZZY 4 DE CODE MASTER.

# SPY WHO LOVED ME

DOMARK EST CONNU POUR ADAPTER REGULIEREMENT DES JAMES BOND POUR LES MICROS. CETTE FOIS-CI C'EST SPY WHO LOVED ME QUI S'Y COLLE...

## .RESUME DU FILM :

L'URSS et la Grande-Bretagne se sont fait voler chacune un sous-marin. James Bond s'allie tant bien que mal avec une homologue soviétique ce qui promet un face à face très chaud. les agents réussissent à s'infiltrer dans le cargo où sont entreposés les U-Boot mais la consoeur de Bond est enlevée vers la base du méchant... Les grands moments: la lotus sous-marine, les pyramides,...

## .LE JEU: DU DEJA VU...

La musique de présentation surprend au début, mais au bout d'un certain moment on reconle générique thème de JB007 (à ce propos, je signale la sortie de l'oeuvre complète de Ian Fleming (collection bouquins, R. laffont). La première partie vous met aux prises avec la lotus, sur un parcours semé d'embûches. Je vous signale tout de suite que les différentes parties du jeu se ressemblent beaucoup et que le scrolling est vertical, vu de dessus. C'est du déjà vu car les fidèles auront reconnu en tout point le style de Licence To Kill, le JB précédent. Mais si dans cette précédente adaptation on passait d'une jeep à un parcours pedestre vers un bateau pour se retrouver dans un camion, cette fois-ci on ne quitte pas la lotus... ah si ! on conduit un bateau à un moment donné, mais le système est le même ce qui est navrant. le joueur est donc rapidement fatigué car la monotonie envahie l'écran plus rapidement que



Senna doublant Prost c'est pour dire... Et encore, il vous faudra du temps pour vous habituer au maniement des vehicules, car ça surprend plutôt.

## .S'IL N'Y AVAIT QUE CELA...

Malheureusement ce n'est pas la seule raison qui fera que le jeu ne restera pas longtemps dans vos mémoire: les graphismes ne sont pas à la hauteur. Si les graphismes terrestres sont agréables et précis, les graphismes nautiques sont baclés, monotones (de grandes étendues bleues avec un bateau, deux ou trois plots et des berges ça va un temps...) et ennuyeux. Si je vous dis en plus qu'il n'y a pas de fin une fois les parties accomplies, mais, arg, que vous recommencez au début, j'imagine votre malaise. Seule originalité: les crédits jaunes sont à ramasser pour pouvoir foncer dans le camion du deuxième niveau et acheter la lotus sous-marine.

## BLESSAR.

- ◇ GRAPHISMES : 13/20
- ◇ SON : 14/20
- ◇ ANIMATION : 13/20
- ◇ INTERET : 14/20
- ◇ DIFFICULTE : 15/20

13.8/20

THE SPY WHO LOVED ME DE DOMARK

# Pour Votre Information

SOUVENEZ-VOUS: NOUS VOUS AVI-  
ONS PRESENTE JB007 LE JEU DE  
ROLE DANS NOTRE NUMERO 3. LA  
REDAC A CETTE FOIS-CI DISSEQUE  
UN SUPPLEMENT INDISPENSABLE A  
TOUT MAITRE DE JEU DU MI6.

## . POURQUOI INDISPENSABLE ???

Ce supplément (car c'est un  
supplément et non un scénario)  
amène du sang neuf au jeu avec  
un rapport qualité/prix imbat-  
table, j'ai nommé JB007. En ef-  
fet, Pour Votre Information,  
comme son nom l'indique, est  
une mine d'infos et de situa-  
tions. On peut même le quali-  
fier de livre des règles bis,  
car il reprend bon nombre de  
chapitres qui figurent parmi  
un livre de base. Le supplément  
en lui même se présente sous  
la forme d'un livre cartonné,  
de 72 pages environ abondam-  
ment illustré par de beaux  
dessins (on aurait préféré une  
alternance entre dessins et  
photos tirées des films, mais  
enfin, saluons quand même l'ef-  
fort esthétique, "rien que pour  
nos yeux").

## . AJOUTS AUX REGLES DE BASE

Je vous l'ai dit, on retrouve  
des chapitres déjà rencontrés  
dans le livre de base: 13 nou-  
velles villes complètes pour y  
faire évoluer vos joueurs, de  
nouveaux gadgets de Q (ciga-  
rette anesthésiante !!), nou-  
velles règles de combat (sous-  
marin, apesanteur pour Moonra-  
ker...), des PNJ supplémen-  
taires,...

## . LE GENIE DE CE SUPPLEMENT

Ce qui vous simplifiera vrai-  
ment la tâche, c'est incontes-  
tablement le système de créa-  
tion des scénarios: tous les

Couverture ti-  
rée de L'Espion  
Qui M'aimait.



ingrédients indispensables à  
la création d'**aventures palpi-  
tantes** sont réunis dans un ta-  
bleau très facile à consulter.  
Vous trouverez également la  
description des services se-  
crets internationaux (des USA  
à Israël en passant par le Ca-  
nada!), deux chapitres vous  
expliquant tout sur le lavage  
de cerveau ou sur les infil-  
trations en tout genre (utili-  
sation plus complète des com-  
pétences d'usages locaux et de  
déguisement).. Bref ce supplé-  
ment est indispensable pour le  
MJ qui n'a pas envie de se  
triturer les méninges pour in-  
venter mille et une règles  
bondiennes.

## ELESSAR

### DERNIERE MINUTE :

Si vous en avez  
marre de voir vos  
joueurs abîmer le  
livre des règles  
achetez-vous le  
JD+ 4 qui con-  
tient l'écran  
pour la créa-  
tion des per-

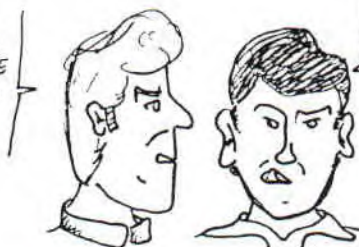


sonnages, vous dit comment  
jouer le spectre dans vos par-  
ties, et vous donne des sour-  
ces pour vos scénarios.

P V I: 96 Frs JD+ 4: 25 Frs...  
DANS LES MAGASINS SPECIALISES

# LES POTINS

Y PARAÎT  
QU'IL Y A UNE  
BAGARRE ENTRE  
BSC ET LOGON  
SYSTEM ...



POUR CELUI QUI AURA  
LA MEILLEURE DEMO OU  
POUR CELUI QUI A  
PIQUÉ UNE ROUTINE A  
L'AUTRE ?

AH! QUEL DOMMAGE...

L'Association Des Fanzines sur CPC propose aux fanz: publicité, aide, services... Pour recevoir la liste et l'adresse de ces fanz: A.F.C, 9 allée d'Ozonville, 91200 Athis-Mont.

ROOLSTRAD aimerait en collaboration avec l'AFC, organiser des mini expo CPC dans vos départements: Echanges des démos les plus connues, distribution des fanzines de l'AFC, concours sur des jeux,... Si vous êtes intéressé(e), si vous voulez organiser ou même participer, écrivez vite (Cf adresse P1).

THE DEMO est sortie depuis plusieurs semaines déjà, et elle ne décevra pas ceux qui l'ont attendue longtemps. Chaque membre de Logon System a développé une ou plusieurs parties : on trouve des exploits perso tel que l'appel disk musical, de nombreux scrollings différenciels. Bravo donc au Logon System pour nous avoir présenté une demo tellement longue, qu'il vous faudra la voir en plusieurs fois...

Le gagnant du concours **Elmer Food Beat** de notre N°5 s'appelle Emmanuel CRAMPAGNE. Il gagne comme prévu un badge Elmer Food Beat: tous nos compliments.

Le magasin Game Over (rue Jean Jacques Rousseau à Nantes) distribue ROOLSTRAD. Il existe même un serveur minitel au 40-69-26-97 ouvert le lundi (jusqu'à 15h et après 19 h, le dimanche toute la journée, les autres jours jusqu'à 10h puis de 12h30 à 14h et enfin à partir de 19 h. Des jeux, clubs, rubriques jeux de rôle, nombreuses autres...

Figurez-vous qu'il existe un serveur minitel rien que pour nos CPC. Retrouvez l'A.F.C et ROOLSTRAD avec notamment le club ROOLSTRAD. **AMSTEL** +:36 15 RTE\*AMSTEL (accès en fin de semaine) ou au (16-1)34-22-09-22.

L'AMSTRAD EXPO 91 se déroulera normalement du 18 au 21 octobre porte de Versailles à Paris. Venez nombreux, histoire de montrer que le CPC représente dumonde, sympathique.

Du nouveau chez Elmer Food Beat: un album (BD cette fois) devrait sortir en juin. Il fut présenté en avant première au salon de la BD à Rouans près de Nantes.

ROOLSTRAD s'apprête à sortir un T-Shirt avec au choix le dessin de la couverture du N°5 ou 2 avec votre pseudo ou prénom. Il devrait coûter aux alentours de 100 Frs et peut changer selon le nombre de personnes intéressées. Si l'idée vous plaît et si vous êtes intéressé(e), écrivez-nous vite.

Il paraîtrait que le fameux simulateur d'Ubi SOFT F16 serait buggé : il n'y aurait que la page écran de visible !! En tout cas si vous voulez acheter ce soft, essayez-le avant chez votre revendeur...



À QUAND  
LA WINTER  
DEMO ?



## Interview



LA SECTE NOIRE, MORTEVIL MANOR VOUS CONNAISSEZ ?? DEPUIS LA SORTIE DE CES JEUX, POUR LES CPC, JEU D'AVENTURE RIME AVEC LANKHOR. POSEZ VOS QUESTIONS SUR LE 36 15 LANKHOR.

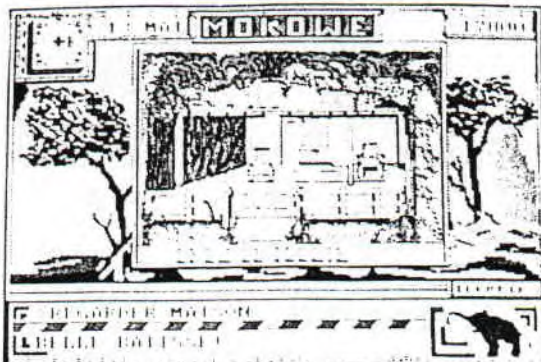
**ROOLSTRAD:** depuis peu, vous avez installé votre serveur minitel : quelles améliorations comptez-vous apporter ?

**LANKHOR:** Améliorer quoi ?? le service minitel ?? Si c'est le cas, nous désirons exploiter bientôt le téléchargement, et faire quelques petits jeux.

**ROOLSTRAD:** Après le succès de Mortevil Manor sur CPC, comptez-vous adapter sur cette machine Maupity Island et Soukiya ??

**LANKHOR:** Maupity Island peut-être, mais le CPC est une machine très limitée : nous ne pourrions pas faire le même résultat que sur ST et Amiga. Mais nous envisageons néanmoins la question. Quant à Soukiya, il n'est même pas fini sur ST !!!

**ROOLSTRAD:** De la part de tous les mordus de jeux d'aventure sur CPC, merci de rester fidèle à cette machine. Quels jeux



MOKOWE

ALIVE



allez-vous développer prochainement sur CPC ??

**LANKHOR:** Nous ne développons pas sur CPC, nous éditons. Nos directeurs (ils sont trois programmeurs associés) développent sur ST et Amiga puis nous confions les adaptations CPC et PC à des spécialistes. Pour les jeux récents, depuis La Secte Noire jusqu'à Alive (SDAW, Saga, Mokowé, Fugitif), ce sont des auteurs de l'extérieur qui ont conçu les jeux. Ils les ont proposés et nous les avons édités car ils nous semblaient bons.

**ROOLSTRAD:** Quels sont vos projets (toutes machines confondues) pour 1991 ?

**LANKHOR:** Horreur !!... Comment faire des projets et être sûrs de les atteindre alors que nous avons systématiquement 6 à 12 mois de retard dans tout!

1er: VROOM (ST/Amiga) attendu depuis plus de 2 ans. Fin prévue avant l'été 91.

2ème: Rody & Mastico IV (ST/Amiga)

3ème: Sortie de Alcantor (ST) un éducatif, et Outzone (ST/AG) un arcade réflexion.



LANKHOR: Merci de votre intérêt à tous pour une petite société comme LANKHOR. Nous nous donnons du mal pour faire de la qualité, et nous sommes vraiment récompensés lorsque les joueurs nous expriment leur satisfaction.

KTI INTERVIEWE PAR ELESSAR.

ROOLSTRAD: Comment se passe le partage des tâches chez LANKHOR ??

LANKHOR: 4 directeurs dont 3 programmeurs et un responsable administratif, un salarié technicien PC, un salarié traducteur Allemand/Anglais pour la saisie des voix, un salarié pour la gestion des stocks/fabrication, une personne extérieure pour les relations avec la presse et la communication.

ROOLSTRAD: Lisez-vous beaucoup de fanzines ?

LANKHOR: Ceux que nous recevons.

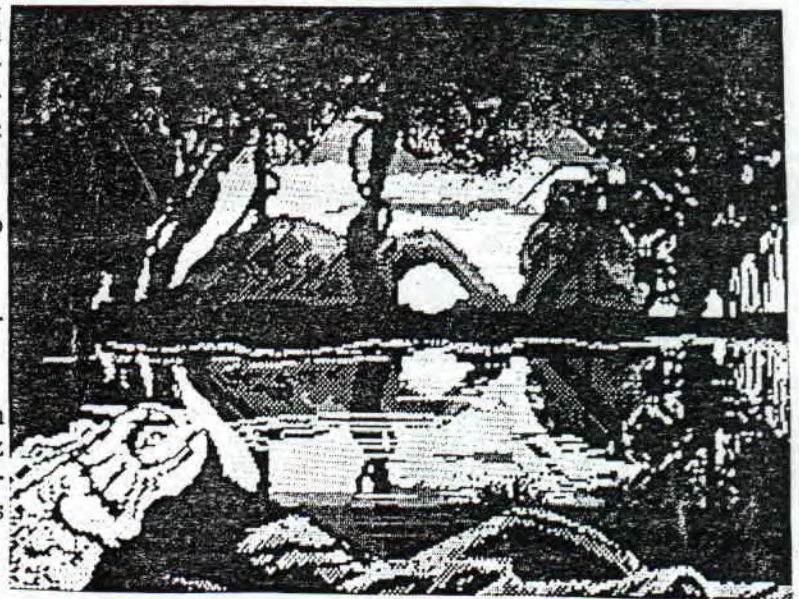
ROOLSTRAD: Que faire si l'on veut devenir programmeur chez LANKHOR ?? Recevez-vous régulièrement des démos, différents programmes ??

LANKHOR: Nous recherchons de bons programmeurs pour travailler en extérieur (non salarié) et faire des jeux ou des adaptations. Nous recevons souvent des démos, que nous renvoyons si les jeux ne nous plaisent pas, ou alors nous rappelons tout de suite pour voir les jeux si cela nous intéresse.

ROOLSTRAD: Un petit message, pour nos lecteurs ??

LANKHOR  
84 bis, avenue du Général  
de Gaulle  
92140 Clamart

Pour proposer vos services  
ou pour envoyer des démos,  
jeux, questions,...



FUGITIF



LE HORS-SERIE N°1  
DE ROOLSTRAD: SPECIAL  
HELP: 16 PAGES DE  
PLANS ET SOLUCES  
INÉDITS. ENVOYEZ  
5,70 FRS EN TIMBRES  
(FRAIS D'ENVOI) POUR  
LE RECEVOIR.



# L'AVENTURE c'est l'aventure

Si l'Amiga et le ST sont considérés comme "bécanes d'arcade" (si on regarde leurs possibilités graphiques), le PC et le CPC sont de plus en plus voués aux jeux d'aventures. En effet, depuis plusieurs années, le CPC connaît une vague de jeux d'aventures qui sont riches, beaux et qui innovent à chaque fois. Dans ce dossier, vous trouverez les références des meilleurs jeux d'aventures pour votre CPC, une sorte de **logithèque idéale**. Je rappelle que chaque mois, ROOLSTRAD donne des soluces/plans inédits : si jamais vous êtes coincé(e) dans un jeu, n'hésitez pas à nous écrire, à poser vos questions, à nous soumettre vos solutions.

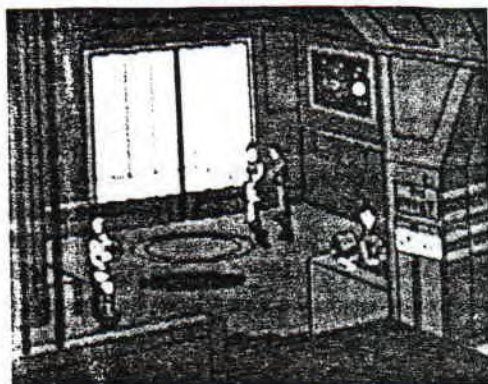
## .LES OLDIES ET LEURS CLONES

Les jeux d'aventures ont tout de suite fait des adeptes parmi les premiers possesseurs de CPC. Le plus connu d'entre les oldies est certainement ORPHEE qui était un jeu Graphic/texte et qui a certainement inspiré La Secte noire. Le scénario, peu banal, vous propose de retrouver le diable pour qu'il vous ramène à la vie après un accident de voiture... les nombreux jeux qui suivirent reprenaient le même système texte + image + vocabulaire simple (N,S,E,O, Prendre, ...). Parmi les plus connus: Le Mystère de Kikekankoi, le Diamant de l'île maudite,...

Puis les jeux évoluèrent et amenèrent de **grands classiques** à posséder absolument: The Pawn



ROOLSTRAD



FUGITIF

et le superbe The Guild Of Thieves, Les nombreux hits de Ubi Soft et Ere Informatique : Crash Garrett, Conspiracy, Le Pacte, ... Puis vinrent

## .OUF, ENFIN LES ICONES !!

Pour innover dans le style, on inventa les icônes, histoire d'attirer le lecteur et d'améliorer l'intrigue. Zombi, Exit et Hurlement eurent tout le succès qu'ils méritaient, et aujourd'hui encore on apprécie le système grâce à Alive, SDAW. Ces jeux ont le mérite de proposer aux joueurs autre chose que "soulève tapis", "fouille sol", "éventre oreiller"... A force de connaître les jeux, on finissait quand même par connaître la technique...

## .ENCORE PLUS FORT : LE JDR

La sortie des Ultima, Dungeon Master et autres Bard's Tale finissaient par nous faire envie, et ainsi, nous aussi nous eûmes droit à notre Bard's Tale, à Lords Of Chaos, Bloodwych. Ce ne sont pas des jeux de rôle à proprement parler (ils ne reprennent en fait que le système des caractéristiques et des points de vie), mais leur équivalent micro, comparés aux vrais jeux d'aventure. Cette

PAGE 8



S  
D  
A  
W

nouvelle race de jeux d'aventures est plus riche car elle propose un terrain d'action beaucoup plus vaste (peut-être au détriment des graphismes, mais Bloodwych montre la bonne tenue graphique de ce genre de jeu). L'expérience des adaptations "Dungeon & Dragon" fut quant à elle assez décevante, puisque Heroes of The Lance et surtout sa suite Dragons Of Flame ne furent pas vraiment des réussites. espérons qu'à l'avenir, les éditeurs nous submergeront de jeux tels que Lords Of Chaos et Bard's Tale.

#### .LES GRANDS ABSENTS...

Il y a des jeux qui font fureur sur les 16 bits, et dont j'attends une adaptation CPC avec impatience: ce sont bien sûr les jeux du style Sierra On Line (Leisure Suite Larry, King Quest...) et leurs semblables (Opération Stealth, Zac Mac kracken, Secret Of The Monkey Island...). Bien sûr, de nombreux éditeurs me diront que les capacités du CPC ne permettent pas un tel exploit, un 8 bits vous vous rendez compte hein (?), mais je leur répondrai que Zac Mac Kracken a été adapté avec succès sur C64, et que si on regarde les dernières créations pour CPC, on remarque que les capacités du CPC sont remarquablement exploitées, donc qui ne tente rien... rien. je rappelle pour ceux qui attendent toujours ces adaptations, que Mystery In Arkham (36 15 Amcharge) reprend un peu le même principe.



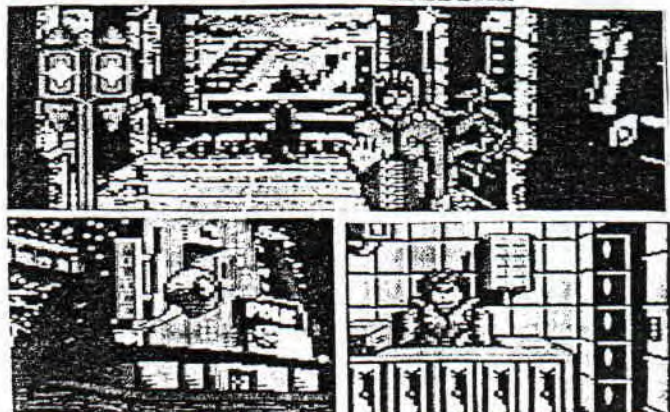
#### .LES INCLASSABLES...

Il y a des jeux qui ne se rangent ni dans la catégorie image+texte, ni dans les jeux de rôle, ni même dans celle des icônes. Je pense bien sûr aux freescapes comme Dark Side, Total Eclipse I & II, Driller et le petit dernier Castle Master qui vous pose toujours autant de problèmes. ces jeux sont surtout des jeux d'exploration dont l'intérêt est formidablement accru grâce à l'effet 3D, apporté par le système Freescape. L'impression de réalité a révolutionné le petit monde des jeux d'aventure si on peut appeler ces jeux des jeux d'aventure évidemment !!

#### .LES INNOVATIONS...

Nous vous avons déjà parlé de toutes sortes d'innovations, mais nous parlerons dans ce paragraphe des "plus" qui procurent à chaque jeu son originalité. Ainsi, souvenez-vous de Mortevil Manor et de sa synthèse vocale, des graphismes digitalisés et des phases arcades de Pharaon, du système d'action et des graphismes de B.A.T et de Fugitif, de la présentation de SDAW, de la richesse de Bloodwych, du scénario de La Secte Noire... Merci à tous ces éditeurs, et continuez à innover et à nous offrir des jeux d'aventures.

#### ELESSAR



B  
A  
T



# Petites annonces



INDISPENSABLE POUR VENDRE? FAIRE DES AFFAIRES...  
N'HESITEZ PAS : C'EST GRATOOOOOOOS ...!!!

(ALL) Je cherche des amstradien(ne)s pour faire des échanges CPC. CPC 6128 3", ou 5,25" (40 pistes, Amsdos). K-OS of C.A.C, PLK A045852, W-7972 Isny, Allemagne.

(44) Elessar achète des originaux de jeux d'aventures: Crash Garrett, Bard's Tale, Mystery in Arkham, War in Middle Earth (pas en téléchargement) (Cf adresse P1)

(ROU) Club de jeunes roumains cherche pour Amstrad CPC 6128 tout périphérique, revues, livres, programmes, disquettes 3", jeux. Dumitru MANEA, B.P 59-30, 72260 Bucarest, ROUMANIE.

(75) Stop affaire ! Vds dragon 64+ 250 jeux+ 37 livres de programmation + 6 langages (L. machine, LOGO, Basic, Forgt, L. C et CP/M)+ 87 utilitaires+ 4 manettes+ double lect. 5"1/4+ DK vierges+ 26 revues. Vendu 1100 Frs, valeur 4000 Frs (et on peut marchander). Alexandre OUMIZGUINE, 167 Bd Davout, 75020 Paris. Tel: 43-61-08-30.

(09) Vends D7 originales telles que Multiplan, D Base 2, Datamat:100 Frs. Diverses compilations 50 Frs. Divers jeux 40 Frs. Et enfin, cherche contacts sur 6128. Emmanuel CRAMPAGNE, Salvayre Bonnac, 09100 Pamiers.

(57) Développeur en mal de développement offre ses sources en basic Mallard (+ de 500) regroupés en 15 disquettes, 80 Frs le disque. Pro Design Concept (RIMMEL Olivier), 2 impasse Franche Comté, 57150 Creutzwald.

(93) Si vous avez réussi à passer le château dans Shadow Of The Beast, envoyez vos astuces et plans à ROOLSTRAD ou à Daniel BRAQUEMONT, 171 rue St Denis, 93100 Montreuil.

(44) Recherche collectionneur de pin's en tout genre+ échange tout sur le thème... James Bond (possède pin's, photos en 21x30, 15 films,...) écrire à la rédac' qui transmettra si le S.P.E.C.T.R.E n'intervient pas.

(75) Voici l'adresse de DISK FULL qui comme son nom l'indique est un fanzine disk. Le N°4 est sorti mais nous ne l'avons pas encore lu donc nous vous en parlerons dans la rubrique fanz' une prochaine fois. Envoyez vos disks à Carlos PARDO 98 rue des Orteaux, 75020 Paris

**PUB:** Lisez Computer Flohmacht magazine allemand contenant + de 10000 P.A !!!





# PAPEL



# REJECT



## AMSTRAD 100 % : DU SANG NEUF POUR DES VAMPIRES EN MANQUE ...

SC0000000P : Après un entretien avec Robby sur le nouveau serveur d'Amstrad Cent pour Cent, nous avons appris que le numéro de juillet/août contiendrait un article sur l'A.F.C et sur les fanzines sévissant sur CPC. Cette lueur d'espoir arrive après un long trimestre de déception, il faut bien le dire, pour des **vampires** comme nous, en perpétuelle recherche de satisfaction. Cette **soif** serait encore plus comblée si les demomaker bénéficiaient du même coup de pouce car il faut bien dire qu'ils le méritent: jetteriez-vous le même regard sur vos CPC s'il n'était pas régulièrement **abreuvé** de demo dont la qualité s'améliore à chaque sortie ?? Non, évidemment non, et je suppose que vous ne demandez pas aux magazines de tester toutes les demo. Le minimum serait de recenser les demo qui sont envoyées à la rédaction et d'imprimer les adresses où se les procurer. L'objectif ne serait pas de les concurrencer les unes par rapport aux autres, mais bien de fournir une référence inédite afin de savoir enfin quelles demo sortent chaque mois.

C'est bien beau tout cela me direz-vous, mais la place, avez-vous songé à la place que ça prendra ? Comment ça le prix est toujours le même avec moins de pages chaque mois ?? C'est la conséquence directe du manque de publicité : moins d'annonceurs d'où moins de place. O infâââme cercle vicieux !! Sommes-nous condamnés au rachitisme éternel ??? Non, car nous allons avec votre aide lancer ...

### L'OPERATION SANG POUR SANG.

Je m'explique: vous allez prendre votre plus belle enveloppe, et écrire à l'adresse suivante: Amstrad Cent pour Cent, MSE, Opération Sang Pour Sang, 31 rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux. Dans cette lettre, vous donnerez votre avis sur les changements que vous aimeriez voir dans le mag. Attention, je compte sur vous pour être aimables et coopératifs... Plus il y aura de lettres, et plus vos arguments seront écoutés. Inutile de préciser qu'il vous faudra écrire à l'**encre rouge**... Les arguments de ROOLSTRAD ? Ils seront simples : diminuer la taille des illustrations BD (une page ou 1/2 page pour certaines) afin de réserver cette place pour du texte, du vrai, sur des sujets qui nous tiennent à coeur (cf plus haut). Mais surtout, faut-il réserver autant de pages à la BD et à la musique, alors que des mag spécialisés existent ? De plus, je suis sûre que des magasins micro de la France entière seraient heureux d'avoir un encart publicitaire dans le mag. Soyez nombreux à participer.

### ELESSAR.

Etant intéressé par votre activité, j'aimerais savoir quels logiciels vous utilisez pour la fabrication de votre fanzine ainsi que certains trucs qui vous ont permis de le réaliser, de l'envoyer... Enfin quand faut-il vous envoyer une demande lorsque vous faites paraître un nouveau numéro (date) ??

T. MIDON (68)

Nous utilisons un traitement de texte et nous ajoutons photos, dessins en faisant du découpage (et oui...). Si tu as une imprimante procure-toi l'excellent Oxford PA0 ou bien un traitement de texte... ROOLSTRAD sort tous les deux mois environ (7:Sept). Autrement, il faut absolument essayer de trouver une photocopieuse gratos et ne faire payer que les frais d'envoi. Je sais c'est difficile mais ce n'est qu'à ce prix qu'un fanz a des lecteurs. Ne fais payer que les frais d'envoi donc si tu as l'ame fanzineuse.

E.



# Top des softs



L'heure est grave car nous avons décidé d'arrêter la rubrique Top des Softs. En effet, nous ne recevons pas assez de tops pour faire un classement convenable: c'est bien joli de se décarcasser pour vous trouver de beaux lots, si vous de votre côté vous ne faites pas d'efforts. Nous allons tout du moins modifier la rubrique en vous demandant vos trois meilleurs jeux dans le style Arcade, puis Aventure et enfin Autre... Alors décarcassez-vous que diable...

## ARC ADE

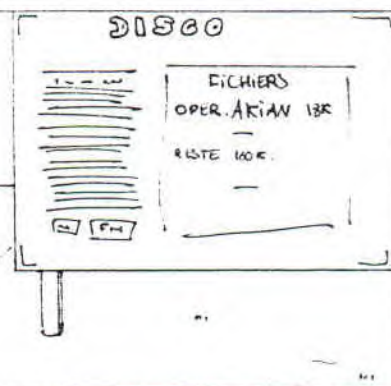
Total Recall

## AVENTURE

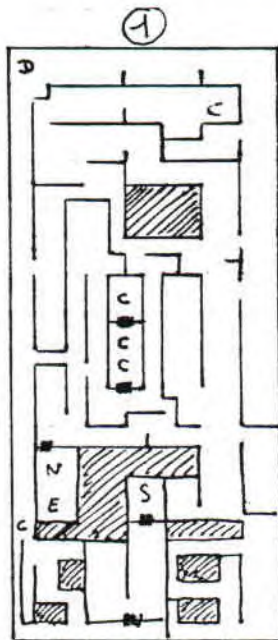
B.A.T

## AUTRE

Nord & Sud

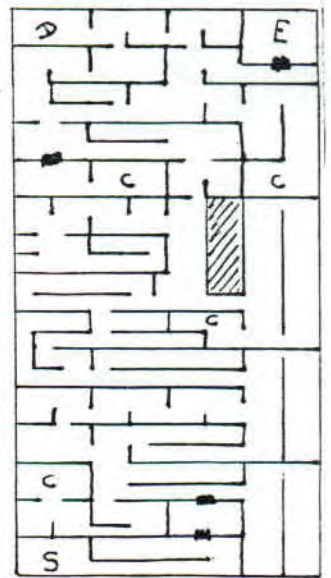
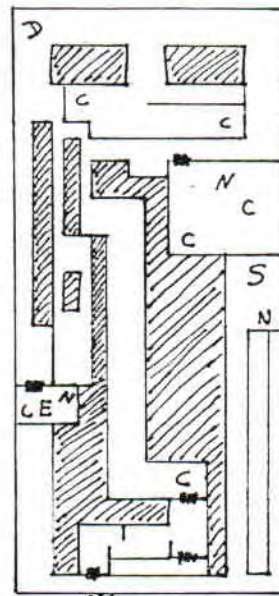
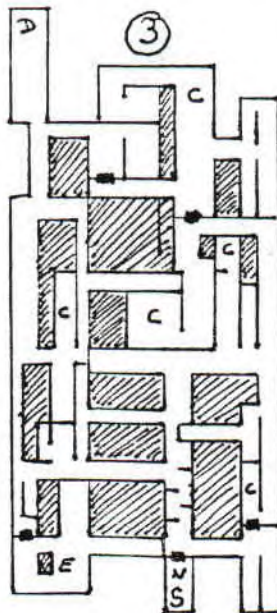
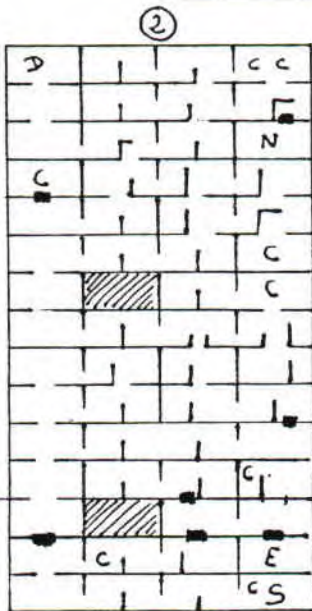


# GROU LORD



Prenez l'épée dans chaque niveau, et dirigez-vous vers la sortie.

légende : D: départ du niveau N: énergie  
S: sortie  
c: clef — : porte



Il n'y a plus de place pour la suite, mais vous retrouverez la Fin dans le Fangine ...  
ROOLSTRAD

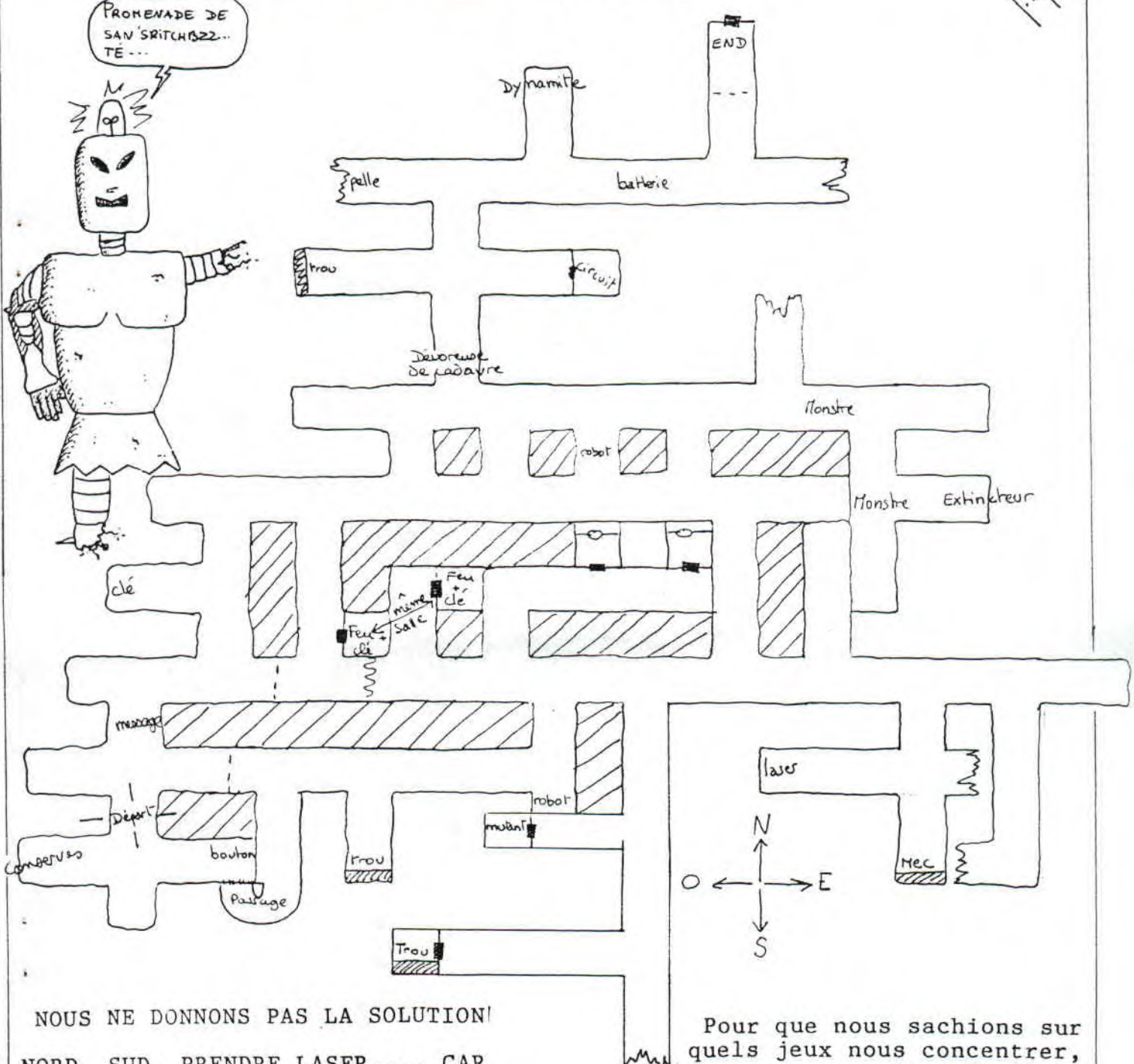
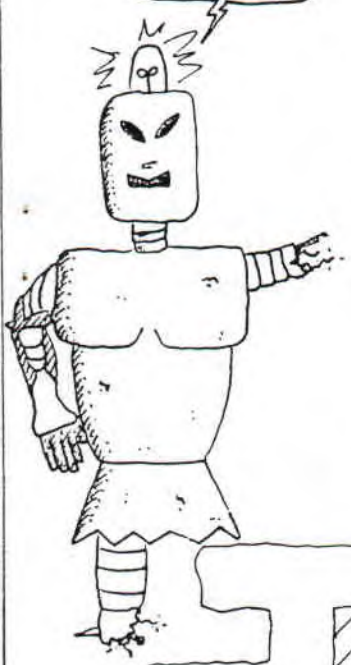
Oyez amis joueurs :  
ayez pitié de ce joueur,  
mort de lassitude après 40  
changements de disquette,  
et 25 appels disla pour  
chargement d'image...



Oyez Amis joueurs, ...!  
une minute de silence pour ce  
joueur qui s'était perdu dans  
le laby 3 ! Vous auriez pu  
finir comme lui si nous  
n'étions pas intervenus...

PAR ... ELESSAR.

PROMENADE DE SAN'SRITCHSZZ...  
TE...



NOUS NE DONNONS PAS LA SOLUTION!  
NORD, SUD, PRENDRE LASER,... CAR  
CE PLAN EST UN MOYEN DE TROUVER  
SOI-MEME LA FIN DU JEU SANS POUR  
AUTANT NE PAS PRENDRE DE PLAISIR  
A Y JOUER. SI CEPENDANT VOUS DESIREZ  
LA SOLUTION, ECRIVEZ-NOUS.

Pour que nous sachions sur  
quels jeux nous concentrer,  
envoyez-nous vite la liste  
des jeux d'aventures que  
vous possédez, et si vous  
êtes bloqués dans un jeu,  
envoyez-nous également vos  
questions. OK ??

# LES FANZ'

**PALMIERS 3** vient de sortir et mérite toute votre attention et vos encouragements. Ce fanz' disk remplit 2 faces de tests CPC et Mégadrive, de petits potins, concours, surprises hard, ... La lecture vous occupera pendant pas mal de temps (3,80 Frs). Envoyez vos disques à Samuel MERLET, 4 rue Georges Leygues, 44200 Nantes.

**GENESIS 1** (anciennement Twiligh Strad) vous propose un melting-pot des rubriques indispensables pour un fanz' normalement constitué. Des synthèses vocales annoncent le menu principal et les rubriques ce qui est original. Par contre, la présentation des rubriques est stricte mais les auteurs nous promettent beaucoup d'améliorations pour le numéro suivant (3,80 Frs). Envoyez vos disques à Alexis HENAUX, 15 rue des narcisses, 21300 Chenôve.

**FANATIC 5** (Disk + 3,80 Frs) vous propose sur la face A des rubriques diverses (musikado, cours de déplombages, bidouilles pour vos jeux, infos, turbo pascal, concours, ...). La face B est réservée à un jeu d'aventure, Space, qui vous occupera pendant pas mal de temps. A noter la présentation avec voix digitalisée: du beau travail... PROXY/FANATIC, 9 allée d'Ozonville, 91200 Athis-Mont.

**NOIX DE CROCO 7** (Disk + 3,80 Frs) ne propose pas vraiment de rubriques comme ses confrères (à part des cours de demos et des bidouilles), mais de superbes démos (de leur cru sur la face A, d'autres demomaker sur la face B) et deux utilitaires sur la face B. Pour les collectionneurs avertis: NDC Andreux, 3 rue Sebbane, 69600 Oullins.

C'est le retour de **AMSTRAD MAG 7** (Disk + 3,80 Frs). Il y a de bonnes rubriques (Free, Bidouilles, ...) mais beaucoup de mémoire est dédiée à autre chose que le CPC (JJ Goldmann, C. Chaplin, la deudeuche) si bien qu'une face, c'est court. Mais disons que les efforts sont présents pour rendre le tout agréable. Ecrire à AMSTRAD MAG, 40 rue Mansart, 59200 Tourcoing.

**CROCO PASSION 5** (3,80 Frs; 14 pages) s'annonce comme un spécial Keep Cool non seulement avec l'interview de l'auteur de KC, mais aussi par le nombre d'histoires droles tout au long des pages. Le numéro 6 sortira vraisemblablement sur disk. Sandrine COUVELIER, 3 rue des hortensias, 91380 Chilly Mazarin. (A.F.C)

Ca y est, **MICROSWITCH 11** est sorti avec 24 pages et une maquette irréprochable. C'est le deuxième numéro dit "Nouvelle Génération", donnant une place assez large au ciné, BD, musique, ... Le fanz' se diversifie, parle un peu moins du CPC, mais cette nouvelle route ne gâchera pas le plaisir que vous aurez à lire ce N°11 (8 Frs). MICRO SWITCH, 29 rue Chappe, 59800 Lille.

## A.F.C

VOUS ÊTES RÉDACTEUR  
D'UN FANZINE CPC?  
FRANÇAIS OU ÉTRANGER?  
ÉCRIVEZ-NOUS ... VITE !!

IL SUFFIT  
D'UNE ENVELOPPE  
ET DE TIMBRES

C'EST DUR!

# FANZ'

## INTERVIEW : PALMIER

**M:** Présente-nous la redac' du fanz'...

**P:** Palmier a vu le jour en mai 90 avec comme rédacteur: MOI (FIE), 14 ans. Je suis le créateur, le redac'chef et fais aussi de la programmation avec l'aide de OVE. Matthias (MAC, 16 ans) est le sous-redac'chef, c'est un très bon graphiste qui a de bonnes idées (le ver de terre, c'est lui). Lionel (ACE, 15 ans) est aussi un très bon graphiste. Il s'occupe surtout des tests de jeux mais il va faire autre chose. Pascal (MIDWAY, 16 ans) est assez bon graphiste quand il veut et se met à la programmation. Il est aussi boss du MF'GANG! Voici un scoop: un nouvel arrivant que vous découvrirez dans Palmier 4, il s'appelle lui aussi Lionel, a lui 16 ans mais son pseudo est The FLAYER... C'est un très bon graphiste et a plein d'idées !!

**M:** Quels sont vos projets pour le N°4 ??

**P:** Nous comptons rétablir le menu car beaucoup de lecteurs préfèrent en avoir un (le lecteur est roi!). Nous allons faire encore plus d'animations et il y aura une autre aventure du ver de terre.

Il y en aura une dans chaque numéro... Il y aura aussi plus de musiques grâce à MIG et SKF que je salue, mais je n'en dirai pas plus...

**M:** Quels problèmes avez-vous rencontrés ??

**P:** Nos principaux problèmes sont le manque de place sur la D7 (pas assez de KO) et aussi, c'est difficile d'apporter une amélioration et de bonnes rubriques pour chaque nouveau numéro.

**M:** Avez-vous des projets pour le futur ???

**P:** Peut-être y aura-t-il une demo palmier ?? Peut-être que Palmier fera parti de l'A.F.C qui sait ?? Nous avons d'autres projets, mais je ne peux pas vous en parler...

BYE: FIE, MAC, MIDWAY, ACE, THE FLAYER.

INTERVIEWES PAR MOI ALIAS ...  
E L E S S A R



# C.A.T.A



CATA est un petit, mais utile, programme de gestion de catalogue de disquettes. Il vous permet d'imprimer, de sauvegarder de (...) les catalogues.

## MODE D'EMPLOI

pour lancer une fonction, taper la lettre entre parenthèse.

### 1-METTRE EN MEMOIRE

permet de placer le catalogue dans la mémoire de l'ordinateur. A faire avant toute manipulation (sauf charger).

### 2-DONNER UN TITRE

Donne un titre à votre catalogue...

### 3-VOIR

Permet de voir à l'écran le catalogue en mémoire.

### 4-IMPRIMER

Permet d'imprimer le catalogue en mémoire.

### 5-SAUVEGARDER

Sauvegarde le catalogue en mémoire. Attention : Maximum 8 lettres sans extension. L'extension ".CAT" est automatiquement rajoutée.

### 6-CHARGER

Permet de charger un catalogue en mémoire, sauvegardé grade à la commande de sauvegarde de CATA. Charger charge le catalogue contenu dans un fichier tandis que Mettre En Mémoire prend le catalogue de la disquette. Attention : même remarques que pour Sauvegarder.

### 7-USER

permet de changer d'User entre 0 et 255.

### 8-QUITTER

A votre avis, ... ?

En cas de probleme, écrivez à Chagny Nicolas-CIAO PRODUCTION  
26, rue de la gare  
38120 Saint-Egrève

Nous passerons la suite du listing dans notre prochain numéro. D'avance n'hésitez pas à écrire, sinon comment voulez-vous qu'on connaisse vos goûts et vos avis.

**AVIS DE LA REDAC:** Ce petit utilitaire est bien pratique pour connaître vraiment le contenu de vos disquettes. d'ailleurs si vous n'aviez pas encore de programme pour gérer vos fichier, et bien vous n'avez plus qu'à taper CATA.

LIST DU PROGRAMME CATA  
(C) 1991 CIAO PRODUCTION

```

10 * CATA Par CHAGNY Nicolas
20 * COPYRIGHT (c) 1991 CIAO PRODUCTION
30 ON BREAK CONT
40 POME %BDEE,%C9
50 ON ERROR GOTO 1100
60 DIM FIC$(100)
70 DATA 33,10,16,223,7;16,201,13,198,7,3
P,0,200,0,1,1,10,0,3
80 RESTORE 70: FOR I=&1000 TO &1012:READ
A:POME I,A:NEXT:CALL &1000
90 INC 0,0:INK 1,26:PAPER 0:PEN 1:BORDER
0:MODE 2
100 X1=1:X2=79:Y1=1:Y2=4:C=1:GOSUB 910
110 X1=1:X2=34:Y1=23:Y2=25:C=2:GOSUB 910
120 X1=35:X2=79:Y1=23:Y2=25:C=3:GOSUB 91
0
130 X1=1:X2=79:Y1=5:Y2=22:C=0:GOSUB 910

140 GUSER,0:PRINT#2," USER = 0"
150 PRINT#3," COPYRIGHT (c) 1991 CI
AO PRODUCTION"
160 PRINT#1,"(C)ARGER (I)MPRIMER
(O)NNER UN TITRE (U)SER"
170 PRINT#1,"(S)AUVEGARDER (V)OIR
(O)ETRE EN MEMOIRE (Q)UITTER
"
180 IF INKEY(62)=0 THEN GOSUB 290
190 IF INKEY(69)=0 THEN CALL 0
200 IF INKEY(55)=0 THEN GOSUB 410
210 IF INKEY(35)=0 THEN GOSUB 400
220 IF INKEY(61)=0 THEN GOSUB 500
230 IF INKEY(60)=0 THEN GOSUB 640
240 IF INKEY(29)=0 THEN GOSUB 750
250 IF INKEY(42)=0 THEN GOSUB 830
260 GOTO 100
270 END
280
290 * PROG1 = CHARGER
300
310 CLS:CLEAR INPUT:PRINT"
** CHARGER **":PRINT:PRI
NT#0:DIR."*.CAT":PRINT:PRINT"QUEL FICHIER
320 Entrez le nom SVP : ";;INPUT "",N$
330 N$=MID$(N$,1,8)+".CAT"
340 OPENIN N$
350 INPUT #9,N
360 INPUT #9,NOM$
370 FOR I=1 TO N:INPUT#9,FIC$(I):NEXT

```

```

370 CLS:PRINT"
380 CLS:PRINT"
390 RETURN
400 *
410 * PROG2 = VOIR
420 *
430 CLS:PRINT"
** VOIR **"
440 IF C=0 THEN PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT:PRINT" PAS
DE CATALOGUE EN MEMOIRE":PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
-- TAPER UNE TOUCHE --":CLEAR INPUT:C
ALL %BP06:CLS:RETURN
450 PRINT:PRINT NOM$:PRINT:FOR I=1 TO N
STEP 3:PRINT FIC$(I):" - ";FIC$(I+1)
:" - ";FIC$(I+2):NEXT
460 PRINT:PRINT" -- TAPER UNE TOUCHE --
":CLEAR INPUT:CALL &BP06:CLS:RETURN
470 *
480 * PROG3 = IMPRIMER
490
500 CLS:PRINT"
** IMPRIMER **"
510 IF C=0 THEN PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT:PRINT" PAS
DE CATALOGUE EN MEMOIRE":PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
-- TAPER UNE TOUCHE --":CLEAR INPUT:C
ALL %BP06:CLS:RETURN
520 XX=INT(%I500)
530 IMP=(XX AND 340)
540 IF IMP>340 THEN 550 ELSE CLS:RETURN
550 PRINT#0:PRINT#0,"Programme CATA -- (
c) 1991 CIAO PRODUCTION":PRINT#0:PRINT#0
,NOM$:PRINT#0:FOR I=1 TO N STEP 3:PRINT#
0,FIC$(I):" - ";FIC$(I+1):" - ";
FIC$(I+2):NEXT
560 PRINT:PRINT" -- TAPER UNE TOUCHE --
":CLEAR INPUT:CALL %BP06:CLS:RETURN
570
580 * PROG4 = DONNER UN TITRE
590
600 CLS:PRINT"
** DONNER UN TITRE **":CLEAR INPUT
610 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"TITRE
DU CATALOGUE : ".L:PRINT
620 CLEAR INPUT:CLS:RETURN
630
640 * PROG5 = SAUVEGARDER
650
660 CLS:CLEAR INPUT:PRINT"
** SAUVER **":PRINT:PRINT
:PRINT"Entrez le nom SVP : ";;INPUT "",N

```

- A suivre -

JE RAPPELLE QUE VOUS POUVEZ  
ECRIRE DIRECTEMENT A CIAO PRO-  
DUCTION A L'ADRESSE SUIVANTE :

CIAO PRODUCTION  
N. CHAGNY  
PINEA III  
26 RUE DE LA GARE  
38120 SAINT EGREVE

**ERRATAAAAAA** : Nous avons annoncé à tort dans notre N°5, que CIAO PRO-  
DUCTION était l'auteur du pro-  
gramme QUICK55. Toutes nos excuses  
aux véritables auteurs, il y a eu  
confusion de noms.

**DES NOUVELLES DE NORVEGE DE JAN ARILD THELAND :**

Je vais jeter dans cet article un regard sur la scène de l'Amstrad CPC en Norvège. Comme vous allez rapidement le constater, le marché micro norvégien est très différent du français. Pour en comprendre la raison, il est important de savoir que la Norvège est un pays plus petit que la France. En fait la Norvège contient seulement 4 Millions d'habitants. Cela signifie bien sûr que le potentiel d'acheteurs est inférieur, le marché est petit ce qui implique des prix élevés. regardons maintenant le marché avant qu'Amstrad ne s'y lance:Après un début assez lent, le C64 fut en vue de gagner la "guerre des micro". Les principales raisons : il était bon marché et il y avait beaucoup de softs disponibles en magasin. Au début, quand le CPC 464 arriva, il n'attira pas plus d'attention. Je vais maintenant vous dire pourquoi il n'a pas réussi à s'imposer dans la compétition: il n'y a pas de doute, le CPC 464 avait au début le même objectif que le C64. Ces deux micro offraient plus que les mêmes capacités. Quoi qu'il en soit, quand le CPC 464 arriva, il coûtait 5000 NKR (autour de 4000 Frs) avec un écran couleur, ce qui était 3 fois plus cher que le C64, bien que vous n'aviez pas de moniteur couleur avec ce C64: peu de personne avait besoin d'un moniteur en fait. En plus, les magasins étaient pleins de softs pour C64 mais peu d'entre eux spécialisés en CPC ne possédaient de softs pour les CPC. Tout ça fit que le CPC devint une machine pour les "sérieux" (ainsi il était né pour perdre) tandis que le C64 se réservait pour les "joueurs". Autre problème pour AMSTRAD:le seul magazine micro norvégien n'a jamais écrit sur le CPC mais heureusement, le magazine anglais Amstrad Computer User était disponible. Cela s'empira quand le 6128 arriva (7000 NKR...) : l'Amiga était moins cher que le CPC 6128 quand il fut lancé peu après !! Aujourd'hui, le marché est complètement dominé par le C64 & Amiga (Le ST perdit la bataille contre l'Amiga). J'estimerais qu'il a été vendu environ 4000/5000 CPC en Norvège, mais il ne reste pas beaucoup de possesseurs actifs. Les softs CPC ne peuvent s'acheter dans les magasins et les machines comme le CPC+ sont également introuvables : le futur ne semble pas très brillant...

JAN ARILD THELAND.

Ne tombons pas dans le désespoir, peut-être peux-tu acheter par correspondance en Grande-Bretagne ou en Allemagne. Nous allons faire des démarches en France dans ce but en tout cas pour que les possesseurs de CPC qui n'ont pas la possibilité de se procurer du matériel chez eux puissent tout de même jouer et créer comme tous les autres. Je pense notamment aux roumains (dont nous parlerons très prochainement) qui voient avec plaisir se développer chez eux le CPC, mais qui ne peuvent avoir de matériel. La politique d'Amstrad ne fut pas la même pour tous les pays: pourquoi ne pas avoir créé un AMSTRAD 100 % en Norvège comme cela s'est fait en France, ahem...

E.



Voici enfin notre jeu de rôle d'initiation tant attendu. Vous allez tout d'abord créer votre personnage (dans le prochain numéro il y aura une aventure d'initiation) suivant les étapes numérotées et noter les résultats sur votre feuille ci-jointe (nous vous conseillons d'en faire une photocopie avant pour en avoir toujours une en plus). Tout d'abord quelques mots sur le jeu :...

Comme son nom ne l'indique peut-être pas, EHE se joue pendant l'antiquité romaine et plus précisément pendant l'empire : ce jeu vous demandera donc quelques connaissances culturelles (ne dites pas par exemple à un général romain que Socrate est l'inventeur de la catapulte !!). Mais qu'est-ce qu'un JDR (jeu de rôle quoi !) ?? Un JDR permet à un joueur de jouer un personnage (autre que lui-même) dans un univers. Les caractéristiques de ce personnage qui lui permettent de connaître son originalité, ses goûts, ses sentiments..., sont notées sur une feuille. Le MJ (Maître de Jeu) fait évoluer les joueurs dans un scénario qu'il connaît parfaitement : les joueurs avancent dans l'intrigue en lui posant des questions ("Je demande à l'aubergiste s'il peut me vendre de la nourriture" - "Il accepte mais tu sens qu'il te regarde bizarrement"...).

## CREATION DU PERSONNAGE :

### I-LES CARACTERISTIQUES

Vous jouez un personnage qui possède des qualités et des défauts, des points faibles et des points forts. Dans la réalité, ces points se remarquent par l'apparence physique, morale... Dans les JDR ce sera par les caractéristiques: **Force**, **Intelligence**, **Charisme**, **Volonté**, **Dextérité**. Munissez-vous de 3 dés à 6 faces (D6) et lancez-les 5 fois. Notez les résultats et les bases d'après le tableau 1. Choisissez quelle base donner à vos caractéristiques suivant que vous voulez un perso plutôt fort, intelligent, adroit,...

**EX:** Lucius fait aux D6 les résultats suivants: 13/6/7/8/9. Il a donc comme bases : 55/35/40/40/45. Il décide d'avoir un personnage plutôt intelligent et adroit: il attribue ainsi ses bases : FO:35/INT:55/CHA:40/VOL:40/DEX:45.

Si la somme des D6 est inférieure à 35, retirez les dés. Une fois les caractéristiques attribuées, notez les sur la feuille de personnage. Nous verrons plus tard comment les utiliser en cours de jeu.

Ca va là, vous suivez toujours ??

Résultats des D6	Base des caractéristiques
3-4	30
5-6	35
7-8	40
9-10	45
11-12	50
13-15	55
15	60

Tableau 1.



LUCIUS :  
légionnaire  
ayant en CCC  
et CCD: 40

## II-LA SITUATION DU PERSONNAGE

dans EHE, vous jouez un soldat de l'empire romain. Au cours de vos aventures et de vos missions, le MJ va vous attribuer selon vos exploits des points de mérite. Plus vous aurez de points de mérite, plus vous monterez en grade dans l'armée romaine. De soldat vous passerez à optione puis à second, puis décurion, centurion, tribun et enfin général en chef (mais on en est pas encore là...).



pour plus de facilité, nous situons le jeu pendant le règne de César (le vrai: celui qui a envahi la Gaule !!). Il n'existait alors qu'une sorte de légionnaire dont l'équipement contenait : (à noter sur la feuille): casque de bronze, cotte de maille, bouclier ovale, épée espagnole (sorte de glaive), un pilum lourd et un léger. Vous possédez 2 pièces d'argent (1 pièce d'or = 10 pièces d'argent = 100 pièces de bronze).

## III-LES COMBATS

En tant que légionnaire, vous vous doutez bien que vous allez devoir combattre: c'est que ça ne chomait pas à l'époque de César !!... On distingue deux sortes de combats: le combat à distance (lancer de pilum,...) et le combat au corps à corps (combat à l'épée,...). Dans les deux formes, votre compétence de combat est la suivante: FO + DEX

2

◊ COMBAT AU CORPS A CORPS: Si vous êtes face à un (ou plusieurs) personnage(s), c'est celui qui a la plus forte VOL qui attaque en premier et celui qui a la plus basse qui attaque en dernier. Que ça soit l'adversaire ou vous-même qui attaquez, reportez-vous au tableau 2:

Celui qui attaque compare sa CCC (Compét. Corps à Corps) avec celle de son adversaire. Il doit jeter les 3 D6 et faire moins que le résultat donné par le tableau.

**EX:** Lucius combat Archops, un légionnaire (VOL 35, CCC 45). Lucius a 40 en Vol, c'est lui qui attaque en premier. Le tableau donne la valeur 7. Lucius fait 5 avec les dés: il a touché son adversaire...

	CCC de l'attaque									
cc A cc B	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99	100 →	RATE
20-29	7	6	6	5	4	3	2	1		
30-39	8	7	6	6	5	4	3	2	1	
40-49	9	8	7	6	6	5	4	3	2	
50-59	10	9	8	7	6	6	5	4	3	
60-69	11	10	9	8	7	6	6	5	4	
70-79	12	11	10	9	8	7	6	6	5	
80-89	13	12	11	10	9	8	7	6	6	
90-99	14	13	12	11	10	9	8	7	6	
100 →	15	14	13	12	11	10	9	8	7	

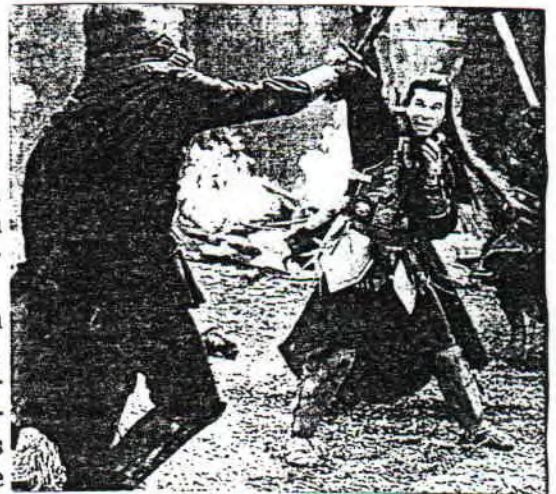
Tableau 2.

Chaque légionnaire possède un nombre de points de vie = Fo+5. (Lucius a donc 40 points de vie). Lorsque quelqu'un touche son adversaire, il lui enlève des points de vie selon l'arme qu'il utilise. Un glaive espagnole enlève 1D6+5 PV (Points de vie) chaque fois qu'un adversaire est touché. (Lucius possède un glaive espagnole et fait 4 avec les dés: Archops perd 9 PV). Lorsque le nombre de PV tombe à 0, l'adversaire est mort.

La cuirasse et le bouclier sont faits pour amortir les coups. A Chaque fois qu'un adversaire est touché, s'il possède un bouclier..., il soustrait au nombre de PV qu'il perd, le nombre de PP

(points de protection) qu'il représente.  
**EX:** Archops doit perdre 9 PV, mais il porte une cotte de maille (PP 3) et un bouclier (PP 1). Il perd donc en fait 9-3-1 soit 5 PV.

**BONUS ET MALUS:** certaines armes bien taillées donnent des bonus et d'autres, abîmées des malus. **EX:** Lucius combat Archops avec une épée de très bonne qualité (Bonus+1), donc au lieu de faire moins de 7 pour toucher Archops, il devra faire moins de 8. Au bout de deux assauts, l'épée de Lucius s'ébrèche sur un rocher (Malus-2) => Au lieu de faire moins de 7 il devra faire moins de 5.



#### ◇ COMBAT A DISTANCE

C'est à peu près la même technique que pour le corps à corps, sauf qu'ici on compare la CCD (Compét. Combat à Distance) de l'attaquant avec la distance le séparant de la cible. La taille de la cible servira d'équilibre par un système de Bonus/Malus.

**EX:** Archops s'enfuit à cheval et Lucius s'empare d'un pilum léger pour pouvoir le tuer. Il lance son Pilum alors que son ennemi se trouve à 25 m de lui : Lucius pour le toucher doit donc faire moins de 6. Or Archops est à cheval, donc d'après le tableau 4, Lucius se voit attribuer un Bonus de +1: il doit faire finalement moins de 7 pour toucher Archops.

Distance de la cible (mètres)

CCD	2-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-→
20-29	7	6	6	5	4	3	2	1	RATE
30-39	8	7	6	6	5	4	3	2	1
40-49	9	8	7	6	6	5	4	3	2
50-59	10	9	8	7	6	6	5	4	3
60-69	11	10	9	8	7	6	6	5	4
70-79	12	11	10	9	8	7	6	6	5
80-89	13	12	11	10	9	8	7	6	6
90-99	14	13	12	11	10	9	8	7	6
100-→	15	14	13	12	11	10	9	8	7

Tableau 3.

Voici en ce qui concerne les combats: si jamais il y a quelque chose que vous n'avez pas compris (ce que j'espère n'arrivera pas: les exemples sont là pour vous aider...), n'hésitez pas à nous écrire (Cf Adresse Pl) et surtout écrivez-nous pour nous dire ce que vous pensez de ces règles d'initiation. Ne vous inquiétez pas: dès que vous mettrez en pratique ces règles avec notre premier scénario, le système de jeu évoluera...

Taille de la cible	Bonus (+) Malus (-)
petit animal (chien, ...)	- 1
humain, animal de bonne taille	0
humain à cheval	+ 1
Géant, monstre, ...	+ 2

Note pour les joueurs expérimentés: Je pense que certains points vous ont paru rébarbatifs, mais c'est normal car beaucoup de lecteurs ont entendu parler des JDR sans vraiment y avoir joué. Ce jeu se joue avec des D6, car c'était difficile de demander à cha-

cun de se procurer d'autres dés. On verra par la suite. En attendant, Magnum Ludum Vobis Sit !!

ELESSAR

NOM :

GRADE :

AGE :

ERRARE HUMANUM EST...

ROOLSTRAP

FORCE

INTELLIGENCE

CHARISME

VOLONTE

DEXTERITE

POINTS DE VIE :

POINTS DE MERITE :

OR :

ARGENT :

BRONZE :

OBJETS PRECIEUX :

PROTECTIONS  
ARMES

Points de protection  
ou  
dégats

MALUS /  
BONUS

COMPETENCE CORPS A CORPS

COMPETENCE A DISTANCE

EQUIPEMENT

# ATTENTION!

LE NUMERO 7 SORTIRA DEBUT SEPTEMBRE AVEC ENTRE AUTRE :

- ◇ Une interview surprise de GREMLIN !!!...
  - ◇ Un scénario pour Errare Humanum Est
  - ◇ Les comptes rendus de l'A.F.C
- Et vos rubriques habituelles ... 24 PAGES !!!

LE HORS SERIE SPECIAL HELP SORT DEBUT AOUT :

Des plans inedits et des solutions en pagaille  
pour finir les meilleurs jeux d'aventure du moment

=> Pour ceux qui se procurent ROOLSTRAD par correspondance,  
n'oubliez pas d'envoyer 5,70 Frs pour les frais d'envoi,  
afin de recevoir un exemplaire de votre fanz' préféré.

APPEL AUX 44 : vous habitez la Loire Atlantique ??  
Contactez-nous vite afin d'organiser  
une expo CPC à Nantes vers Septembre.