

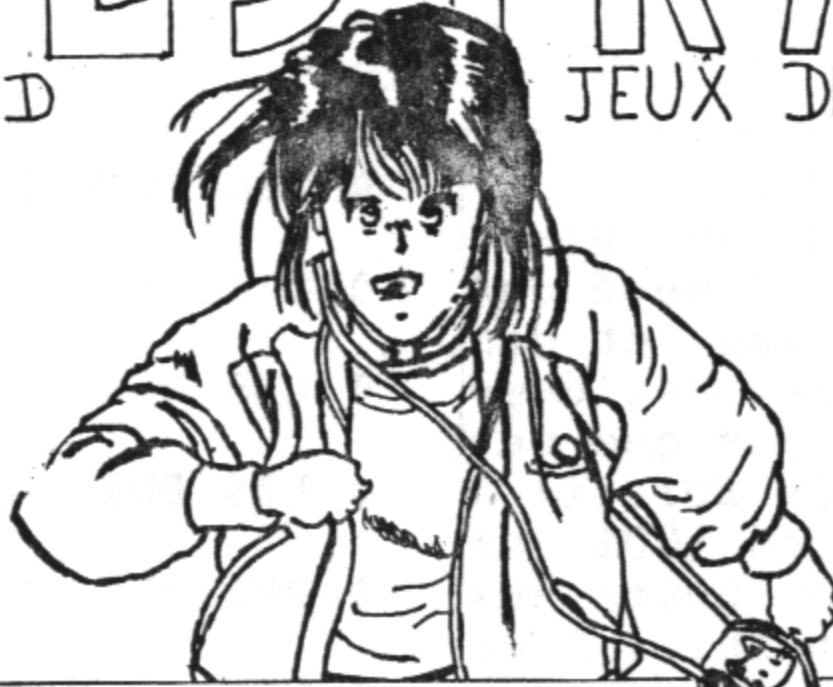
ROOLSTRAD

AMSTRAD JEUX DE ROLE

-FREE-

N°8

Janvier/Fevrier



HELP

- Plans et Sorts: Bard's Tale
- Le Cri des CPC+ et Gx 4000
- Paul & Nick: le Nouvel Ams. 100%
- Listings de Ciao Production

NEW

- Pour Voir Plus Loin: Interview.
- JdR: Scénario James Bond 007
- Interview Inédite de TITUS
- Sondage Sur Vos Jeux de Role

et...

- Tests de compilations
- Dracula sur vos CPC
- Les Fanzines (CEE...)
- Vos Petites Annonces
- Les Potins de la Micro
- Des nouvelles de l'Etranger

- 20 Pages! -



Sommaire

EDITO

Ca y est: le Père Noël est passé et j'espère qu'il vous a amené des jeux (originaux je précise) et des extensions en pagaille. Décidément les fêtes ça n'apporte pas que des cadeaux et des crises de foie, il y a désormais votre Amstrad 100% qui vous attend dans votre boîte aux lettres tous les deux mois... A ce propos, réveillez-vous : écrivez-nous pour nous dire ce que vous pensez de la toute nouvelle formule. Notre avis est déjà en polémique page 10. Dans la première rubrique fanzine d'A 100%, l'auteur de l'article demande à quoi ça sert un édito... Ben c'est vrai que j'en ai pas vu souvent dans le magazine spécialisé CPC, mais en tout cas, l'édito donne un aperçu de ce qu'on pourra lire dans la revue et surtout l'édito est un véritable appel au lecteur, où on lui dit ce qu'on ne pourrait pas dire dans une autre rubrique. Voilou.

ELESSAR.

- ◇ COUVERTURE : Alexis HENAU
- ◇ DRACULA SUR CPC : P3
- ◇ LES COMPIL : P4
- ◇ LES POTINS P6
- ◇ PETITES ANNONCES + BD : P7
- ◇ PAUL & MICK : P8
- ◇ HELP BARD'S TALE : P9
- ◇ POUR VOIR PLUS LOIN : P11
- ◇ LE SONDAGE EN IMAGE : P12
- ◇ LISTINGS, UN PROGRAMME CIAO PROD : P13
- ◇ LES FANZINES + SONDAGE CPC+/GX : P15
- ◇ INTERVIEW TITUS + CPC'S WORLD : P16
- ◇ BOUTIQUE DE L'ERMITE : P17
- ◇ SCENARIO JAMES BOND 007 : P18

ROOLSTRAD

Carole DUGUY
Bel-égo
44850 ST MARS DU DESERT

MINITEL : 36 14 CHEZ*ROOLSTRAD

Réservez dès aujourd'hui ROOLSTRAD N°9 (Mars/Avril) en nous envoyant en timbres pour les frais d'envoi 3,90 F



FANZINE APPARTENANT A :

- * L'ASSOCIATION DES FANZINES CPC
- * L'ORGANISATION DES FANZINES UNIS

De toute façon on vous avait prévenu, il n'y a que ROOLSTRAD pour vous faire cet effet : ne vous inquiétez pas, vous êtes normal, si si ...

Dracula sur CPC

Dracula, prince des ténèbres, héros ou vision de Bram Stoker lors d'une nuit sans étoiles, ce maître de l'épouvante s'incruste sur CPC, sous l'enveloppe de jeux d'arcade, ou plus souvent de jeux d'aventures sans graphismes (peut-être pour ne pas vous faire claquer des dents)..

NIGHT HUNTER : 17/20

Ubi Soft nous concocta là un très beau jeu d'arcade/aventure en sachant habilement équilibrer la finesse des graphismes et l'importance des couleurs (le procédé est réutilisé actuellement dans Back To The Golden Age). En tant que Dracula de service, vous devez trouver des clés vous permettant d'accéder à de nouvelles salles, et reconstituer un objet magique éparpillé en trois morceaux dans le niveau. L'originalité vient du fait que vous pourrez transformer votre vampire en chauve-souris (attention à l'atterrissage) et en loup-garou !!!



DRACULA : 15/20

Comme son nom ne l'indique pas, ce jeu a pour cadre les Carpates, mais cette fois-ci, inversion des rôles: vous combattez le prince des ténèbres ! Ce petit jeu d'aventure est formé uniquement de texte, mais le scénario suit parfaitement la trame du bouquin de Bram Stoker (Dracula chez Marabout) et se divise en 3 parties. Invité par Dracula en personne dans les Carpates (cinglé !), vous débuterez la première partie au pied de l'hotel réservé par Dra-

cu en personne. Donnez du fric au cocher pour vous en débarrasser. Dans la deuxième partie, vous vous retrouvez dans une voiture à cheval en direction du château du comte. En fait, vous n'êtes pas seul : une vieille femme, probablement veuve, vous sourit de temps en temps en vous fixant de ses petits yeux noirs glacés... Et si c'était Dracula en personne, hein, que feriez-vous ?? Changement complet pour la troisième partie puisque vous vous retrouvez sous la peau de John Seward, médecin de l'asile d'une petite ville côtière d'Angleterre... C'est dans cette même petite ville que Dracula possède une maison bien étrange... En conclusion, un bon petit jeu. Si vous désirez aider ou être aidé dans ce jeu très intéressant, écrivez-nous !!

DRACULA (II) : 12/20

Autre Dracula, autre jeu d'aventure texte, mais de beaucoup moins bonne qualité cependant, ce petit jeu sans prétention se libère du texte original de Bram Stoker. Autant pour le jeu précédent, on sentait que l'auteur avait lu le bouquin de nombreuses fois, autant celui-ci ne s'est inspiré que de films du mythe tels **Le Bal Des Vampires** ou **Nosferatu**. Le jeu débute dans une petite ville non loin du château de Dracula, alias LE prince des ténèbres alias tout ce que vous voudrez... Mais bon, Noël arrive, et Dracucu aura son petit Noël à lui alors d'ici là, espérons que vous trouverez la solution du jeu, sinon d'après l'auteur nous sommes tous morts (quel manque d'imagination !!).

ELESSAR.



Les Compils

LES JEUX COUTENT CHER, ET BEAUCOUP D'ENTRE-VOUS PREFERENT ATTENDRE LA SORTIE DES COMPIL DONT LE RAPPORT QUALITE/PRIX EST TROP SOUVENT EXAGEREMENT MAUVAIS. NOUS AVONS SELECTIONNER POUR VOUS LES QUATRE DERNIERES EN DATE...

♦ LE TEMPS DES HEROS

Cette compil regroupe le très connu **Prince Of Persia**, le minable **Moonblaster**, et **North & South**. Le premier, **Prince Of Persia**, n'est plus à présenter : graphismes dignes de **Barbarian II**, animation révolutionnaire sur tous les micros, difficulté démentielle, bref ce petit bijou justifie à lui seul l'achat de cette compil. **Moonblaster**, quant à lui, est ce qu'on appelle régulièrement un FLOP de première: ce n'est qu'un **Sherman M4** (également de **Loricel**) intergalactique, et la monotonie envahit l'écran aussi vite qu'un zéro pointé sur votre copie de math => Beurk. **North & South** a déjà été traité dans nos colonnes, et à l'époque, nous qualifions ce jeu de moyen supérieur (!!) c'est à dire que le jeu était beau mais la carte sur laquelle le général sudiste ou nordiste déplaçait ses armées était ridiculement minuscule. C'est un jeu intéressant tout de même.

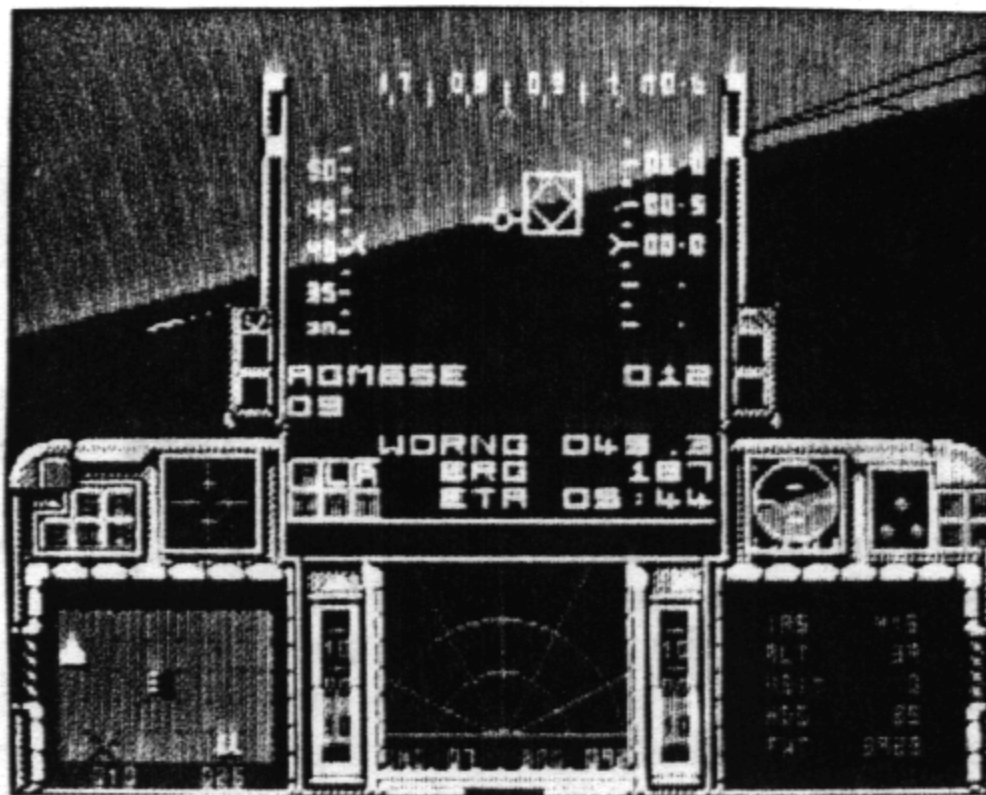
RAPPORT QUALITE/PRIX : 70 %



M
O
O
N
B
L
A
S
T
E
R

♦ NRJ 3 : LA PLUS REMPLIE LA PLUS CHERE AUSSI ...

Cinq jeux forment cette compil !! **F16 Combat Pilot** est somme toute un simulateur intéressant, même si

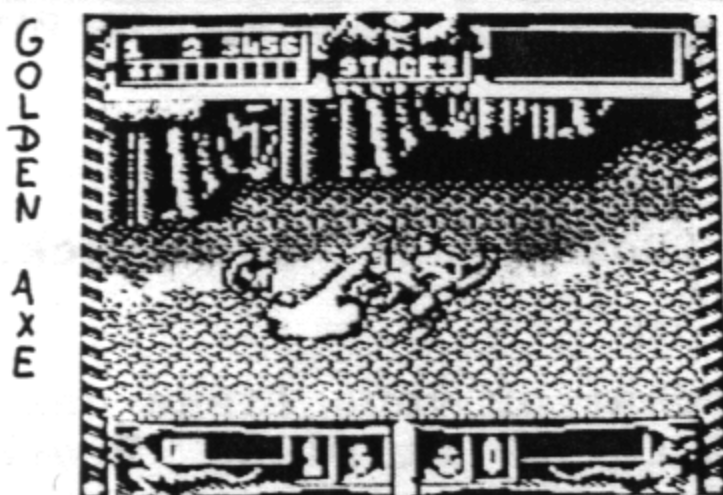


F
1
6
C
O
M
B
A
T
P
I
L
O
T

Fighter Bomber reste le must en la matière, **F 16** vous étonnera par sa maniabilité et par sa précision. Si vous possédez déjà **Gunship** et **Fighter Bomber**, **F 16** ne représentera pour vous qu'une curiosité, mais pour les autres, c'est le moment ou jamais de se familiariser avec les simulateurs de vol. Dans un tout autre genre, **Double Dragon II** vous emmène dans la rue venger votre petite amie. Alors que déjà le troisième volet de ce jeu de combat est annoncé, **DDII** ne ravira que le fan du genre dans un style assez moyen. Si vous cherchez un jeu de foot vraiment jouable sur vos CPC, dirigez-vous dans la salle de jeu la plus proche de chez vous, car **Italy 90** pourrait tout aussi bien être le titre d'un mauvais film d'Aldo Maccione !!! Dans le même style, **Turbo Out Run** n'a pas le punch du jeu vidéo, même s'il est largement mieux réussi que son grand frère **Out Run** qui a laissé de mauvais souvenirs chez les plus anciens d'entre nous. Alors, me direz-vous, qu'est-ce qu'elle a de fameux cette compil ? Attendez, j'y arrive justement: **Welltris** (le **Tetris 3D** quoi !) sauve la mise grâce à une jouabilité et à un intérêt aussi réussis que sur **Prince Of Persia**. Malheureusement pour la compil **NRJ 3**, quantité ne rime pas cette fois-ci avec qualité: seuls **F 16 Combat Pilot** et **Welltris** tirent leur épingle du jeu, et cela nous pousse à nous demander si finalement, la recette actuelle pour créer une compil n'est pas de met-

tre un ou deux bons jeux pour justifier l'achat de la compil, et d'ajouter trois jeux moyens ou même des flops (parfois inédits), afin de replacer des invendus. Le tout pour 250 Frs minimum !! Mieux vaut acheter 3D Construction Kit, et créer autant de jeux qu'on le désire.

RAPPORT QUALITE PRIX : 63 %



♦ LES JUSTICIERS 3

Comme à leur habitude, les justiciers nous proposent de la bagarre, de la bagarre, et un soupçon de beat-them'up. Cette fois-ci, ce sont les ninja, le robot flic et l'homme chauve-souris qui s'y collent. **Robocop II** nous revient tout frais et dispo, après un premier tome plein de succès. Cette fois-ci il nous réjouit avant de nous dire adieu, car je ne pense pas que nous verrons un jour le Robocop en 3D sur nos CPC. **Shadow Warriors** est à Double Dragon ce que le champagne est à la limonade. Même si parfois les méchants vous latitent sans que vous puissiez réagir, le jeu est suffisamment prenant et précis pour vous garantir un bon achat. Je continue dans la joie et la bonne humeur avec un titre qui ma foi n'est pas d'aujourd'hui, puisqu'il est sorti en même temps que le film.. je veux bien sûr parler de **Batman** qui est une compil en lui-même puisque comme Robocop, **Total Recall** et **Ghostbuster II**, il est constitué de mini parties qui sont déjà des jeux en elles-mêmes. **Batman** est un excellent jeu qui ajoute de la valeur à votre

achat. Qu'on se le dise, cette compil ravira les fans des jeux d'arcade.

RAPPORT QUALITE PRIX : 85 %

♦ SUPERSTARS

A ne surtout pas confondre avec la compil Superheroes de Domark, cette compil est à mon avis la meilleure des quatres que nous avons testées. On y retrouve **Shadow Warriors** que j'ai testé précédemment et qui est aussi réussi que dans la compil précédente (le contraire eût été étonnant...). On retrouve un autre **Beat Them'Up** mais c'est fois dans un monde médiéval fantastique: vous aurez bien sûr reconnu **Golden Axe** qui lui aussi est un super hit. Le plaisir de chevaucher des dragons est un luxe que vous pourrez vous payer !! J'en profite pour signaler le clone de Golden Axe en salles de jeu (un hit qui j'espère sera adapté sur le CPC): Kings Of The Dragons vous lancera dans plus de 10 quêtes périlleuses. En fait c'est un mélange de jeu de rôle (montée de niveau, du nombre de points de vie...), de Golden Axe (**Beat-Them'Up**) et de **Gauntlet** (choix des perso entre un clerc un nain, un magicien et un guerrier) et c'est un beau mélange. J'en reviens au troisième titre de ma compil qui n'est autre que **Total Recall**, un jeu réussi du point de vue graphismes et couleurs, mais il vous faudra être têtue pour parvenir jusqu'à la fin. Enfin **Super Off Road** est une course enduro sympa qui est malheureusement un peu lassante.

RAPPORT QUALITE PRIX : 90 %

ELESSAR.



Les Potins

Nous vous parlions, dans notre N°7, des projets de David Durand, et nous venons d'apprendre que pour le début de 1992, une **nouvelle maison d'édition** verra sans doute le jour. Nous ne connaissons pas encore son nom, mais nous souhaitons bonne chance à cette nouvelle équipe.

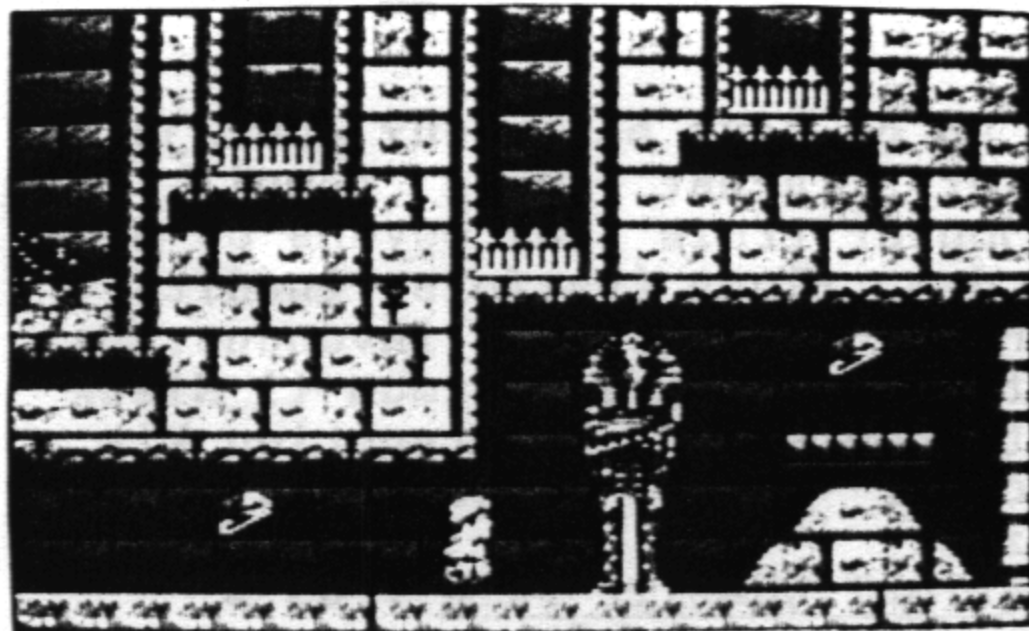
Ca y est, on sait enfin qui est N°1 ! Vous aurez bien des surprises dans le dernier tome en date de XIII de Vance et Van Hamme. Si vous désirez devenir le témoin d'une superbe histoire d'organisations secrètes, procurez-vous les premiers tomes de cette superbe série aux éditions Dargaud.

Voici les résultats de l'élection du président de l'A.F.C : Zalko de l'ECHO DES CROCOS est grand vainqueur (13 voix) devant Tony de MAXI-MICRO (10 voix), Heavenly de GAME OVER (2 voix) et Captain Furillo d'AMSTRAD MAG (0 voix) + 2 votes blancs. Bravo donc à notre nouveau président...

TITUS s'apprête à sortir d'ici la fin de l'année sur nos CPC **Les Aventures De Moktar** (soit Lagaff sur micro) + la **compil Movie Star** contenant les jeux Indianna Jones (Bof), Dick Tracy (Rebof) et Moon Walker.

Attention voici un jeu qui sera certainement très attendu par les fans de jeux d'aventures: **LANKHOR** s'apprête à sortir **La Crypte Des Maudits**, la suite de la Secte Noire !! Ce sera le hit de cette rentrée en matière d'aventure. Espérons tout de même que "La Crypte" sera moins difficile que son aîné et qu'on bénéficiera d'un analyseur syntaxique digne de The Guild Of Thieves.

UBI SOFT limite également ses sorties sur CPC. Cet éditeur qui alimentait largement nos rayons n'a sorti à la fin de l'année que des jeux créés par d'autres boîtes: **Paperboy 2** (Mindscape) où vous aurez le choix entre un Paperboy et une Papergirl (!!), **Super He-**

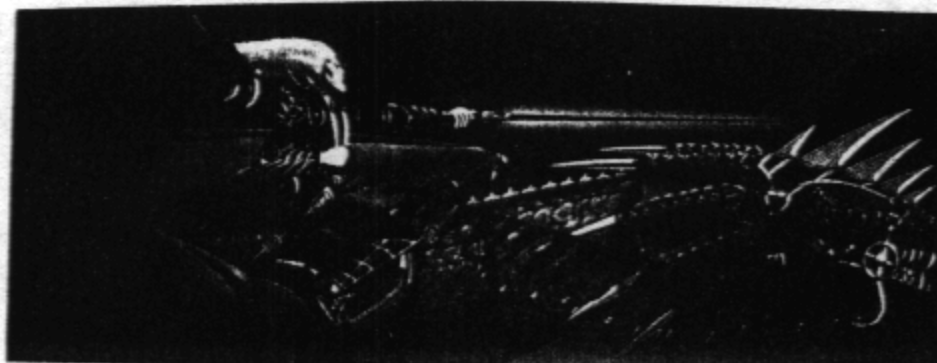


À QUAND LES AVENTURES DE PATRIICK ?

roes (Domark) et Rap Pack, compil d'Ubi.

Au moment où vous lisez ces lignes, **Prehistorik** et **Blues Brothers** de **TITUS** seront enfin sortis.

Aux dernières nouvelles, le groupe de demomaker **TRIADE** se prépare à sortir la demo **STORMBRINGER**. Le couple maudit Elric/Stormbringer sera donc le thème principal de cette demo qui devrait contenir 3 ou 4 parties. Les fontes viendront probablement de bécanes plus puissantes, et la musique devrait très bien refléter l'ambiance heroic Fantasy de l'oeuvre de Moorcock (lui même cocréateur d'un groupe d'hard rock) Le groupe est formé pour l'instant de 2 coders, d'un pro des graphismes et d'un swappeur, mais recherche un demomaker ST alors si vous êtes intéressé(e), écrivez sur 36 15 RTEL en BAL



Peu de nouvelles de l'AFC en ce moment à cause du changement de président => Nous nous excusons de ce manque momentané d'infos. Tout, tout vous saurez tout ... la prochaine fois.....

A+

Petites Annonces

VOUS AVEZ DES PETITES ANNONCES A COMMUNIQUER ? GRATUIT ET INTERNATIONAL.

(ROU) Le club de Dumitru compte sur votre générosité en ce qui concerne listings, magazines, fanzines, disquettes... Ecrivez à Dumitru MANEA, BP 59-30, 72260 Bucarest. ROUMANIE.

(64) Achète clavier CPC Disk en état et pas trop cher. Ecrire vite à Guillaume HASSON, 11 allée de la clarière, Hauts de Lons, 64140 Lons.

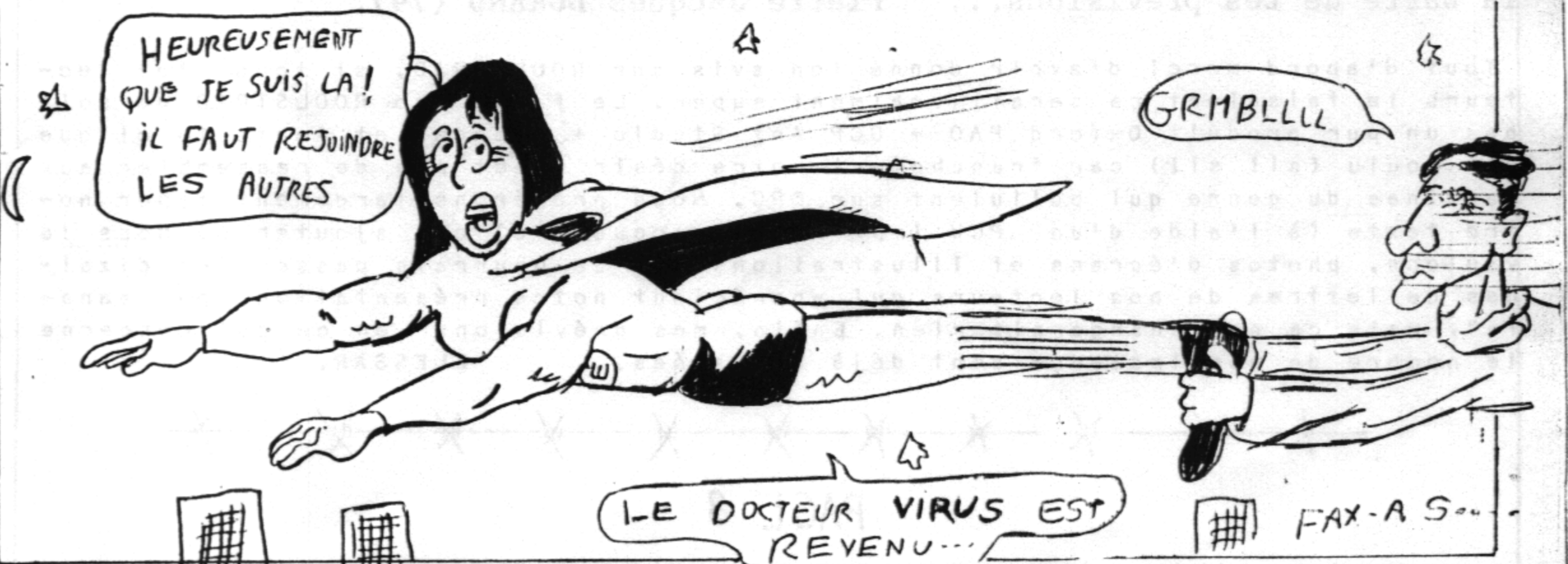
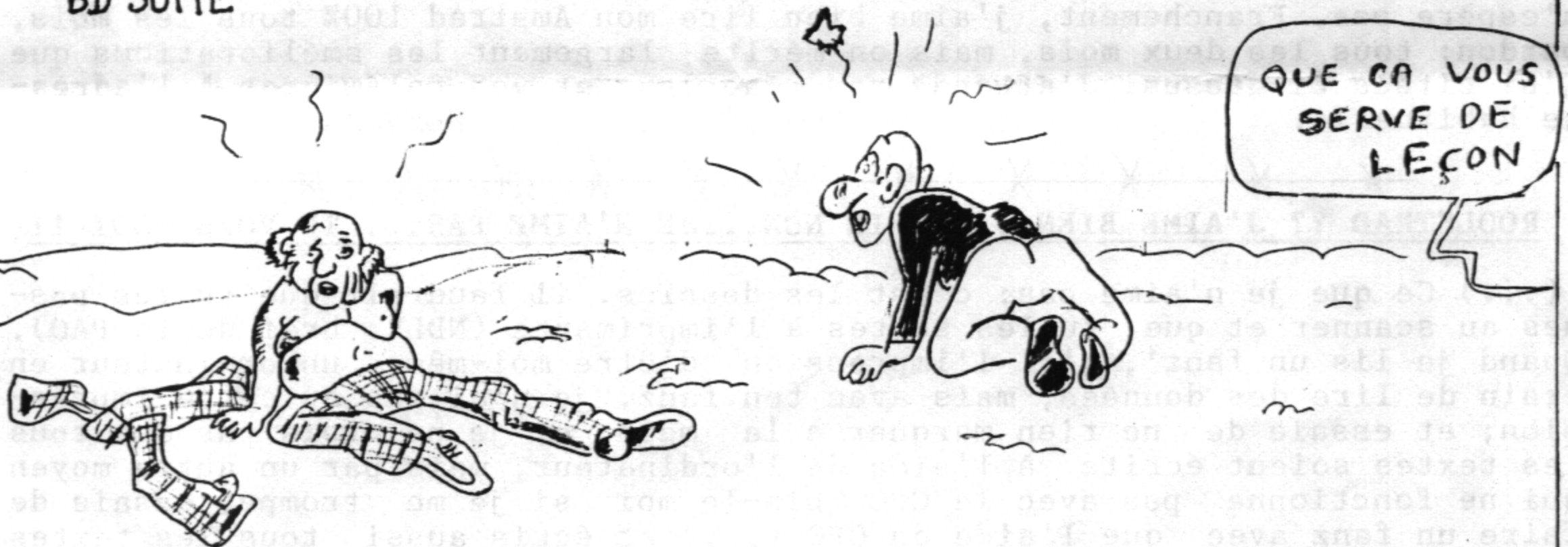
(44) Vous jouez aux jeux de rôle ?? Je recherche des scénarios et aides de jeu (quel que soit l'auteur) pour Maléfice. Carole DUGUY, Bel-égo, 44850 St Mars Du Désert.

(44) Vends les originaux suivants, 120 Frs chaque: Mokowe, Troubadours, Lords Of Chaos, Terres & Conquérants (envoyer une enveloppe timbrée pour la liste). Achète originaux de jeux suivants : Jinxter, The Pawn, Guild Of Thieves, Qin, War In Middle Earth et tout vieux jeu d'aventures. Carole DUGUY, Bel-égo, 44850 St Mars Du Désert.

(59) Club Amstrad 59 recherche des correspondants ayant un Amstrad disquettes. Sérieux assurés. Envoyer une disquette (afin de recevoir notre liste informatisée et la petite démo du club). Réponse et renvoi de la

disquette assurés. Ecrire à DEJAEGERE Olivier, 24 rue Guesquière, 59155 Faches Thumesnil.

BD SUITE





Paul & Mick



Et voici un appel d'un club dynamique: A TOUT POSSESSEUR D'AMSTRAD DISC (6128, 6128+, 664). Vous pouvez nous rejoindre, c'est gratuit. Pour devenir l'un de nos nouveaux membres, c'est simple, envoie-nous ta liste + une disquette (renvoyée avec notre liste informatisée). Le club ne recherche que des correspondants sérieux. Club Amstrad 59, Olivier Dejaegère, 24 rue H Guesquière, 59155 Faches Thumesnil.

LE NOUVEL AMSTRAD CENT POUR CENT.

Ca y est, notre A100% national est devenu bimestriel. Moins de jeux développés sur CPC ça veut dire moins de tests, moins de pub par numéro: on sait enfin pourquoi le nombre de pages diminuait aussi vite que les cheveux sur la tête de votre prof de math !! J'ai donc attendu avec impatience l'arrivée du CPC de Novembre/décembre dans ma boîte aux lettres en faisant un petit calcul: en supposant que l'avant dernier numéro d'A100% faisait 70 pages, j'imaginai que le bimestriel ferait au moins 120 pages, avec le retour en force des petites annonces tant attendues, avec trois pages de HELP, des pubs pour le service minitel qui ne prennent pas une page entière de magazine, des interviews, bref du tranchant quoi, surtout que le prix avait augmenté (d'ailleurs je trouve ça normal). Ce que je trouve anormal, c'est qu'avec une augmentation du prix et un passage de mensuel à bimestriel, on n'ait pas à une revue de qualité nettement supérieure aux cinq derniers mois... Ou alors, on a vraiment frôlé la faillite, ce que je n'espère pas. Franchement, j'aime bien lire mon Amstrad 100% tous les mois, pardon: tous les deux mois, mais on mérite largement les améliorations que j'ai citées ci-dessus. J'attends vos réactions, et vos polémiques à l'adresse habituelle.

ELESSAR.

ROOLSTRAD ?? J'AIME BIEN... ENFIN NON... JE N'AIME PAS... TU VOIS QUOI !!

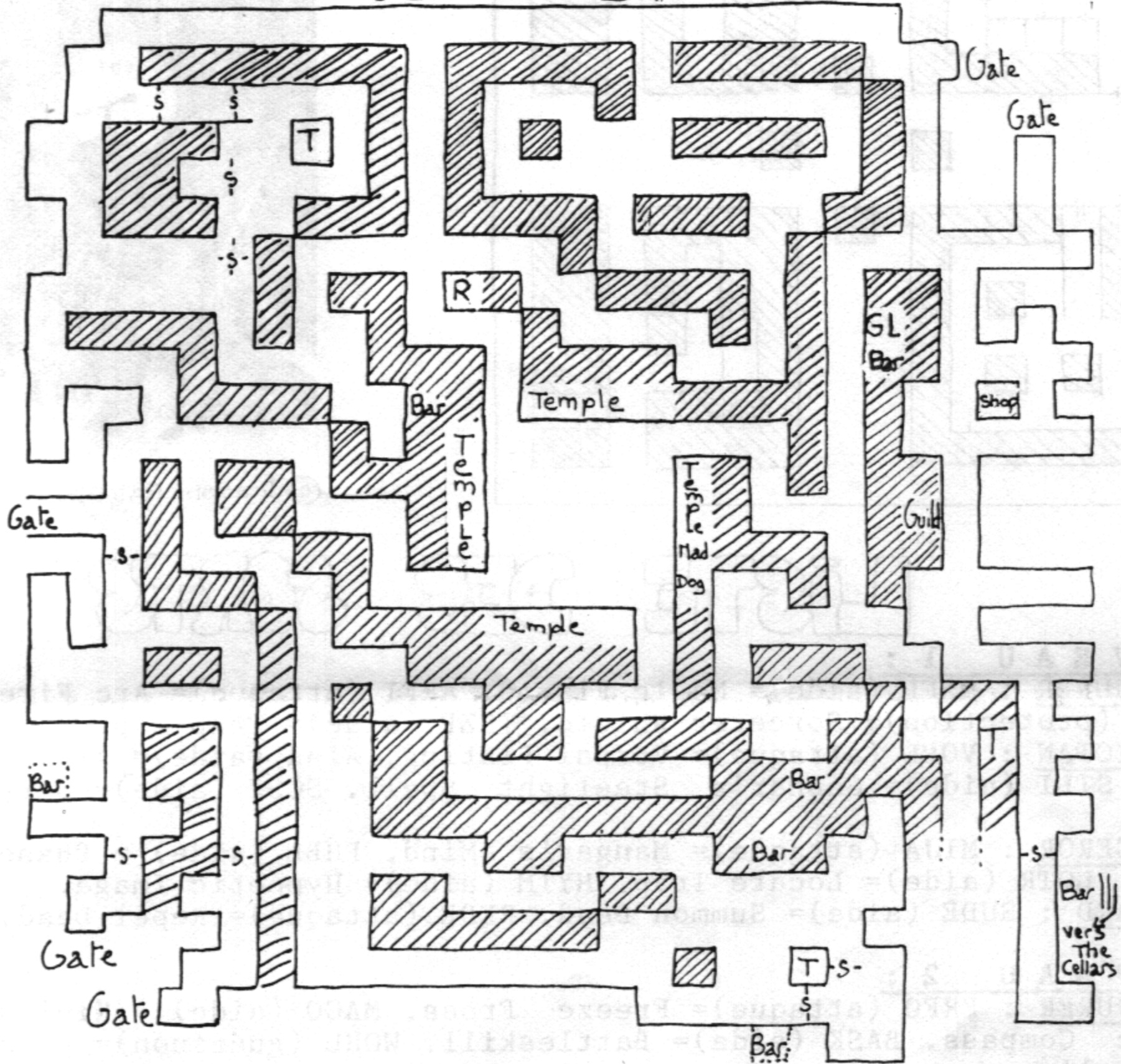
(...) Ce que je n'aime pas: c'est les dessins, il faudrait que tu les passes au scanner et que tu les sortes à l'imprimante (NDLR: bref de la PAO). Quand je lis un fanz', j'ai l'impression d'être moi-même un ordinateur en train de lire des données, mais avec ton fanz, je n'ai pas eu cette impression; et essaie de ne rien marquer à la main, et je ne crois pas que tous les textes soient écrits à l'aide de l'ordinateur, mais par un autre moyen qui ne fonctionne pas avec le CPC. Dis-le moi si je me trompe, essaie de faire un fanz avec que l'aide du CPC (...) et écris aussi tous les textes à l'aide ton CPC: je pense que tu auras un nombre de lecteurs qui passera la barre de tes prévisions... Pierre Jacques DURAND (79).

Tout d'abord merci d'avoir donné ton avis sur ROOLSTRAD, si tous les lecteurs le faisaient ça serait vraiment super. Le fait que ROOLSTRAD ne soit pas un pur produit Oxford PAO + OCP Art Studio + Scanner et toute la clique est voulu (si! si!) car franchement notre désir n'est pas de ressembler aux fanzines du genre qui pullulent sur CPC. Nous préférons largement taper notre texte (à l'aide d'un PCW imprimante marguerite) et ajouter où nous le voulons, photos d'écrans et illustrations BD. Je pourrais passer les dizaines de lettres de nos lecteurs qui apprécient notre présentation "pas banale", mais ça ne changerait rien. Enfin, mes prévisions en ce qui concerne le nombre de nos lecteurs sont déjà dépassées... ELESSAR.

OBARD'S TALES

plan d'Elevar.

SCARA BRAE



COUAK!

LEGENDE

SCARAE BRAE : T = Temple pour récupérer des points de vie où ressusciter un aventurier. -S- = statue à combattre. R = chez Roscoe (redonne des points de magie. GL = Guild pour changer de niveau, apprendre des sorts... ouverte seulement le jour. Guild = Guild des aventuriers : départ de l'aventure. On peut y créer de nouveaux personnages en court d'aventure. On en sort à l'aube (lieu idéal pour passer la nuit). Shop = boutique pour acheter tout équipement. Ouvert seulement le jour.

Pour redonner de la voix à votre Bard, allez dans une taverne et commandez-lui à boire. Pour entrer dans les égouts (cellars) allez dans le bar du sud-est et demandez du vin. Dans le temple Mad dog, le nom est TARIAN pour y entrer.

ROOLSTRAD le Fanzine.

LEGENDE:

DONJON 4 : les égouts.

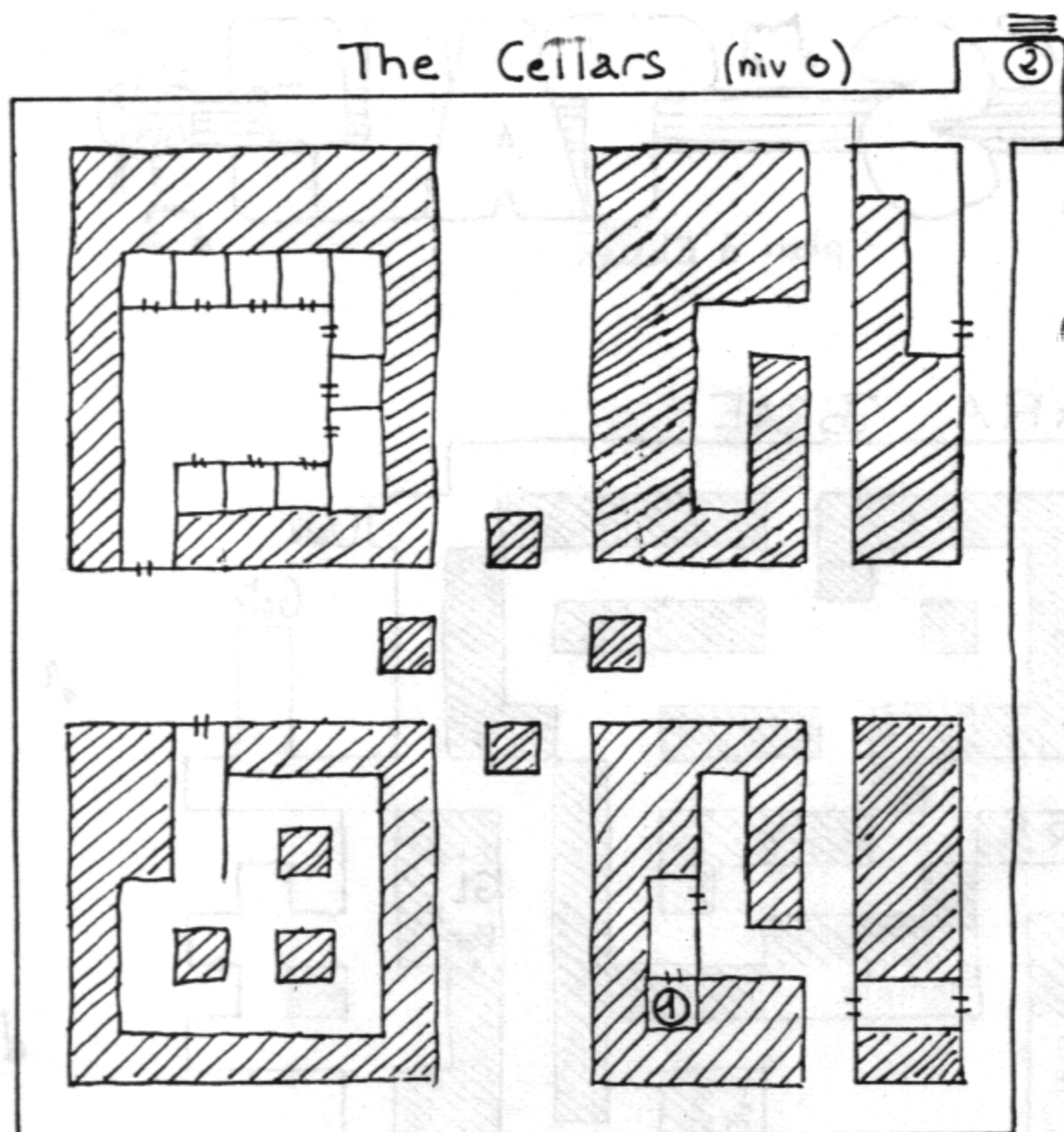
Niveau 0 = The Cellars.

① Escalier menant aux égouts (niv 1)

② Escalier menant à Scara Broe.



© Dragon Magazine



LISTE DES SORTS

NIVEAU 1 :

CONJURER : MAFL (aide) = Magic Flamme. ARFI (attaque) = Arc Fire
SOSH (protection) = Sorcerer shield. TRZP (aide) = Trap Zap.

MAGICIAN : VOPL (attaque) = Vorpall Plating. AIAR (aide) = Air Armor. STLI (aide) = Sabhar's Steelight Spell. SCSI (aide) = Scry Site.

SORCEROR : MIJA (attaque) = Mangar's Mind. PHBL (aide) = Phase Blur. LOTR (aide) = Locate Trap. HYIM (aide) = Hypnotic Image.

WIZARD : SUDE (aide) = Summon Dead. REDE (attaque) = Repel Dead.

NIVEAU 2 :

CONJURER : FRFO (attaque) = Freeze Froes. MACO (aide) = Kiel's Magic Compass. BASK (aide) = Battleskill. WOHL (guérison) = Word Of Healing.

MAGICIAN : HOWA (attaque) = Holywater. WIST (aide) = Wither Strike. MAGA (attaque) = Mage Gauntlet. AREN (aide) = Area Enchant.

SORCEROR : DISB (aide) = Disbelieve. TADU (aide) = Target-Dummy. MIFI (attaque) = Mangar's Mind Fist. FEAR (aide) = Word Of Fear.

WIZARD : LESU (aide) = Lesser Summoning. DEBA (attaque) = Demon Bane.

NIVEAU 3 :

CONJURER : MAST (attaque) = Arcyne's Magnestar. LERE (aide) = Lesser Revelation. LEVI (aide) = Levitation. WAST (attaque) = Wastrike.

MAGICIAN : MYSH (aide) = Ybarra's Mystic Shield. OGST (aide) = Oscon's Ogre Strength. MIMI (aide) = Mithril Might. STFL (attaque) = Starflare.

SORCEROR : WIWO (aide) = Wind Wolf. VANI (aide) = Kylearan's vanishing Spell. SESI (aide) = Second Sight. CURS (aide) = Curse.

WIZARD : SUPH (aide) = Summon Phantom. DISP (guérison) = Disposess.

Pour voir plus loin

avec Ciao Production, bien sûr

Voici une nouvelle rubrique qui va désormais figurer dans votre fanzine préféré. Pour débiter cette rubrique, j'ai décidé d'interviewer le principal du collège Barnave (38 St Egrève): Mr BRAUD. Ce collège n'est pas vraiment un collège comme les autres, il y a bien sûr des profs, des élèves, des pions, des chefs et tout le reste; la particularité du collège, c'est que les bulletins sont réalisés (entièrement) et imprimés grâce à l'informatique. En conseil de classe, un ordinateur permet de visualiser un graphe qui représente les notes de l'élève. Ce même graphe apparaît sur le bulletin.....

CIAO: Depuis quand avez-vous eu l'idée d'introduire l'informatique au collège ?

M. BRAUD: J'ai eu l'idée d'informatiser le collège depuis le plan Informatique Pour Tous (IPT) en 1984. On a été dotés par le ministère de 6 T07/70 (NDCiao: de vrais ancêtres !) qu'on a mis en nano-réseau (NDC: les 6 T07 étaient reliés à un PC). Même les écoles primaires ont été dotées à ce moment là. Moi, j'ai découvert les possibilités pédagogiques qui étaient offertes par l'informatique... Puis... j'étais tout à fait décidé à introduire le modernisme à l'école surtout quand il est destiné aux enfants, qui eux-mêmes se serviront de ce modernisme... C'est eux la nouvelle génération, c'est eux qui se serviront de ça... Et je crois qu'il faut dire que celui qui ne saura pas se servir d'un ordinateur sera probablement un analphabète: il aura du mal à vivre dans la société.

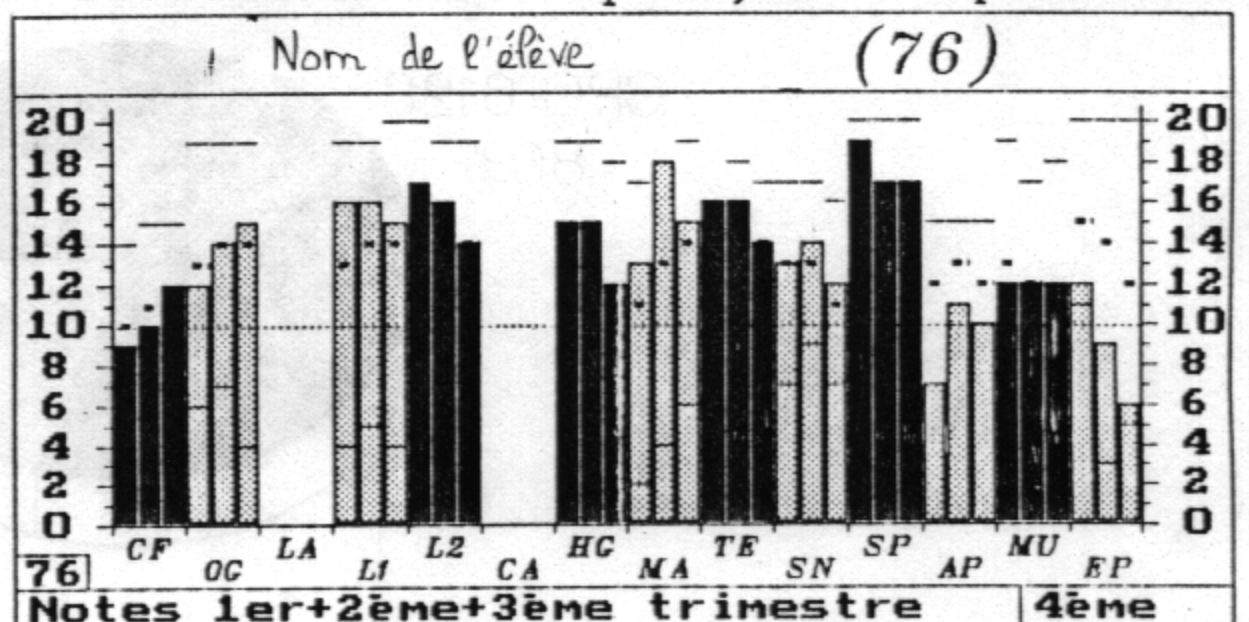
CIAO: L'informatisation au niveau de l'académie, de l'administration ??

M. BRAUD: Au point de vue académique, on a été informatisés tout de suite après cette période là... je crois que

c'est en 85-86 que ça a démarré. On a informatisé toute la gestion financière, celle des élèves et des profs. Par contre, ça existe depuis un certain nombre d'années et je pense que la qualité des logiciels n'est pas satisfaisante, loin de là !!! En tant que responsable de l'administration, j'ai été volontaire quand le rectorat et l'académie m'ont demandé s'il y avait des gens qui voulaient être gérés par informatique... j'ai été volontaire, si bien qu'on a été dotés au départ d'un Goupil pour lequel on a décroché une subvention, mais il a fallu rajouter un petit quelque chose de nos propres fonds. Le même effet s'est produit pour l'informatique pédagogique, c'est à dire que l'on a développé cette affaire, et que maintenant on est en possession de 7 micro-ordinateurs Goupil, des engins performants (NDC: même si Goupil vient de se faire racheter...). Il y en a un au centre de documentation et d'information, trois pour la gestion financière, un pour celle des élèves, un pour celle des conseils de classe, les bulletins trimestriels et les statistiques et un autre pour la gestion des absences.

CIAO: Les bulletins sont informatisés, les conseils de classe aussi: comment est-ce ressenti au niveau des parents, des profs, des élèves et des supérieurs ??

M. BRAUD: Au niveau des parents, ça a toujours bien marché, c'est bien accepté. Au niveau des profs, il y a eu des réticences au départ, sauf pour les



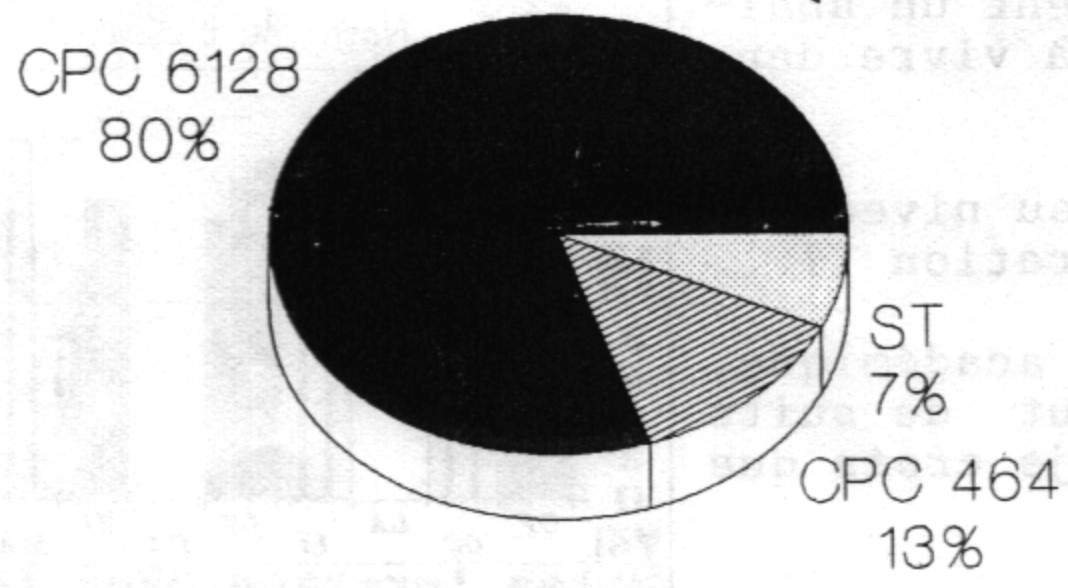
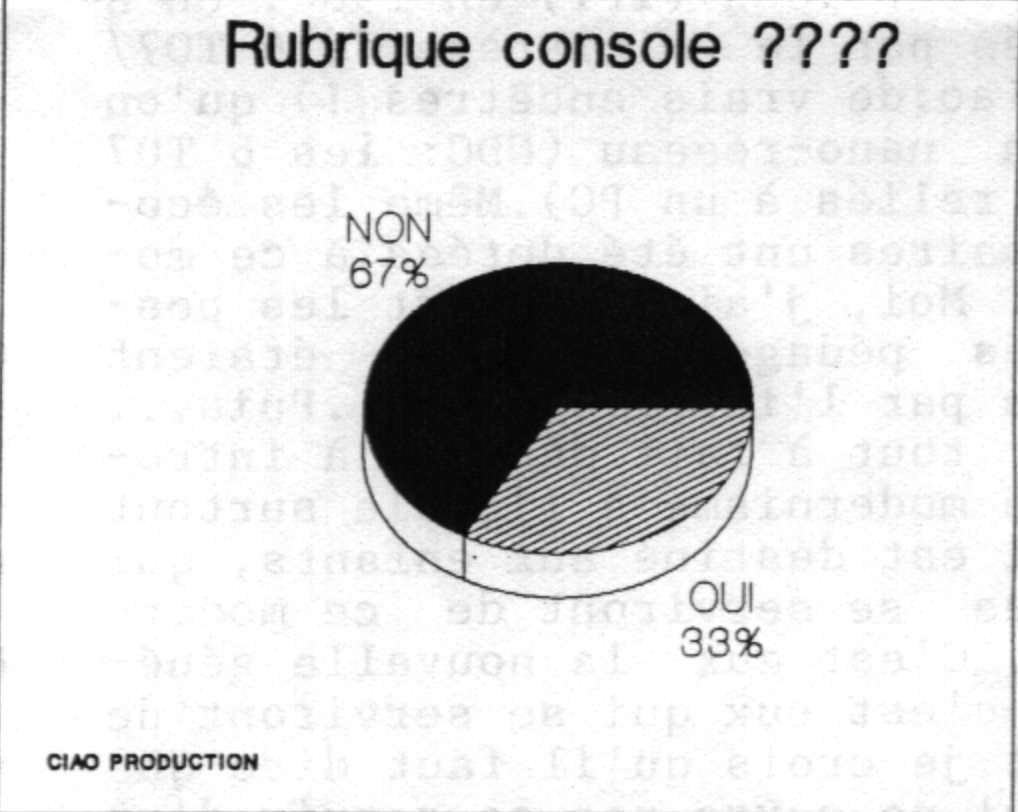
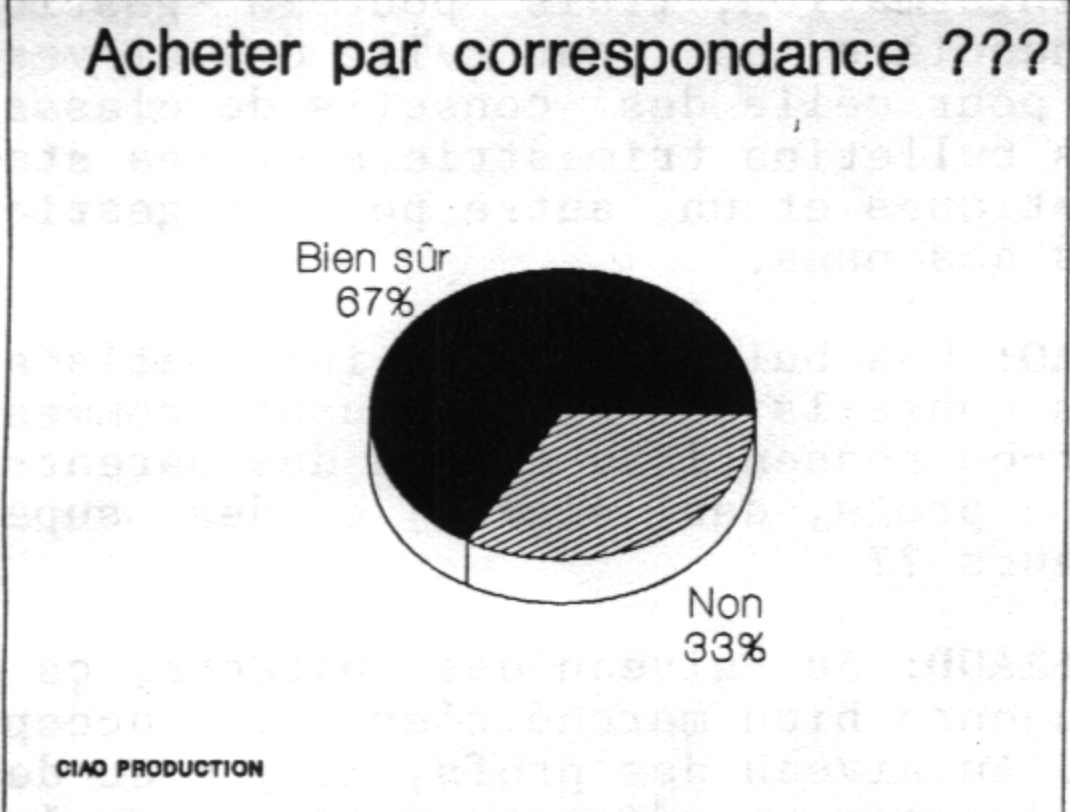
disciplines scientifiques. Mais maintenant, c'est accepté par 90% de l'ensemble du corps professoral. Au niveau des élèves, je crois qu'ils ont d'autant mieux accepté: le bulletin informatisé leur permet de mieux apprécier leur niveau, de mieux se situer dans la classe, et par rapport à un ensemble de classes de même niveau. Par ma hiérarchie, c'est à dire l'académie, le rectorat, au départ quand j'ai présenté l'informatisation des bulletins scolaires et des conseils de classe, on m'a pris pour un dingue, y compris mes collègues. Maintenant, il y a quand même une évolution et certains me demandent comment j'ai fait. D'autres me demandent de venir leur faire des démonstrations parce qu'ils voudraient acquérir ce genre de gestion...

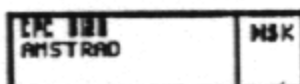
Voilà: un principal et même un collègue ça peut être moderne et sympa...
 Merci monsieur le principal.

CIAO PRODUCTION.

Sondage en image

JE REITERE MA QUESTION POUR UN PROCHAIN DOSSIER : Si Vous avez eu à faire au service après-vente d'un revendeur près de chez vous, ou d'un service par correspondance, et si ça c'est mal ou même bien passé, envoyez-nous vos témoignages (cf adresse P2). **AUTRE DOSSIER DEMANDANT VOTRE PARTICIPATION :** Dernièrement, vous avez craqué pour un jeu sur CPC, CPC+ ou GX 4000, racontez-nous pourquoi vous avez cassé votre tirelire, et dites-nous si vous avez été déçus ou pas.





CIAO PRODUCTION

Nicolas Chagny

26, rue de la Gare
Pinéa III
38120 Saint-Egrève

Participe à la rédaction du fanzine ROOLSTRAD : Articles, programmes

LISTING

(C) 1991 Ciao Production

Le programme LISTING permet d'imprimer vos programmes préalablement enregistrés en ASCII : SAVE "nom",A

Vous pourrez imprimer un titre en haut de la première page de votre listing grâce à la commande Titre.

Avant d'imprimer, vous devez Ouvrir votre fichier puis le fermer à la fin de votre opération.

L'impression du titre se fera en caractères double largeur et le programme sera imprimé en condensé.

A bientôt

CIAO les amis

```

10 ON BREAK CONT
20 POKE &BDEE,&C9
30 ON ERROR GOTO 1050
40 '
50 ' LISTING Par Nicolas CHAGNY
60 ' COPYRIGHT (c) 1991 CIAO PRODUCTION
70 '
80 POKE &BB06,&3E:POKE &BB07,A
SC("C"):POKE &BB08,&C9
90 DATA 33,10,16,223,7,16,201,
13,198,7,38,0,200,0,1,1,10,0,3
100 FOR W=&1000 TO &1012:READ
A:POKE W,A:NEXT:CALL &1000
110 OUV=0
120 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK
2,18:INK 3,6:PEN 1:PAPER 0:CLS:
BORDER 0
130 X1=1:X2=39:Y1=1:Y2=4:C=1:G
OSUB 820:PEN #1,1:PAPER#1,0:CLS#1
140 Y1=4:Y2=20:C=2:GOSUB 820:P
EN #2,1:PAPER#2,0:CLS#2

```

```

150 Y1=20:Y2=22:C=3:GOSUB 820:
PEN #3,1:PAPER#3,0:CLS#3
160 PEN 2:Y1=23:Y2=25:C=7:GOSUB
820:PEN #7,2:PAPER #7,0:PRIN
T#7," LISTING - "CHR$(164)" 1
991 CIAO PRODUCTION":PEN 1
170 LOCATE 1,4:PRINT CHR$(151)
:LOCATE 39,4:PRINT CHR$(157):L
OCATE 1,20:PRINT CHR$(151):LOC
ATE 39,20:PRINT CHR$(157)
180 WINDOW#0,40,40,1,24
190 IF OUV=0 THEN CLS#3
200 CLS#2:PEN #1,3:LOCATE #1,1
,1:PRINT#1,"O":PEN #1,1:PRIN
T#1,"ouvrir":SPC(5):PEN #1,3:P
RINT#1,"F":PEN #1,1:PRINT#1,"
 fermer":SPC(5):PEN #1,3:PRINT#
1,"O":PEN #1,1:PRINT#1,"uite
 r"
210 PEN #1,3:PRINT#1,"T":PEN
 #1,1:PRINT#1,"itre":SPC(6):P
EN #1,3:PRINT#1,"I":PEN #1,1:
PRINT#1,"mprimer"
220 IF OUV=0 THEN LOCATE #1,2,
2:PRINT#1,"T":LOCATE #1,13,1:P
RINT#1,"F":LOCATE #1,13,2:PRIN
T#1,"I":PEN #1,3:LOCATE #1,2,1
:PRINT#1,"O"
230 IF OUV=1 THEN LOCATE #1,2,
1:PRINT#1,"O":PEN #1,3:LOCATE
#1,13,1:PRINT#1,"F":LOCATE #1,
13,2:PRINT#1,"I":LOCATE #1,2,2
:PRINT#1,"T":PEN #1,1
240 '
250 ' LE MENU, LE VOILA.....
260 '
270 I$=UPPER$(INKEY$)
280 IF I$="O" THEN LOCATE #1,2
4,1:PEN #1,2:PRINT#1,"Quitter"
:GOSUB 340:GOTO 190
290 IF I$="F" THEN LOCATE #1,2
,1:PEN #1,2:PRINT#1,"Ouvrir":G
OSUB 400:GOTO 190
300 IF I$="F" THEN LOCATE #1,1
3,1:PEN #1,2:PRINT#1,"Fermer":
GOSUB 540:GOTO 190
310 IF I$="T" THEN LOCATE #1,2
,2:PEN #1,2:PRINT#1,"Titre":GOS
UB 570:GOTO 190
320 IF I$="I" THEN LOCATE #1,1
3,2:PEN #1,2:PRINT#1,"Imprimer
":GOSUB 650:GOTO 190
330 GOTO 270
340 ' QUITTER
350 CLS#2:PRINT#2:INPUT#2,"Ete
s-vous sûr (O/N) ? ",CF

```

3049


```

360 C#=UPPER$(C#)
370 IF C#="0" THEN CALL &BB18
380 IF C#="N" THEN RETURN
390 GOTO 350
400 ' OUVRIE
410 IF OUV=1 THEN RETURN ELSE
CLS#2:PRINT#2:PRINT#2,"USER:
.. "
420 PRINT#2,"NOM : ....."
430 PRINT#2,"EXT : ..."
440 LOCATE #2,7,2:INPUT #2,"",
U
450 LOCATE #2,7,3:INPUT #2,"",
N#:N#=UPPER$(N#)
460 LOCATE #2,7,4:INPUT #2,"",
E#:E#=UPPER$(E#)
470 IF U<0 OR U>255 OR LEN(N#)
>8 OR LEN(E#)>3 THEN 410
480 POKE &A701,U
490 IF E#="" THEN NOM#=N# ELSE
NOM#=N#+", "+E#
500 TIT#=NOM#
510 LOCATE #3,(38-LEN(TIT#))/2
,I:PRINT#3,TIT#
520 CLOSEIN:OPENIN NOM#
530 OUV=1:RETURN
540 ' FERMER
550 IF OUV=1 THEN CLOSEIN:CLS#
3
560 OUV=0:RETURN
570 ' TITRE
575 IF OUV=0 THEN RETURN
580 PRINT#2:PRINT#2,"Titre : "
TIT#
590 PRINT#2:INPUT #2,"Nouveau
? ",T#
600 IF T#=TIT# THEN RETURN
610 IF LEN(T#)>36 THEN RETURN
620 IF T#="" THEN RETURN
630 TIT#=T#
640 LOCATE #3,(38-LEN(TIT#))/2
,I:PRINT#3,TIT#
650 RETURN
660 ' IMPRIMER
670 IF OUV=0 THEN RETURN
680 PRINT#2:PRINT#2,"Vérifiez
l'imprimante":PRINT#2,"puis ta
pez une touche":CALL &BB18
690 GOSUB 1010:IF IMP<>&40 THE
N 700 ELSE RETURN
700 CLS#2:INK 2,0,18:PRINT#8,C
HR$(27);"E";CHR$(27);"W";CHR$(
1);
710 PRINT#8,STRING$(40,"*")
720 PRINT#8:PRINT#8,TAB((40-LE
N(TIT#))/2);TIT#:PRINT#8
730 PRINT#8,STRING$(40,"*"):PR
INT#8
740 PRINT#8,CHR$(27);"F";CHR$(
27);"W";CHR$(0);CHR$(15);
750 WHILE NOT EOF

```

```

650 LINE INPUT #2,CHR#
670 PRINT#8,IMP#
690 WEND
700 PRINT#8,CHR$(18)
800 PRINT#8,CHR$(12):INK 2,18:
RETURN
810 GOTO 810
820 ' ROUTINE CADRE
830 '
840
850 LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(15
,0)
860 LOCATE X2,Y1:PRINT CHR$(15
6)
870 LOCATE X1,Y2:PRINT CHR$(14
7)
880 LOCATE X2,Y2:PRINT CHR$(15
3)
890 L=X2-X1-1
900 DL$=STRING$(L,154)
910 LOCATE X1+1,Y1:PRINT DL$
920 LOCATE X1+1,Y2:PRINT DL$
930 I1=Y1+1
940 I2=Y2-1
950 FOR X=1 TO L2
960 LOCATE X1,X:PRINT CHR$(149
)
970 LOCATE X2,X:PRINT CHR$(149
)
980 NEXT X
990 WINDOW #0,X1+1,X2-1,Y1+1,Y
2-1
1000 RETURN
1010 ' TEST IMPRIMANTE
1020 XX=INP(&F500)
1030 IMP=(XX AND &40)
1040 RETURN
1050 ' VIENS ICI EN CAS D'ERREUR
1060 CLS:IF ERR=25 THEN PRINT
"ERREUR DE TPE" ELSE IF ERR=31
THEN CLS:RESUME NEXT ELSE IF
ERR=32 THEN PRINT"ERREUR DISQU
E" ELSE PRINT"ERREUR PROG."
1070 CALL &DD18
1080 CLS
1090 RESUME 100

```


Les Fanzines

AMSTRAD MAG récidive avec un numéro 9 (disk, 4 Frs) qui se veut plus simple que le précédent. 2 utilitaires bien pratiques vous sont généreusement donnés sur la face B, et des pub de confrères sont parsemées un peu partout, ce qui ajoute une pointe d'humour bien nécessaire en cette fin d'année. Amstrad Mag, 40 rue Mansart, 59200 Tourcoing.

MICRO MAG en est rendu à son N°5 (12 pages format A5, 4 Frs) et déjà le fanzine se démarque des autres par son petit format, et aussi par sa présentation que certains (habitues à la PAO ?...) trouveront stricte, mais en tout cas très très agréable. Le logiciel utilisé offre une lecture claire qui vous occupera pendant un bon moment. Micro Mag, 123 avenue des saules, 59919 Bondue.

J'ai le N°7 de **CRACKERS INTERNATIONAL**, formé de 10 pages format A5 (le format préféré des allemands, allez savoir pourquoi !). Ma foi la présentation est agréable (plus sympa que celle de CC alias CPC Chall.) mais comme toujours, comprendre l'allemand n'est pas facile pour tout le monde!

AMSNORD fête ses trois ans avec un zoli N°16 (18 pages A4, 3,90 Frs) qui reste indispensables pour les lecteurs du 59. Infos sur la braderie de Septembre, contrepétories désormais légendaires, Basic, Cinéma, Humour, ... et la qualité des photocopies s'est en plus améliorée. AMSNORD, 36 rue du docteur Martin, 59262 Sainghain en Mélantois.

Le dernier **GENESIS** est arrivé, si ! si ! (N°6; disk; 3,90 Frs). Leur dernier délire en date est un dessin animé japonais (à propos, si vous collectionnez les mangas (BD jap) notamment de la série St Seiya, Kimague Orange Road, des articles du Japon (CD avec BGM des séries connues en France ou des inédits, écrivez vite à Alexis): exit donc les chevaliers du zodiac. De très bonnes choses, malgré une présentation de rubriques qui est stricte. En tout cas le N°7 spécial Grand Bleu est à réserver immédiatement. Alexis HENAUX, 15 rue des Narcisses, 21300 Chenôve.

Mais oui m'sieurs dames, c'est le grand retour de **SYNTAX ERROR** avec 2 feuilles recto-verso bien remplies, enfin quand je dis bien remplies, cela veut dire bourrées de Pin-up (et pas de Pin-up bourrées, quoique je n'ai pas vérifié...). Il faut évidemment aimer l'humour Syntax, sous peine de se lasser assez vite. Je n'ai pas d'adresse à vous communiquer vu que le fanz passe de main en main au bon vouloir des généreux photocopieurs...

CPC CHALLENGE est devenu sans aucun doute le N°1 des fanzines allemands. Ce N°3 nous propose pas moins de 40 pages en format A5 soit 20 en format A4. La maquette est composée de textes style machine à écrire, il lustrés par des photos tirées de magazines (Amstrad 100%, Amstrad Action...). Pas de doute : il y a de quoi lire... CPC CHALLENGE, PF 1101, W-2841, Steinfeld, Allemagne.

LE CROCO DECHAINE (alias CD) s'améliore car les simulations de bagarres inter-rédactionnelles se réduisent désormais à quelques pages. Des points négatifs subsistent tout de même dans ce numéro où il n'y a que des digits réservés aux super héros (il faut aimer) et où certaines critiques venimeuses de confrères sont à déplorer (notamment contre Micro Mag). Bravo pour la couverture rigide de ce N°17 (20 pages A4 ; 3,90 Frs) mais pourquoi ne pas faire de recto-verso ?? **LE CROCO DECHAINE**, 5 rue Tournade, 17000 La Rochelle.

Le dernier **GENESIS** est arrivé, si ! si ! (N°6; disk; 3,90 Frs). Leur dernier délire en date est un dessin animé japonais (à propos, si vous collectionnez les mangas (BD jap) notamment de la série St Seiya, Kimague Orange Road, des articles du Japon (CD avec BGM des séries connues en France ou des inédits, écrivez vite à Alexis): exit donc les chevaliers du zodiac. De très bonnes choses, malgré une présentation de rubriques qui est stricte. En tout cas le N°7 spécial Grand Bleu est à réserver immédiatement. Alexis HENAUX, 15 rue des Narcisses, 21300 Chenôve.

chetée mais sont déçus, 2 l'ont eue en cadeau.

◆ POSSESSEURS DE CPC + :

* **ACHETEZ-VOUS DES CARTOUCHES OU DES DISQUETTES ??**

Tous achètent ou ont acheté plutôt des disquettes car les cartouches coûtent trop cher (tous possèdent Burnin' Rubber livré avec le CPC +).

* **AVEZ-VOUS DES PROBLÈMES D'INCOMPATIBILITE ??? SI OUI SUR QUELS PROGRAMMES ??**

Tous ont des problèmes d'incompatibilité : Discology, Sim City (NDLR: jeu pourtant récent), Nigel Mansell, Great Courts, ... Ils ont tous pourtant acheté la cartouche ancien ROM. Discology passe bien ainsi que la plupart des programmes qui passent relativement bien sur 6128 +.

◆ POSSESSEURS DE GX 4000 :

* **TROUVEZ-VOUS LE PRIX EXCESSIF? COMBIEN AVEZ-VOUS ACHETE DE JEUX ? LESQUELS ? EN ÊTES-VOUS CONTENTS ?**

CPC+/GX

Par l'intermédiaire du club Amstrad 59 (cf P10), nous avons demandé à 10 possesseurs de CPC + et à 11 de GX 4000 ce qu'ils pensaient vraiment de ces machines.

◆ QU'EST-CE QUI VOUS A DECIDE A ACHETER UN +/GX ??

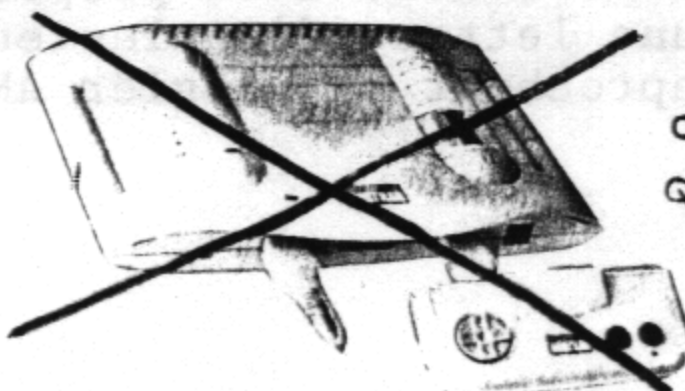
CPC+ : 3 ont acheté leur + sur des conseils (bons ou mauvais) de camarades, 2 sur des conseils de vendeurs, 4 parce qu'ils possédaient avant un CPC ancien modèle, et 1 se l'est vu offrir sans donner son avis.

GX : 6 l'ont achetée par hasard sans connaître véritablement les capacités de la console, 3 l'ont a-

Tous les possesseurs de GX interrogés sont mécontents et cherchent à revendre leur machine. Les cartouches sont trop chères et la qualité est dans l'ensemble médiocre par rapport aux autres consoles moins chères. Ils possèdent en moyenne 3/4 cartouches. Ils se sentent abandonnés, très déçus de leur achat. Ils disent surtout s'être faits arnaqués, et pensent que la GX est une machine qui disparaîtra très vite malgré la chute vertigineuse du prix (290 Frs chez Auchan de Lille).

=> **MINI SONDAGE REALISE PAR TELEPHONE LES 4 ET 5 DECEMBRE 1991.**

Si vous aussi vous possédez un CPC + ou une GX, envoyez-nous votre témoignage (ADRESSE P2).



OUI! J'VEUX QU'ON M'AIME...

Interview TITUS

JAMAIS, JE DIS BIEN JAMAIS VOUS NE VERREZ UNE INTERVIEW AUSSI COURTE QUE CELLE-CI. EN EFFET, NOUS AVONS POSE QUELQUES QUESTIONS SUR LE SERVEUR TITUS (36 15 TITUS) AU CELEBRE EDITEUR FRANCAIS, MAIS EN FAIT NOUS AVIONS ECRIT UNE LONGUE LETTRE A LORICIEL POUR FAIRE PARAÎTRE LEUR REPNSES A NOS QUESTIONS DANS CE NUMERO 8. MALHEUREUSEMENT ILS NE NOUS ONT JAMAIS REPNDU. J'ESPERE QU'AU MOMENT OU VOUS LIREZ CES LIGNES, NOUS AURONS RECU LEUR REPNSE...

ROOLSTRAD : Quelle politique envisagez-vous désormais vis à vis du CPC ?

TITUS : Pas de nouvelle politique (NDLR: tous les principaux jeux de la marque seront adaptés sur CPC).

ROOLSTRAD : Que préparez-vous sur CPC d'ici la fin de l'année 1991 ?

TITUS : Blues Brothers le 10 septembre sur AG/ST/PC et en octobre sur CPC, Prehistorik courant novem-

bre, les aventures de Moktar.

ROOLSTRAD : Quels conseils donnez-vous à nos lecteurs qui désirent travailler pour TITUS ?

TITUS : Qu'ils contactent TITUS !!

ROOLSTRAD : Combien de personnes s'occupent du CPC chez TITUS ?

TITUS : (NDLR: je n'ose pas écrire la réponse... Attention je la lance et je vous aurais prévenus) quelques uns.

ROOLSTRAD : Le C64 a eu droit à un superbe Zak Mac Kracken, et pourtant c'est un 8 Bit. Pensez-vous possible une telle création sur CPC ?

TITUS : Pas de réponse.

ROOLSTRAD : Vous faites surtout des jeux d'arcade. A quand des jeux d'aventures sur CPC ?

TITUS : Possibilité de jeux d'aventures dans l'avenir.

INTERVIEW MENE E DE PIED FERME PAR ELESSAR.

Nous remercions sincèrement TITUS pour nous avoir répondu avec rapidité.



CPC'S WORLD



MERCI POUR VOS ENVOIS A DUMITRU : C'EST AUSSI CA L'EUROPE, NON ????

Ayant reçu une carte de Dumitru, je vous transmet ses voeux pour une année pleine de joie (et de disk pour nos CPC). Les nombreuses lettres parues chez nos confrères de l'AFC et même cet article d'AMSTRAD 100 % nous laissent à penser que le club de Dumitru va prochainement recevoir vos lettres que j'espère nombreuses. A ce propos, j'ai reçu une lettre d'un lecteur qui nous reprochait de plagier AM-

STRAD 100 % à propos de l'article sur le CPC en Roumanie. Je l'excuse vu que c'est un nouveau lecteur de ROOLSTRAD, mais comme il désire une justification je rappelle que nous correspondons avec Dumitru MANEA depuis avril 91 suite à son annonce parue dans TILT. Pour lui envoyer disks, mag, fanz :

Dumitru MANEA, BP 59-30, 72260 Bucarest, Roumanie.

Boutique de l'Ermite



C'EST PARTI POUR LE SONDAGE ...

◇ EN MATIERE DE JEUX DE ROLE VOUS...

- 1- N'y connaissez rien du tout.
- 2- Ben à part Errare Humanum Est...
- 3- jouez de temps en temps.
- 4- jouez régulièrement.

◇ DE QUELS JEUX DE ROLE AVEZ-VOUS ENTENDU PARLER ?

- 1- Médiéval fantastique: _____
- 2- Horreur/Surnaturel: _____
- 3- Science-Fiction: _____
- 4- Autres: _____

◇ SI VOUS ÊTES NEOPHYTE :

- 1- Vous désirez être initié.
- 2- Rien à foutre des jeux d'raulhe, c'est pas compatible CPC +.

◇ SI VOUS ETES EXPERIMENTE, QUE DESIREZ-VOUS TROUVER DANS ROOLSTRAD ??

- 1- Scénarios, aides de jeux, tests de nouveautés...
- 2- Rien du tout merci.
- 3- Autres : _____

◇ A QUELS JEUX DE ROLE JOUEZ-VOUS ??

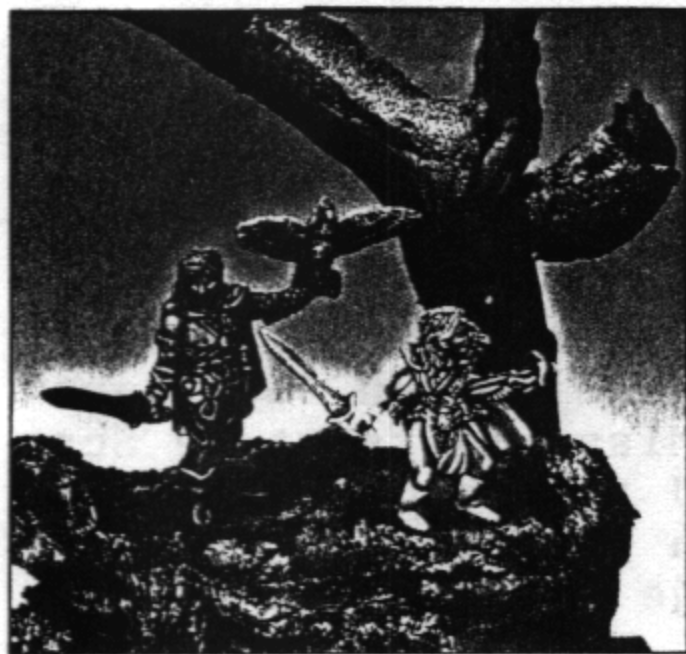
- 1- _____
- 2- _____
- 3- _____
- 4- _____
- 5- _____



VEUILLEZ ENVOYER VOS REPONSES (VOIR ADRESSE PAGE 2) LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE. UN BULLETIN SERA TIRE AU SORT ET L'ELU GAGNERA UNE SURPRISE...

PROJET : LA BANQUE DE SCENARIOS

Vous avez écrit ou récolté des scénarios non édités par des maisons d'édition ou des magazines spécialisés, et désirez en faire profiter les autres ? Vous êtes en panne d'idées, et recherchez des scénarios pour vos jeux préférés ? Envoyez-nous vite la liste des jeux pour lesquels vous possédez ou cherchez des scénarios ; la participation de tous est indispensable pour le fonctionnement de cette banque.



Operation Salamandre



UNE AVENTURE NIVEAU RECRUE POUR JAMES BOND 007 LE JEU DE ROLE

◇ BRIEFING DE M :

La Salamandre, somptueux mélange d'or fin et d'opale, d'une valeur de 300 000 L a été volée après une vente aux enchères à Paris. Le corps du propriétaire anglais, Sir William Brody, a été retrouvé près de son hotel. L'homme n'est pas méconnu des services puisqu'il est un redoutable trafiquant d'armes britannique. Une balle en or a été retrouvée auprès du cadavre, ce qui porte à croire que l'assassin est Francisco Scaramanga, le célèbre tueur à gage, que le service n'a jamais réussi à prendre en photo. Les PJ doivent récupérer le bijoux en forme de salamandre, et si possible, prendre une photo de Scaramanga (s'ils peuvent le prendre vivant c'est encore mieux évidemment).

◇ INFOS SUPPLEMENTAIRES POUR LE MJ

Scaramanga a tué Sir Brody pour le compte d'un trafiquant d'armes allemand, Hans Dietrich, qui désirait récupérer la formule d'un explosif ultra-puissant cachée dans la tête de la Salamandre. Les PJ arriveront à leur hotel le 05/12 et Dietrich viendra prendre contact avec Scaramanga le 06/12. Les PJ devront vite se rendre compte que le véritable but de leur mission est de récupérer cette dangereuse formule.

FRANCISCO SCARAMANGA

FOR:8 DEX:13 VOL:9 PER:11 INT:9

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (11/21), Charisme (5/14), Combat à Distance (15/27), Conduite Auto (10/22), Electronique (5/14), Furtivité (10/19), Nautisme (10/22), Pilotage (9/21), Séduction (2/9), Sixième Sens (10/20), Usages Locaux (10/21).

Talents : Connaisseur, Premiers Soins. Points de Survie : 8

◇ DANS LE DOSSIER DES RECRUES :

Il contient des papiers d'identité pour les couvertures des PJ, une réservation pour une chambre dans le même hotel que Sir Brody, une

photo de Miss Andrea Anders (cf le supplément Pour Votre Information) sa dernière compagne, encore à l'hotel. Les PJ ont droit à l'équipement standard ainsi qu'à des jumelles permettant de voir la nuit. Le contact du MI6 à Paris est Michelle Duparc, recrue, qui accompagnera les PJ partout (prendre les caractéristiques de Mary Goodnight dans le manuel des règles).

◇ RENCONTRE AVEC ANDREA ANDERS :

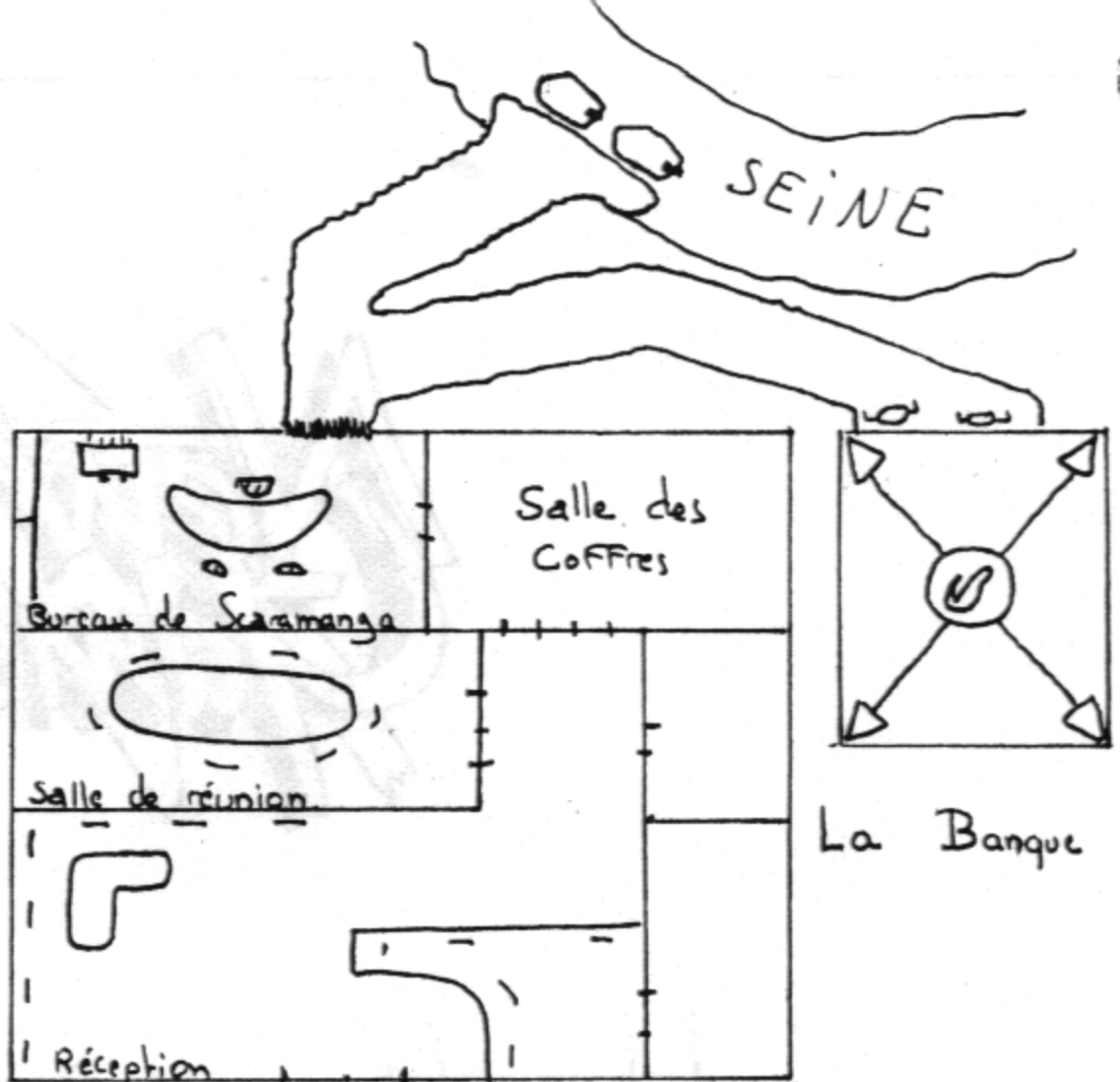
A. Anders est en fait la compagne malgré elle de Scaramanga. Tous deux occupent la même chambre que celle de Sir Brody qui se trouve au-dessus de celle des PJ (la chambre, pas Sir Brody). En se renseignant auprès de la réception ou d'un portier de l'hotel, les PJ apprendront que Miss Anders demeure accompagnée malgré la mort de Sir Brody, mais que son nouvel "ami" reste toute la journée dans la banque en face de l'hotel.

Si les PJ s'aventure dans le bar à partir du soir de leur arrivée (le meurtre a lieu le 04/12), ils remarqueront qu'Andrea discute parfois avec un serveur nain qui n'est autre que Nick Nack, le bras droit de Scaramanga. Dès que les PJ aborderont Andrea, Miss Duparc se montrera particulièrement jalouse et donc insupportable, ce qui n'arrangera pas les choses... Miss Anders a bien trop peur de Scaramanga pour dévoiler aux PJ la véritable histoire de la Salamandre, mais si ceux-ci se montrent particulièrement aimables et convaincants, elle leur avouera que Scaramanga n'est autre que le directeur de la banque, et qu'il attend une importante visite pour le 06/12 à midi. En fouillant la chambre de Miss Anders et de Scaramanga, les PJ trouveront une lettre de Dietrich où celui-ci demande un prix pour je cite "ce que con-

tient la Salamandre". On peut également obtenir ces informations en capturant le nain ou en plaçant un micro dans le bureau de Scaramanga (cf la banque). Quoi qu'il en soit, si les PJ ne mettent pas de gants, ou sont suffisamment remarqués par Nick Nack remarquant leurs nombreuses entrevues avec Andrea, Scaramanga, se sentant trahi, tentera de tuer Andrea (les PJ pourront peut-être la protéger, non ??).

◊ DANS LA BANQUE DE SCARAMANGA :

Normalement, les PJ auront l'idée de venir faire un tour dans la banque pour voir de quoi à l'air Scaramanga et peut-être placer un micro dans son bureau ou prendre une photo de lui à l'improviste, peut-être en auront-ils l'idée... Ils peuvent demander à ouvrir un compte pour passer inaperçu... Sur le bureau de Scaramanga se trouve un cendrier qui une fois soulevé ouvre un passage secret dans le mur Nord. Il y a également un coffre, caché derrière un mini-bar (FD 6 pour le découvrir). Le code de ce coffre est GOLD. Peut-être que certains PJ auront remarqué ce mot tatoué sur l'épaule droite de Miss Anders, ou sur la plaque d'immatriculation de la voiture de Scaramanga. Si les PJ réussissent à ouvrir le coffre (FD 3 croch.), ils trouveront une carte magnétique, et des documents leur apprenant tout sur la véritable fonction de la Salamandre. Deux gardes se trouvent près de la salle 1. La Salamandre se trouve sur un socle au beau milieu de la salle, entourée de rayons laser. Pour arrêter les rayons Laser, il faut introduire la carte magnétique dans un boîtier qui se trouve à l'entrée de la salle, ou jongler avec les rayons en faisant un jet d'agilité (FD 3) pour parvenir au bijou, et un autre (FD 3) pour revenir à la porte. Pour cette cascade, mieux vaut envoyer le PJ possédant le plus grand nombre de point d'héroïsme) (échec = BG).



Scaramanga s'évadera de toute façon dans un Glastron CS (caractér. dans le manuel), conduit par Nick Nack. Le 06/12 à midi, Dietrich entrera dans la banque par la grande porte et s'enfuiera avec Scaramanga, si les PJ n'agissent pas avant. Les PJ peuvent improviser une poursuite en utilisant un deuxième Glastron CS, accosté sur le bord du tunnel.

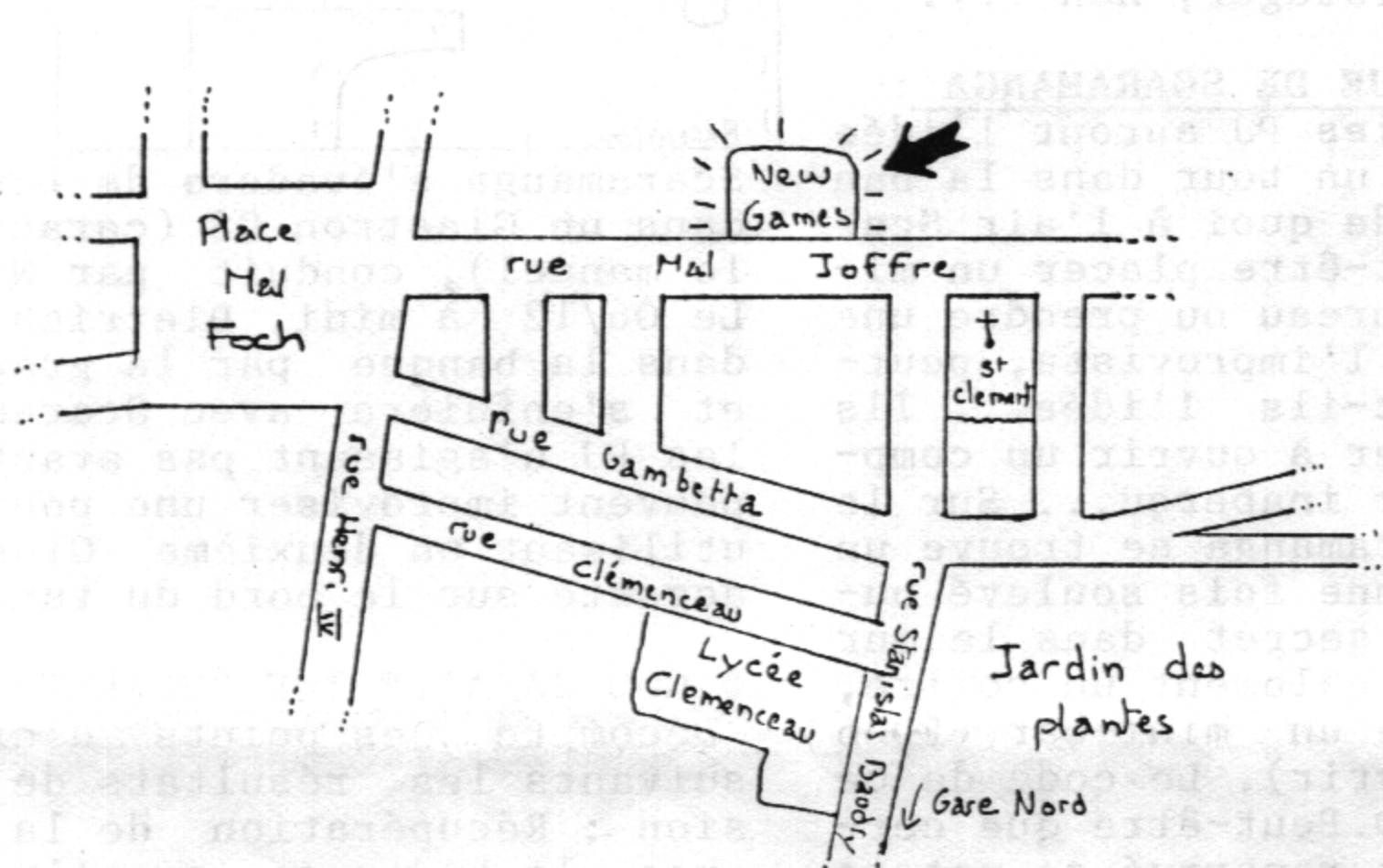
◊ GOD SAAAVE THE QUEEEEEEEEN,.... :

Décompte des points d'expérience suivants les résultats de la mission : Récupération de la formule avec le bijou en excellent état = 650 Pts. Scaramanga arrêté par le MI6 = 500 Pts. Scaramanga pris en photo = 350 Pts. Les PJ sont capables de refaire un portrait-robot de Scaramanga = 200 Pts. La Salamandre est brisée = -300 Pts. Nick Nack est arrêté = 100 Pts. Dietrich est arrêté = 100 Pts. Les joueurs ont renversé un verre sur le manuel Q du MJ = -200 Pts.

ELESSAR.

NICK NACK				
FOR : 2	DEX : 4	VOL : 5	PER : 7	INT : 6
COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Néant.				
TALENTS : Connaisseur.		POINTS DE SURVIE : 2		
ANDREA ANDERS				
FOR : 3	DEX : 5	VOL : 5	PER : 4	INT : 5
COMPÉTENCES (NIVEAU / CHANCE DE BASE) : Charisme (7/12), Conduite Auto (4/8), Jeu (5/9), Usages Locaux (6/10), Equitation (5/9), Séduction (7/13).				
TALENTS : Premiers Soins.		APPARENCE : Séduisante POINTS D'HÉROÏSME : 1		
GARDE : Fo 7 - Dex 8 - Vol 5 - Per 6 - Int 5				
Agilité (3/10) Combat CaL (5/12)				
Combat à D (4/11) . Armé Smith & W . 38				

New Games



NEW GAMES

Salle de Jeux

52 rue du Mal Joffre - 44000 NANTES

2 BILLARDS

Flippers - Vidéo - Baby Foot
Toutes les nouveautés