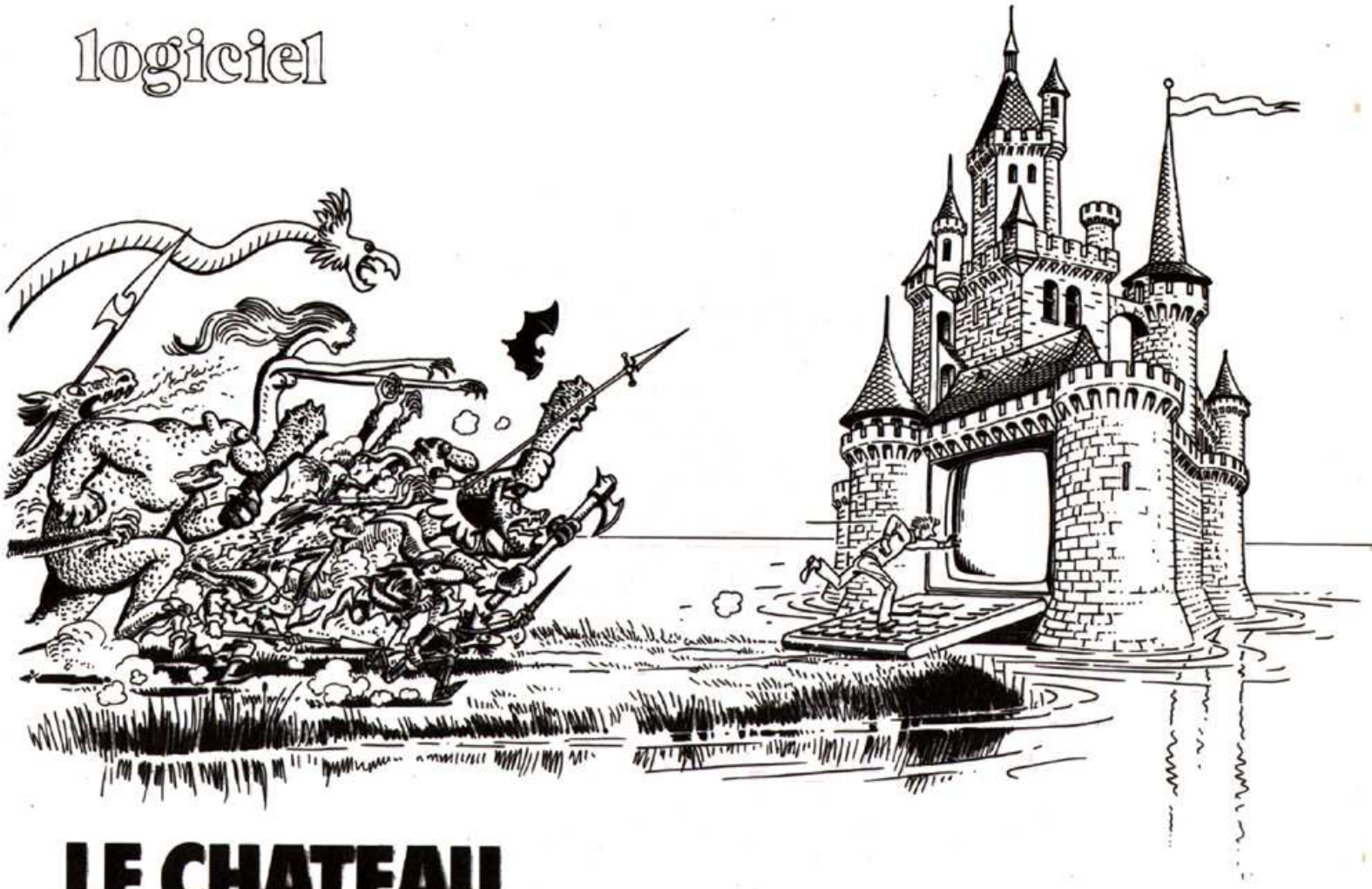

LE CHATEAU DE NOXCAELORUM

Pour pratiquer un jeu de rôle, il faut au moins réunir deux personnes : un joueur et un Meneur de Jeu. Ici, vous pourrez jouer en solitaire. Mais vous ne serez pas seul pour autant. En face de vous, le Meneur de Jeu sera... votre calculatrice ou votre micro.

Ce mini-jeu de rôle proposé par Philippe Caillerec (1), de Gourin, vous entraîne dans une lutte pour la survie, à l'image de *D. & D.*

joueur : en solitaire contre le programme;

matériel : une calculatrice (TI 57, 57 LCD, 58, 58 C, 59 ou HP 33 E, 34 C, 15 C, 11 C) ou un micro-ordinateur, du papier, un crayon et une gomme;

but du jeu : premièrement, survivre; deuxièmement, atteindre le château de Noxcaelorum (voir le paragraphe « château »);

principe : le jeu se déroule sur un damier de 100 cases (figure 1); l'explorateur avance de case en case (mais pas en diagonale) en tapant les coordonnées de la case où il se rend; la machine affiche alors un nombre sous la forme K,XYZ, qui indique le type de terrain abordé, les objets, armes, talismans et monstres rencontrés. Le joueur note les évolutions des caractéristiques de son personnage;

caractéristiques du personnage : l'explorateur part de la case de son choix avec 150 points de vie (notés PV), 60 points de mouvement (PM), 0 point de force (PF) et 0 point d'expérience (PE). Sa « classe d'armure » (ou catégorie de combat) est de 10 (notée CA). Plus elle est faible, plus le personnage est fort. La CA ne peut pas être inférieure à 1;

évolution des caractéristiques : les PM permettent au personnage de se déplacer. Leur nombre diminue chaque fois que le personnage entre dans une case, en fonction du relief rencontré (voir paragraphe « déplacement »). Il augmente si le personnage trouve une cabane de repos (voir ce paragraphe). A 0 PM, le personnage meurt.

(1) qui gagne un abonnement d'un an à J. & S.

K	type de terrain	perte de PM
0	point d'eau	−3
1	marais	−2
2	forêt	−2
3	plateau	−3
4	plaine	−1
5	montagne	−4
7	château de Nox.	0

Tableau 1

X	événements
0, 5 ou 9	objets
1, 4 ou 8	monstres
3 ou 6	cabanes de repos
2 ou 7	nourriture

Tableau 2

Y	objets
1 ou 8	clef
4 ou 9	talisman de CA
0, 3 ou 7	P.E
5	pierre noire
2 ou 6	arme

Tableau 3

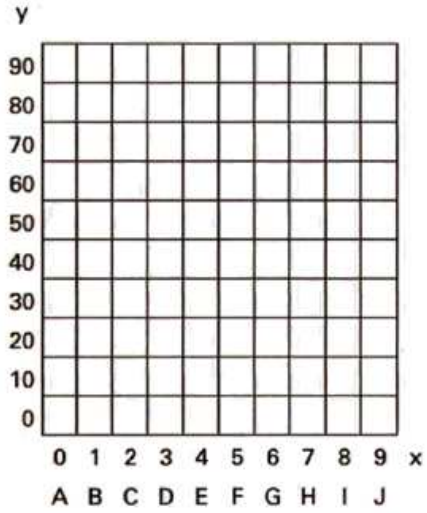

Figure 1 : *Le terrain de 100 cases.*

Z	armes et caractéristiques
0	poignard : + 10 PF lors de sa découverte
1	arc : + 20 PF lors de sa découverte
2	croix magique : + 15 PF lors de sa découverte
3	poudre anti-gnome
4	poudre anti-lycanthrope
5	poudre anti-zombie
6	poudre anti-succube
7	poudre anti-troll
8	poudre anti-chimère
9	poudre « tératolyte » (tue n'importe quel monstre)

Tableau 4

YZ	liste des monstres
01 à 10	gnomes
11 à 20	gobelins
21 à 30	zombies
31 à 40	lycanthropes
41 à 50	succubes
51 à 60	chimères
61 à 70	balrogs
71 à 80	trolls
81 à 90	momies
91 à 99	hommes-lézards

Tableau 5

Les PV s'épuisent à mesure que le personnage est contraint de combattre. Il en regagne en découvrant de la nourriture (voir les paragraphes « monstres » et « nourriture »). Le personnage gagne des PF en trouvant des armes (voir « armes »). Il ne vous reste plus qu'à suivre le mode opératoire correspondant à votre calculatrice ou à votre micro, puis à vous reporter à chacun des paragraphes qui suivent.

1. déplacements :

après avoir introduit les coordonnées de la case dans laquelle vous entrez, la machine répond par l'affichage du nombre K,XYZ. K indique le relief rencontré. Selon le relief, vous consommez des PM, comme le signale le tableau 1.
Les PM perdus sont à déduire de votre total de PM. La nature du terrain dans chaque case reste la même pendant une partie. Il est interdit de rester sur place et un déplacement ne peut s'effectuer que vers une case adjacente (mais pas en diagonale).

2. événements :

la valeur de X dans K,XYZ indique le type d'événement qui survient. Par exemple, si X = 5, vous découvrez un objet. Consultez le tableau 2, puis reportez-vous au paragraphe consacré à la nature de l'événement rencontré.

3. objets :

si la valeur de X a indiqué la découverte d'un objet, la valeur de Y vous précise la nature de cet objet. Consultez le tableau 3, puis le paragraphe correspondant.

a. les clefs : elles servent à pénétrer le château de Noxcaelorum. Sans l'une d'elles, il est impossible de finir une partie. Il y a 10 clefs différentes (A, B, C, ..., J) mais une seule ouvre le château (voir paragraphe « château »). Pour savoir laquelle vous avez trouvée, il suffit de relever la valeur du chiffre Z dans K, XYZ. Si

Z = 0, il s'agit de la clef A; Z = 1, la clef B, et ainsi de suite jusqu'à Z = 9 pour la clef J.

b. les talismans de classe d'armure : au départ le personnage est faible (CA = 10). Chaque fois qu'il découvre un talisman, sa CA diminue de 1 point. Il est le plus fort quand CA = 1. Si vous décidez d'abandonner un talisman, la CA augmente de 1 point. Z n'intervient pas ici.

c. les points d'expérience : Z dans K,XYZ indique le nombre de points d'expérience que vous gagnez. C'est votre score. Si Z = 0, PE = 10 (voir le paragraphe « décompte des points »).

d. les pierres noires : vous ne pouvez en transporter plus de deux. Une pierre noire permet d'ouvrir le passage secret au château de Noxcaelorum et de quitter la région (et donc de gagner la partie). Il ne vous restera plus qu'à compter vos points d'expérience (PE). Z, lors de la découverte d'une pierre noire, est le coefficient multiplicateur des PE lors du décompte final.

e. les armes : quand X de K,XYZ a désigné un objet, que Y a indiqué une arme, Z précise de quelle arme il s'agit. Consultez le tableau 4. Règles d'usage des armes : chaque poudre ne s'utilise qu'une seule fois. Les poudres spécifiques d'un monstre n'affectent que la catégorie de ce monstre. Le « tératolyte » tue n'importe quel monstre.

4. les monstres :

quand X de K,XYZ vous indique qu'un monstre s'interpose sur votre chemin, le nombre YZ (de 00 à 99) précise la famille du monstre, Y sa force d'attaque et Z sa résistance. Consultez le tableau 5. Plusieurs cas se présentent :

- si vous possédez la poudre empoisonnée qui est spécifique du monstre, vous perdez seulement autant de PV que sa force d'attaque Y;
- si la résistance du monstre Z est nulle, il fuit. Vous ne perdez pas de PV;
- si la force d'attaque Y du monstre est nulle, il peut vous servir de gibier et rapporte autant de PV que sa résistance Z, mais pour cela il faut pouvoir le chasser grâce à un arc, un poignard ou une croix magique. Si vous n'avez pas l'une de ces armes, le gibier s'enfuit et ne vous rapporte aucun PV;
- dans tous les autres cas, il y a combat. Multipliez Y par Z puis retranchez le total de vos PF, vous obtiendrez ainsi le montant de la perte en PV. Si votre PV devient nul ou inférieur à 0, vous êtes mort.

Précisons que le monstre 00 n'est que le fruit de votre imagination, vous ne perdez aucun PV.

5. cabanes de repos :

elles permettent de récupérer des PM. Divisez le nombre YZ par CA, arrondissez à l'entier inférieur. Le résultat est le nombre de PM récupérés.

6. la nourriture :

elle permet de récupérer des PV. Divisez YZ par PC, arrondissez à l'entier supérieur. Le résultat est le nombre des PV récupérés, à ajouter au total des PV.

7. le château :

quand le chiffre K vaut 7, vous vous trouvez devant l'énorme porte du château de Noxcaelorum. Pour l'ouvrir, il faut que vous possédiez la clef correspondant à la serrure. Il faut que la lettre qui désigne l'une de vos clefs trouvées en chemin corresponde à la colonne dans laquelle se trouve le château. Par exemple, le château se trouve dans la colonne de valeur X = 5 et vous possédez la clef F; vous pouvez entrer. Sinon, il faudra chercher la bonne clef.

Si vous avez une pierre noire et êtes entré dans le château, vous gagnez.

Si vous n'avez pas de pierre noire, mais que vous possédez plus de 150 points en faisant le total PV + PM, vous parvenez à ouvrir le passage secret et vous gagnez également.
Comme dans tout conte qui se respecte, au moment de partir, vous découvrez une charmante princesse (ou un charmant prince). Si vous voulez l'emmener, il faudra avoir deux pierres noires ou 300 points au total PM + PV.
Il ne vous reste plus, ensuite, qu'à faire le total de vos PE.

8. décompte des points d'expérience :

le nombre des PE est à multiplier par le coefficient de la pierre noire qui vous a servi à ouvrir le passage secret du château. Si vous avez décidé de délivrer la princesse (ou le prince), vous pouvez additionner les coefficients des deux pierres noires avant de multiplier vos PE par cette somme. De plus, chaque talisman, clef ou arme compte pour 15 points d'expérience. Vous obtenez un score que vous pourrez essayer de battre à chaque partie. Bonne exploration!

PROGRAMME POUR TI 57

00	81		R/S
01	32	0	STO 0
02	81		R/S
03	32	1	STO 1
04	01		1
05	34	2	SUM 2
06	33	4	RCL 4
07	55		×
08	43		(
09	33	0	RCL 0
10	75		+
11	33	1	RCL 1
12	44		)
13	85		=
14	60		2nd Rad
15	28		2nd sin
16	40		2nd |x|
17	55		×
18	05		5
19	85		=
20	49		2nd Int
21	32	3	STO 3
22	33	0	RCL 0
23	55		×
24	33	1	RCL 1
25	75		+
26	33	2	RCL 2
27	55		×
28	33	4	RCL 4
29	85		=
30	29		2nd cos
31	40		2nd |x|
32	48	3	2nd Fix 3
33	32	5	STO 5
34	33	0	RCL 0
35	75		+
36	33	1	RCL 1
37	85		=
38	66		2nd x = t
39	61	0	SBR 0
40	33	3	RCL 3
41	75		+
42	33	5	RCL 5
43	85		=
44	71		RST
45	86	0	2nd Lbl 0
46	07		7
47	32	3	STO 3
48	−61		INV SBR

Mode opératoire pour TI 57 :

1. faire LRN, introduire les 49 pas du programme, puis faire LRN à nouveau;

2. taper un nombre quelconque entre 1 et 1000 puis, en cachant l'affichage, taper la séquence d'instructions suivantes : STO 4 + 1/x = x RCL 4 $\sqrt{x}$ = 2nd tan (attendre deux secondes) x 1000 = INV 2nd Int EE 2 2nd Int 2nd |x| STO 7 CLR RST;

3. pour chaque tour de jeu, taper les coordonnées de la case sur laquelle votre personnage a abouti à la suite de son déplacement, sous la forme X R/S Y R/S;

4. la calculatrice affiche un nombre sous la forme K,XYZ (voir texte);

5. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

6. pour une nouvelle partie, reprendre au point 2.

PROGRAMME POUR TI 57 LCD

00	61.00	STO 0
01	65	×
02	13	R/S
03	61.85.00	STO + 0
04	85	+
05	01	1
06	61.85.01	STO + 1
07	53	(
08	71.01	RCL 1
09	65	×
10	71.02	RCL 2
11	95	=
12	43	cos
13	50	2nd |x|
14	13	R/S
15	71.00	RCL 0
16	65	×
17	71.02	RCL 2
18	95	=
19	42	sin
20	50	2nd |x|
21	65	×
22	05	5
23	95	=
24	58	2nd Intg
25	85	+
26	71.00	RCL 0
27	26	2nd x = t
28	07	7
29	93	.
30	95	=
31	13	R/S

Mode opératoire pour TI 57 LCD :

1. ON/C, faire 2nd Part 3, la machine affiche 32.3 (soit 32 pas et 3 mémoires);

2. appuyer sur LRN, 2nd CP, introduire les 32 pas du programme, appuyer à nouveau sur LRN;

3. taper un nombre quelconque compris entre 1 et 1000;

4. taper la séquence d'instructions suivantes en masquant l'affichage : STO 2 + 1/x = x RCL 2 $\sqrt{x}$ = tan (attendre 2 secondes) x 1 EE 3 = 2nd Frac x 1 EE 2 = 2nd Intg 2 nd |x| x ⇌ t ON/C 2nd Fix 3 STO 1 RST;

5. pour chaque tour de jeu, introduire les coordonnées de la case où se trouve votre personnage, sous la forme X R/S Y R/S (par exemple pour la case 52, taper 2 R/S 50 R/S);

6. la machine affiche d'abord un nombre sous la forme 0.XYZ (noter .XYZ); appuyer sur R/S, la machine affiche un nombre K.000 (noter K de manière à avoir le nombre complet K.XYZ); toutes les valeurs de K supérieures à 7 valent 7;

7. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 5;

8. pour une nouvelle partie, reprendre au point 3.

Les nombreux amateurs de TI 57 LCD trouveront en « post-scriptum » le listing du programme SURVIE paru dans J. & S. n° 24. A vos dictionnaires!

PROGRAMME POUR TI 58, 58 C et 59

000	91	R/S
001	42	STO
002	00	00
003	55	+
004	01	1
005	00	0
006	95	=
007	42	STO
008	01	01
009	69	2nd Op
010	22	22
011	43	RCL
012	04	04
013	65	×
014	43	RCL
015	00	00
016	95	=
017	38	2nd sin
018	50	2nd |x|
019	65	×
020	05	5
021	95	=
022	59	2nd Int
023	42	STO
024	03	03
025	43	RCL
026	01	01
027	59	2nd Int
028	65	×
029	43	RCL
030	01	01
031	22	INV
032	59	2nd Int
033	65	×
034	01	1
035	00	0
036	00	0
037	85	+
038	43	RCL
039	02	02
040	65	×
041	43	RCL
042	04	04
043	95	=
044	39	2nd cos
045	50	2nd |x|
046	42	STO
047	05	05
048	43	RCL
049	00	00
050	22	INV
051	67	2nd x= t
052	00	0
053	57	57
054	07	7
055	42	STO
056	03	03
057	43	RCL
058	03	03
059	85	+
060	43	RCL
061	05	05
062	95	=
063	81	RST
064	76	2nd Lbl
065	11	A
066	42	STO
067	04	04
068	85	+
069	35	1/x
070	95	=
071	65	×
072	43	RCL
073	04	04
074	34	$\sqrt{x}$
075	95	=
076	70	2nd Rad
077	30	2nt tan
078	65	×
079	03	3
080	22	INV
081	28	2nd log
082	95	=
083	22	INV
084	59	2nd Int
085	52	EE
086	02	2
087	59	2nd Int
088	50	2nd |x|
089	32	x ⇌ t
090	25	CLR
091	42	STO
092	02	02
093	58	2nd Fix
094	03	3
095	81	RST

Mode opératoire pour TI 58, 58 C et 59 :

1. appuyer sur LRN, introduire le programme, LRN;

2. taper un nombre quelconque entre 1 et 1000, puis appuyer sur A;

3. pour chaque tour de jeu, taper le numéro de la case puis R/S, la machine affiche un nombre sous la forme K.XYZ. Il faut préciser que le numéro de la case correspond à la somme de ses coordonnées; par exemple la case de coordonnées x = 2 et y = 50 est la case numéro 52;

4. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

5. pour une nouvelle partie reprendre au point 2.