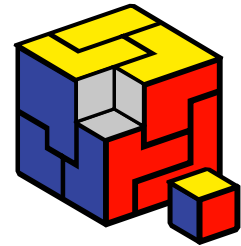


Prolog_{in} 2012



Casus Belli

Lorem ipsum dolor sit amet

Sujet de la finale du Concours National d'Informatique
Samedi 28 avril 2012

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Votre mission	4
1.2	Le champ de bataille	4
2	Les Règles de l'Engagement	4
2.1	Le champ de bataille	4
2.2	Vos hommes	5
2.2.1	Le voleur	5
2.2.2	Le barbare	6
2.2.3	L'elfe	6
2.3	La Mort	7
3	Le déroulement d'un match	7
3.1	La fin du jeu	7
3.2	La phase de placement	8
3.3	La phase de jeu	8
3.3.1	Étape 0 : déplacements	8
3.3.2	Étape 1 : attaques	8
4	Conclusion	9



1 Introduction

Samedi 28 avril 2012 11 h 42.

Vous vous réveillez, bien décidé à attaquer la journée¹. Vous découvrez alors un bracelet à la main avec un cadran indiquant 5 et un énorme bouton « START ».

Ne comprenant pas ce que ce message étrange de cinq lettres veut dire, vous appuyez dessus. Vous vous retrouvez alors propulsé dans un monde rougeâtre, trop calme. Là, des lymphocytes surviennent et commencent à synthétiser des anticorps, qui vous attaquent. Vous tentez de fuir, puis, ne sachant quoi faire, appuyez à nouveau sur le bouton. Le cadran passe à 4.

Vous semblez dans un terrain vague. Cherchant un bus, vous tombez dans une tranchée. Là, des hamsters vous jettent des pommes au visage. Vous appuyez sur le bouton. Le cadran passe à 3.

Vous vous retrouvez dans un hôtel luxueux, il semblerait que vous soyez un magnat du pétrole, les poches pleines de roubles. Mais un avocat frappe à la porte et vous attaque en justice. Le plan était trop risqué, vous préférez vous sauver en appuyant sur le bouton. Le cadran passe à 2.

À présent, c'est un univers semblable à celui des Looney Tunes. Un kangourou se jette sur vous et explose. Vous êtes KO. Le cadran passe à 1.

Encore une grille. Mais ici, les gens conduisent vraiment leurs motos n'importe comment, et les traînées de lumières qu'elles laissent vous éblouissent. Après longue réflexion, vous conjecturez que le nombre suivant du cadran sera 0 et qu'il ne sera alors plus possible de changer de réalité. Après hésitation, vous décidez d'enclencher le bouton malgré tout².

... Vous voilà alors au cœur d'un champ de bataille. Les estocs s'entrechoquent, les . Barbares, voleurs et elfes se livrent à une lutte sans merci.

Préparez-vous à livrer la plus grande bataille de toute l'histoire.

CASUS BELLI !

1. « Oh, mince, j'ai raté la présentation du sujet. Pas grave, comme ça j'irai directement déjeuner. », etc.

2. Cf. la fable *Le Héron* de Jean de La Fontaine

1.1 Votre mission

CHEVALIER, VOTRE MISSION, car vous l'avez acceptée : mener à bien pour notre roy³ une mission de la plus haute importance.

CONQUÉRIR LA TERRE DU CENTRE.

La Terre du Centre, ce pays légendaire et convoité. Depuis des générations, beaucoup de nobles chevaliers et de braves soldats s'y sont risqués ; aucun n'en est jamais revenu.

Aujourd'hui, c'est à vous que revient cet immense honneur que d'y planter la bannière royale.

Soyez grands, soyez forts, soyez courageux et défendez nos valeurs face à nos adversaires.

1.2 Le champ de bataille

Bien que d'origine 100 % naturelle⁴, la Terre du Centre se découpe admirablement bien en cases carrées, se groupant elles-mêmes en zones. Parce que notre bon Roy est également fin stratège, il vous indiquera à chaque fois quelle zone vous devrez conquérir et défendre.

2 Les Règles de l'Engagement

2.1 Le champ de bataille

- *Et ça, c'est la Terre du Centre ?*
- *Effectivement. C'est la Terre du Centre.*
- *Elle n'a pas l'air terrible.*
- *Faut pas s'y fier, car personne n'en est ressorti !*

Les territoires de la Terre du Centre sont composés de différentes cases, pour différents terrains. Vous serez ainsi amené à rencontrer :

- de l'**herbe**, terrain de base qui ne procure ni avantage ni handicap ;
- des **routes** : le déplacement sur une route ajoute un bonus à la distance maximale de déplacement ;
- des **forêts** : les forêts sont épaisses dans la Terre du Centre, et limitent fortement le champ de vision ;
- des **marais** : le déplacement dans les marais est difficile, et impose un malus à la distance maximale de déplacement ;

3. Dont on connaîtra l'identité la semaine prochaine. . .

4. et élevée en plein air, label rouge

- des **murs** : dressés par des entités surnaturelles⁵, les murs sont absolument infranchissables (et opaques, bien entendu) ;
- des **tours de guet** : une tour de guet apporte des bonus en distance de vision.

Chaque case de la carte peut accueillir un nombre illimité de personnages.

2.2 Vos hommes

Toutes les unités peuvent attaquer, au maximum une fois par tour. Elles ont également deux capacités spéciales chacune, décrites un peu plus loin.

2.2.1 Le voleur



Je ne suis pas un voleur, je suis président de la République.

Le voleur peut se déplacer rapidement et voir à une longue distance.

Le voleur, agile par nature, se déplace rapidement. Son champ de vision est plus important que les autres unités.

Il a une arme de corps à corps et donc une portée de 1.

Palantír Le voleur peut poser une lanterne qui lui donne une vision à distance jusqu'à la fin de la partie. Deux *palantíri*⁶ étant trop pour un seul elfe, la dernière posée remplace la première.

Délai entre chaque utilisation : 3 tours

Traîtrise Le voleur peut tuer instantanément un personnage s'il se trouve derrière lui.

Délai entre chaque utilisation : 5 tours

5. selon la légende, elles porteraient des tuniques noires

6. Pluriel de *palantír*, cf. *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*.

2.2.2 Le barbare



- *Tiens donc, un paysan*
- *Chuis un barbare !*
- *Aucune différence !*
(NDLR⁷)

Le barbare peut se déplacer de manière moyenne et voir à une distance moyenne.

Il a une arme de dégât de zone qu'il peut utiliser dans son cône de vision.

Bastooooon Le Barbare s'énerve puis effectue son attaque normale. Délai entre chaque utilisation : 3 tours

FUS RO DAH! Le barbare repousse tous les personnages de son champ de vision. Cette attaque est prioritaire sur toutes les autres.

Délai entre chaque utilisation : 5 tours

- *Alors, qu'est-ce que tu as gagné avec ton niveau ?*
- *Je crois que je tire mieux à l'arc.*
- *Hahaha !*
- *Ben quoi, c'est drôle ?*
- *Ouais, c'est assez drôle quand tu dis ça.*

2.2.3 L'elfe



L'elfe peut se déplacer de manière lente et voir à une distance moyenne.

I see what you did there. L'elfe peut révéler une zone rectangulaire de la carte. Elle sera visible au tour suivant.

Délai entre chaque utilisation : 5 tours

7. Devant la violence de cette scène et la présence de mineurs parmi notre public, nous avons fait le choix de ne pas diffuser ces images. Merci de votre compréhension.

Loto, à qui le tour ? L'elfe peut tirer sur n'importe quelle case de la carte, sauf son cône de vision.

Délai entre chaque utilisation : 5 tours

2.3 La Mort

Tagazok !

Cruelle destinée, la mort n'en est pas moins indispensable : c'est en effet grâce aux décès des uns et des autres que les champions gagnent (ou perdent) des points⁸.

Posons tout d'abord une base importante : un personnage meurt lorsque la valeur de ses points de vie devient négative ou nulle.

Le personnage renaît sur son point de réapparition tandis que son cadavre reste sur la carte encore quelques tours.

Trois règles déterminent les points attribués à la mort d'un personnage. Les voici par ordre de priorité :

1. Le personnage meurt suite aux attaques d'un adversaire ET d'un allié : aucun point n'est accordé.
2. Le personnage meurt suite à un dommage collatéral uniquement : un point est retiré à son champion.
3. Le personnage meurt suite à un tir adverse uniquement : un point est attribué aux attaquants.

3 Le déroulement d'un match

Chaque match se décompose en deux phases d'égale importance : le placement et le jeu.

3.1 La fin du jeu⁹

La durée d'un match dépend de la carte. Est déclaré vainqueur le champion ayant gagné le plus de points.

8. Les malheurs des uns font le bonheur des autres...

9. Oui, on sait...

3.2 La phase de placement

La phase de placement n'intervient qu'une seule fois, au début du match. C'est une phase exclusivement pacifique, où les personnages se déplacent jusqu'à atteindre un emplacement stratégique¹⁰. Au démarrage de chaque match, les trois personnages de chaque joueurs sont placés sur une même case (généralement au centre de la carte, mais pas forcément).

À l'issue d'un certain nombre de tours attribués pour le placement, la position courante de chacune des unités devient son point de réapparition après la mort.

Choisissez bien votre chemin, ce sont les derniers instants de tranquillité dont vous disposez !

3.3 La phase de jeu

Chaque tour de jeu est divisé en deux étapes, le jour et la nuit, où vous pourrez donner différents types d'ordres à vos personnages.

3.3.1 Étape 0 : déplacements

Marchons, marchons !

La nuit est en revanche propice aux déplacements d'unités. Protégés par l'obscurité, l'allégeance et le type des unités rencontrées en chemin resteront secrets. Le lendemain, vous n'aurez accès qu'au chemin emprunté par vos rencontres nocturnes.

Les personnages se déplacent en même temps. Les plus rapides attendront donc les plus lents¹¹.

3.3.2 Étape 1 : attaques

*Aux armes, citoyens
Formez vos bataillons*

Les attaques ont lieu en plein jour. Tout ce que les personnages ont pu apercevoir lors de la nuit précédente devient disponible à ce moment-là.

Les ordres d'attaque doivent donc tenir compte des déplacements de la nuit précédente.

10. C'est en tout cas tout le mal que l'on vous souhaite !

11. Les plus casaniers attendront donc les grands voyageurs, ça marche aussi.

Les attaques sont portées contre des cases : il est donc possible de blesser un allié se trouvant au même endroit, voir même de s'infliger des dégâts.

Toutes les attaques sont lancées en même temps, à l'exception de Fus ro dah !, qui est prioritaire et Bastooooon qui se joue après toutes les autres.

4 Conclusion

Voix off. — *Vous pensez peut-être que c'est terminé ?*

Ranger. — *Bah ouais.*

— *Eh bien oui.*