

TALES OF THE UNKNOWN

THE BARD'S TALE I

1985 - développement : Michael Cranford / scénario : Michael Cranford et Brian Fargo

présent dans

THE BARD'S TALE TRILOGY

les 3 premiers opus remastorisés par Krome Studios et produit par Inxile Entertainment - Mai 2018

achetée 3.19 euros sur la plateforme de téléchargement GOG

***** NOMENCLATURE *****

[Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires](#)

[évolution de classe / non réalisé / Mise en garde](#)

***** LE JEU *****

<Impr écr> fonctionne / utilisez un logiciel comme Fraps pour des captures d'écran ou de courtes vidéos

↑  Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > InXile Entertainment > The Bard's Tale

[emplacement des sauvegardes](#)

le manuel est intégré dans le jeu

possibilité de le jouer dans sa version d'origine (mode "rétro")

pour vous déplacer en vue à la 1ère personne, en sus de celles indiquées dans l'onglet "Jouabilité", vous pouvez utiliser les <flèches directionnelles> ou la souris

7 races - 5 attributs

Attributs raciaux de base

Chaque **race** a des **attributs** de base. Ces valeurs représentent les minimums sous lesquels un attribut ne pourra jamais descendre. Lorsque vous créez un personnage, choisissez une race dont les attributs de base sont assez élevés pour sa **classe**.

Valeurs de base

	Force	Intelligence	Dextérité	Constitution	Chance
Humain	10	6	8	8	5
Elfe	8	9	9	6	6
Nain	12	6	7	10	3
Hobbit	4	6	12	5	10
Demi-elfe	9	8	9	7	6
Demi-orc	11	3	8	11	4
Gnome	9	10	7	3	4

18 étant le maximum

11 classes -> 6 de combattants & 4 de jeteurs de sorts (2 au début ...)

Gales of the Unknown (BG1) commence avec les classes - **Conjuteur, Magicien, Sorcier, Enchanteur.**

The Destiny Knight (BG2) y ajoute la classe - **Archimage.**

Chief of Fate (BG3) complète la liste avec les classes - **Chronomancer** et **Geomancer.**

a prendre en compte pour vos jeteurs de sorts !

Vous pouvez modifier l'emplacement d'un personnage dans le groupe en le glissant-déposant via son nom ci-dessous. Seuls les personnages des 4 premiers emplacements peuvent être atteints par des attaques de corps à corps ennemies.

Essayez de conserver un emplacement libre pour pouvoir invoquer des créatures ou permettre aux monstres errants de se joindre à votre groupe.

jusqu'à donc 7 membres dans le groupe actif (6 + 1 "invité" -> n.b. : rien ne vous empêche de jouer avec 7 personnages "permanents" ...)

les actions essentielles

le Barde doit être équipé d'un **instrument de musique** -> s'il a la gorge sèche, il (**ou elle**) ne pourra pas chanter -> faites lui boire un coup, dans une **Taverne** ou au goulot d'une **outre de vin**

Lancez un sortilège de barde de longue durée juste avant d'entrer dans une taverne. Cela revient à lancer un sortilège gratuit.

important !

se soigner -> sorts, chant de barde ou **Temple**

se reposer jusqu'à l'aube -> entrez dans la **Guilde de l'aventurier** -> discutez avec le *chef de la guilde* -> sortez

restauration des points de sorts -> rester statique en extérieur, sinon, allez au **bazar de Roscoe**

commerce à l'**échope de Garth** (**achat et vente d'armes et d'équipements d'armures**)

Développez rapidement un sorcier. Ils sont très utiles dans les donjons. Les enchanteurs sont extrêmement importants à haut niveau, car ils peuvent invoquer des démons extrêmement puissants. ~~Développez aussi un archimage. Vous en aurez besoin d'un ; vous en voudrez davantage.~~

montées de niveau (*), changement de classe et y apprendre de nouveaux sortilèges -> la **Commission des examens**

(*) les résultats étant aléatoires (**en fonction de la classe et de la race**), sauvegardez avant d'effectuer cette opération -> si cela ne vous convient pas, recommencez <[,o)

dans les donjons ...

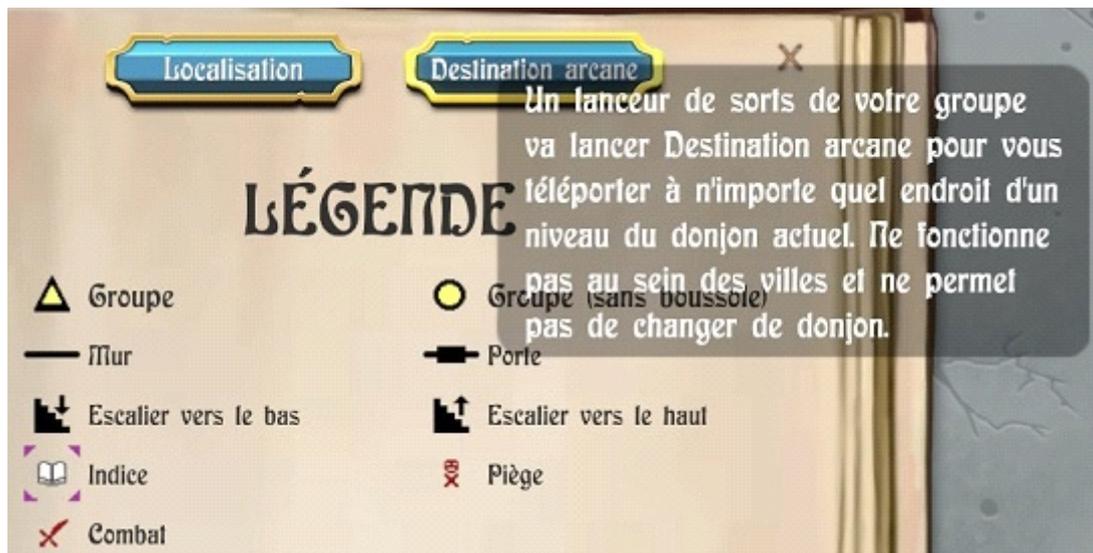
activez les sorts d'exploration -> boussole, lumière, détection de passages secrets et de pièges etc.

surveillez vos points de vie et de sorts -> gardez vous une marge pour revenir sereinement, **soit en marchant soit en vous téléportant**, dans la **ville de Skara Brae**

zones de ténèbres -> fiez vous au à la carte en cours pour vous déplacer en marchant (ou en lévitant) sur toutes les cases

les **portails** -> <Q> pour monter en lévitant - <Z> pour descendre (avec lévitation pour amortir le choc)

sur certains côtés, vous êtes carrément téléportés en face ... ce sera parfois le seul moyen d'atteindre un secteur - si vous ne disposez **encore** pas du sort 'destination arcane' (**niveau de sort 7 du Conjurateur cf. image suivante**) sachez en profiter pour prendre des raccourcis lors de vos déplacements jusqu'à la **ville de Skara Brae** (**c'est valable dans les deux sens**)



hyper pratique !

***** LA PARTIE *****

version remastorisée

LA LÉGENDE DE SKARA BRAE

Il y a bien longtemps de cela, dans la contrée de Caith, alors que régnait encore la magie, Mangar l'Obscur, l'enchanteur maléfique, abattit son courroux sur la petite ville tranquille de Skara Brae. Du jour au lendemain, toute la milice de la ville disparut, et Mangar figea la campagne environnante par un sort d'hiver éternel, l'isolant totalement de toute aide extérieure.

Gandis que des créatures malfaisantes s'insinuaient dans les égouts afin de se joindre à la croisade ténébreuse de Mangar, l'avenir de Skara Brae semblait plus qu'incertain. Qui restait-il pour résister ? Une poignée de jeunes guerriers novices, quelques lanceurs de sorts néophytes, un ou deux bardes à peine assez âgés pour boire de l'alcool et quelques roublards sans emploi.

Vous êtes le chef de ce groupe mal famé de guerriers de la liberté. Heureusement, vous êtes accompagné d'un barde qui chantera votre gloire - si vous survivez - car vos aventures vous feront entrer dans la légende.

C'est ainsi que débute l'histoire...

sachant qu'un(e) barde est logiquement nécessaire, vous pouvez constituer , tout ou partie de votre équipe, avec les personnages de niveau 2 proposés par le jeu -> Brian le poing - humain paladin / El cid - nain - guerrier / sieur Barday - hobbit - roublard / Markus - elfe - barde / Merlin - gnome - conjurateur / Omar - gnome - magicien

mon groupe

Mâle Nain Guerrier

Blaise



Niveau : 1 Expérience : 0/1000

Force : 18 Intelligence : 6 Dextérité : 9

Constitution : 17 Chance : 10

Points de vie : 29/29

Dégâts de corps à corps : 1 à 4 (+2 De frappe)

Mâle Humain Paladin

Maurice

Niveau : 1 Expérience : 0/1000

Force : 16 Intelligence : 8 Dextérité : 14

Constitution : 14 Chance : 12

Points de vie : 24/24

Dégâts de corps à corps : 1 à 4



Femelle Hobbit Moine

Niveau : 1 Expérience : 0/900

Force : 10 Intelligence : 8 Dextérité : 18

Jeanette

Constitution : 9 Chance : 17

Points de vie : 16/16

Dégâts de corps à corps : 1 à 4



Mâle Demi-elfe Barde

Niveau : 1 Expérience : 0/1000

Force : 14 Intelligence : 12 Dextérité : 14

Constitution : 14 Chance : 11

Points de vie : 29/29

Dégâts de corps à corps : 1 à 4

Capacités du barde :

Chants restants : 1

Eustache



Mâle Gnome Conjurateur
Niveau : 1 Expérience : 0/900
Force : 11 Intelligence : 15 Dextérité : 13
Constitution : 6 Chance : 6
Points de vie : 26/26 Points de sort : 15/15
Dégâts de corps à corps : 1 à 4

Conjurateur : 1 Magicien : 0
Sorcier : 0 Enchanteur : 0

Dudule



Femelle Gnome Magicien
Niveau : 1 Expérience : 0/900
Force : 9 Intelligence : 17 Dextérité : 8
Constitution : 5 Chance : 8
Points de vie : 29/29 Points de sort : 24/24
Dégâts de corps à corps : 1 à 4

Conjurateur : 0 Magicien : 1
Sorcier : 0 Enchanteur : 0

Chantal



niveau 1

la ville de Skara Brae

dans un premier temps, explorez la plûôt de jour, en visitant chaque **construction** -> cartographie et trouver des indices

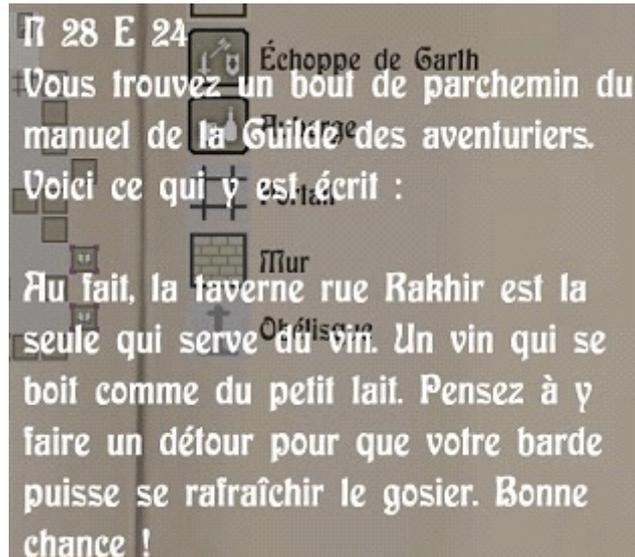
Centre Est

Commission des examens / Auberge sinistre / Guilde de l'aventurier

échope de *Garth* à l'Est (Nord de la **Guilde de l'aventurier**)

Nord Est

2 **portails** vers la **Tour de Rylearan** (ok + tard dans l'autre sens)



une incitation a le faire (voir + bas)

Centre

Temple des grands dieux - Temple des dieux suprêmes - Temple des grands supérieurs

Temple du dieu fou -> le *prêtre* vous demande son nom (ok + tard cf. **les catacombes**)

Obélisque

bazar de *Roscoe* -> outre la restauration des points de sorts, il identifier les objets magiques

Taverne du sabre défouraillé

Nord

Banque -> déposer ou retirer des Po et des objets

Nord Ouest

statue d'un géant de pierre devant un portail (ok + tard cf. **Château Harkyn**)

statue d'un golem de pierre devant un portail (ok + tard cf. **Château Harkyn**)

Ouest

porte fermée par un amas de neige

statue d'un seigneur ogre devant un portail (ok + tard cf. **Château Harkyn**)

Sud Ouest

Casino (black jack)

Sud

Temple de *Riosk*

Auberge de l'archimage - 2 statues d'un géant de pierre devant 2 portails (ok + tard cf. la Tour de *Mangar*)

Taverne demande à maman

niveau 6

	CH	PU	PS	CL
1 ♦ Blaise	3	78/93		GU
2 ♦ Maurice	1	42/83		PA
3 ♦ Eustache	1	80/80		BA
4 ♦ Jeanette	1	29/46		MO
5 Dudule	9	38/38	11/35	SO
6 ♦ Chantal	9	38/38	19/48	CO
7				

en terme de niveaux de sorts -> *Dudule* devient Conjurateur 3 Sorcier 1 / *Chantal* étant Magicienne 3 Conjuratrice 1

Sud Est

la Taverne souffle dragon

rue sinistre -> vous êtes **refoulés** magiquement

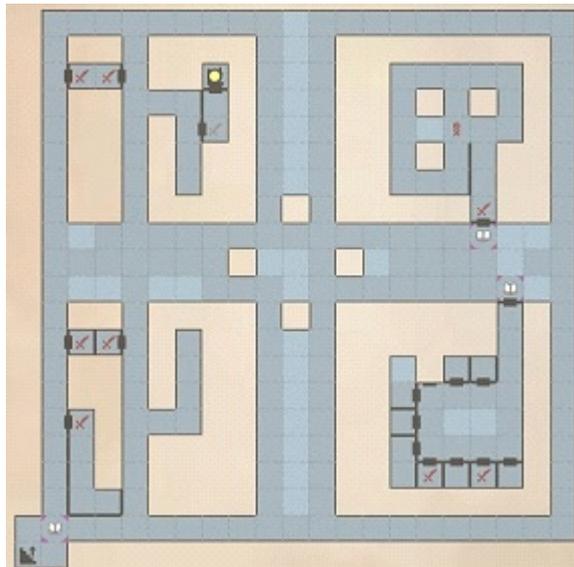
rue Rakhir -> **Temple des voleurs** -> attaquez la statue d'un guerrier samouraï -> ...



vous en êtes là ...

Taverne du barde écarlate -> demandez du vin au *barman* (cf. indice trouvé au Nord Est de la ville de Skara Brae)

-> ...



la cave à vin du barde écarlate

escalier descendant vers ...

les égouts

vous y trouverez des armes et équipements d'armure en mithril

1er niveau

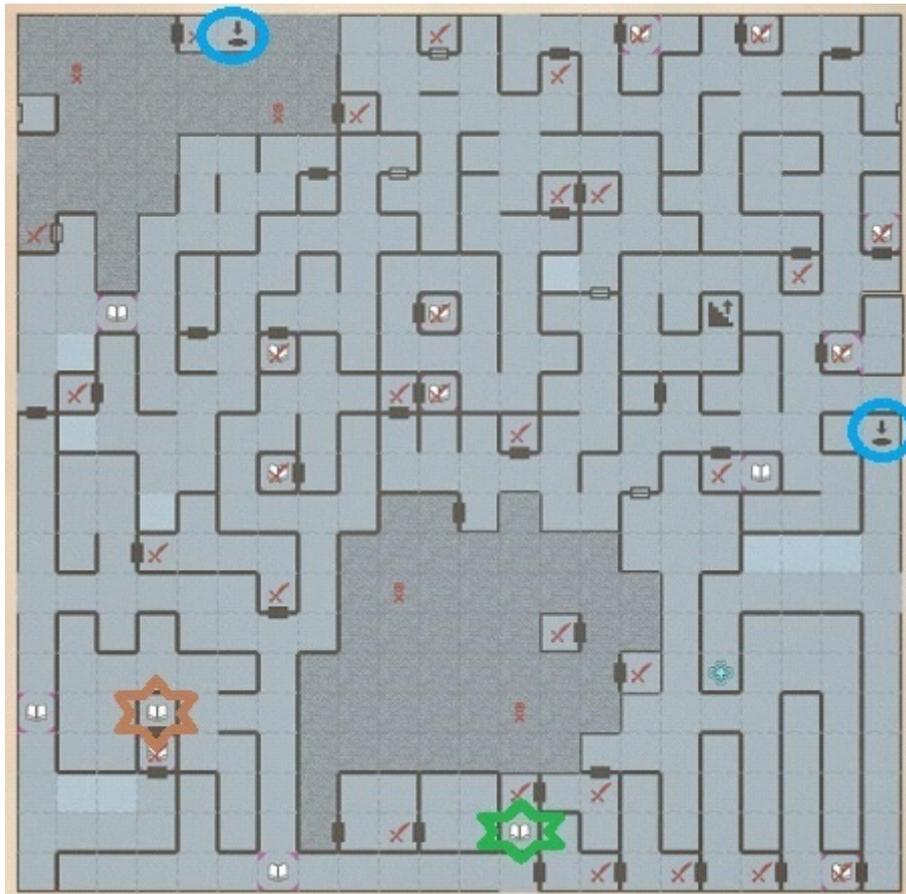


Une inscription barre le mur : IRMM DESMEG DAEM.

à l'emplacement de l'étoile verte sur l'image

escalier descendant (rond bleu sur l'image) vers le ...

2nd niveau



2 portails (rond bleu sur l'image) vers le 3ème niveau

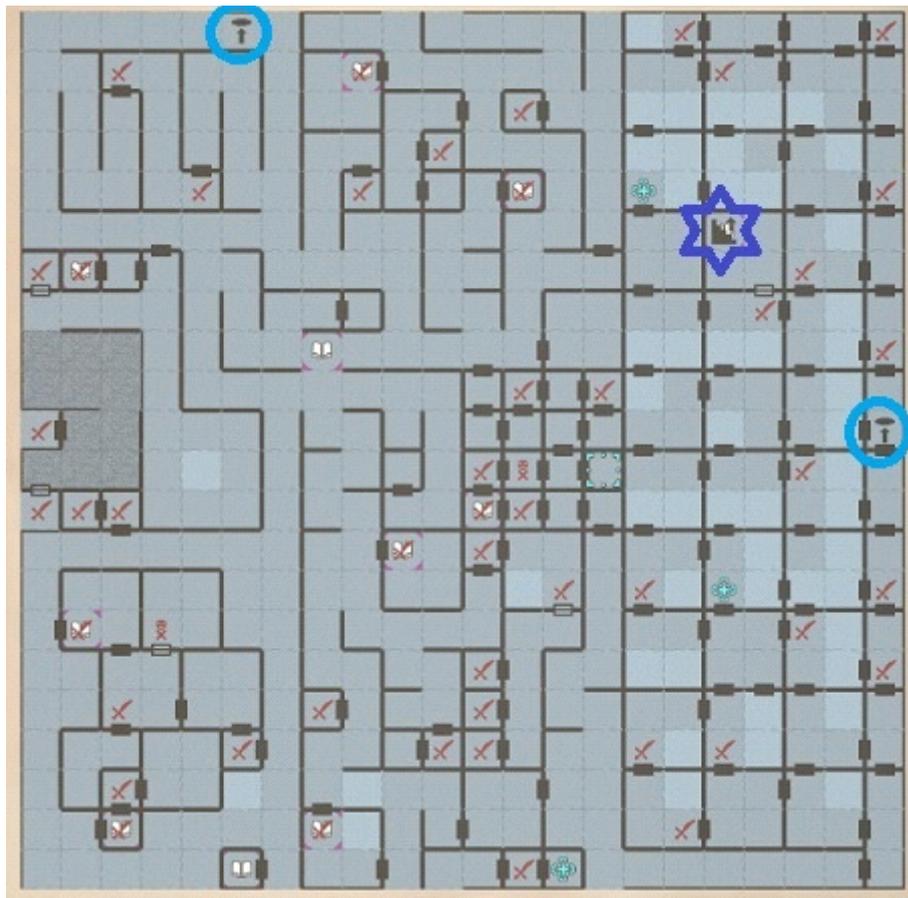
Au mur, une bouche magique s'adresse à vous :
« Sachez qu'un homme appelé Garjan, considéré par nombre de ses pairs comme aliéné, s'était autoproclamé dieu de Skara Brae il y a un siècle, par le truchement de pouvoirs magiques. Son image est coincée dans la pierre, tant qu'elle n'est pas reconstituée... »

étoile marron sur l'image

Sur le mur, cette phrase : Thor est le plus puissant fils d'Odin.

inscription à l'étoile verte sur l'image

3ème niveau



vous retrouvez les 2 portails (rond bleu sur l'image) et un escalier en colimaçon (étoile bleue sur l'image) montant jusqu'au Sud Ouest de la ville de Skara Brae -> la Tour de Mangar (ok + tard cf. paragraphe idoine) -> redescendez -> ...

a dégoter, entre autres, des objets magiques pour votre barde



une arme bien sympathique !

niveau 13

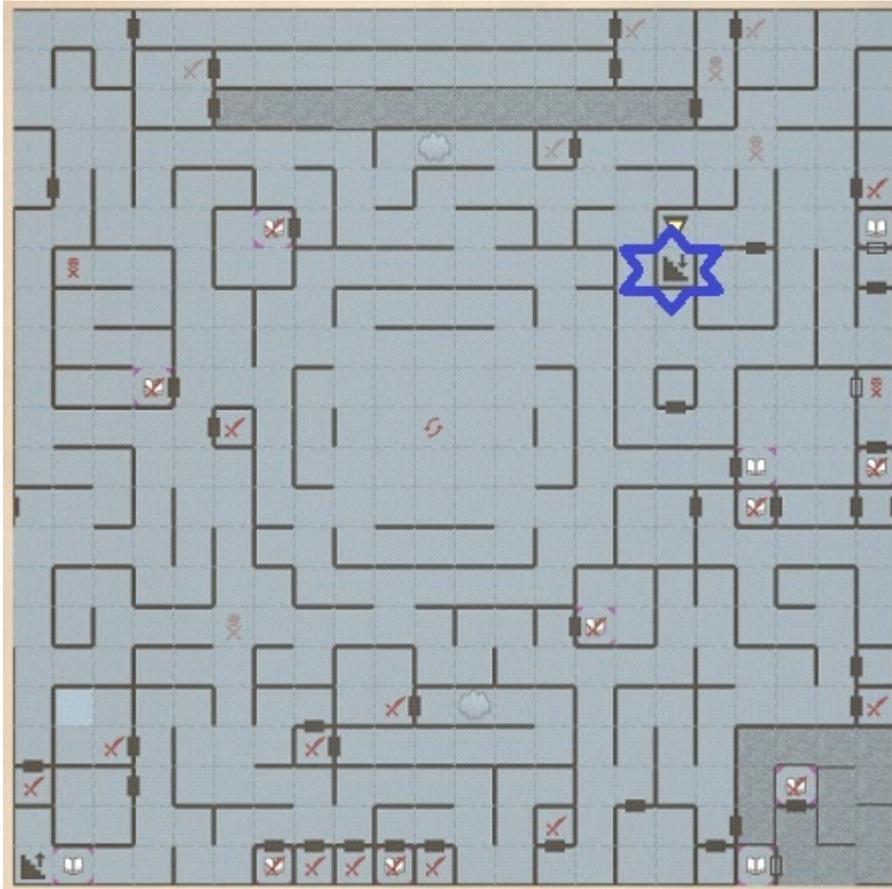
	CA	PV	PS	CL
1 Maurice	-4	215/215		PA
2 Blaise	-2	233/233		GU
3 Jeanette	-8	101/101		MO
4 Eustache	-3	171/171		BA
5 Dudule	5	96/96	57/114	SO
6 Chantal	4	89/89	34/143	EN
7				

terme de niveaux de sorts -> *Dudule* est Conjurateur 3 Sorcier 6 / *Chantal* est Magicienne 3 Conjuratrice 7
Enchanteuse 2

au Centre de la ville de Skara Brae, allez au Temple du dieu fou -> le *prêtre* -> dites lui le nom de son dieu que vous avez appris au 2nd niveau des égouts (TARJAN) -> vous êtes dans ...

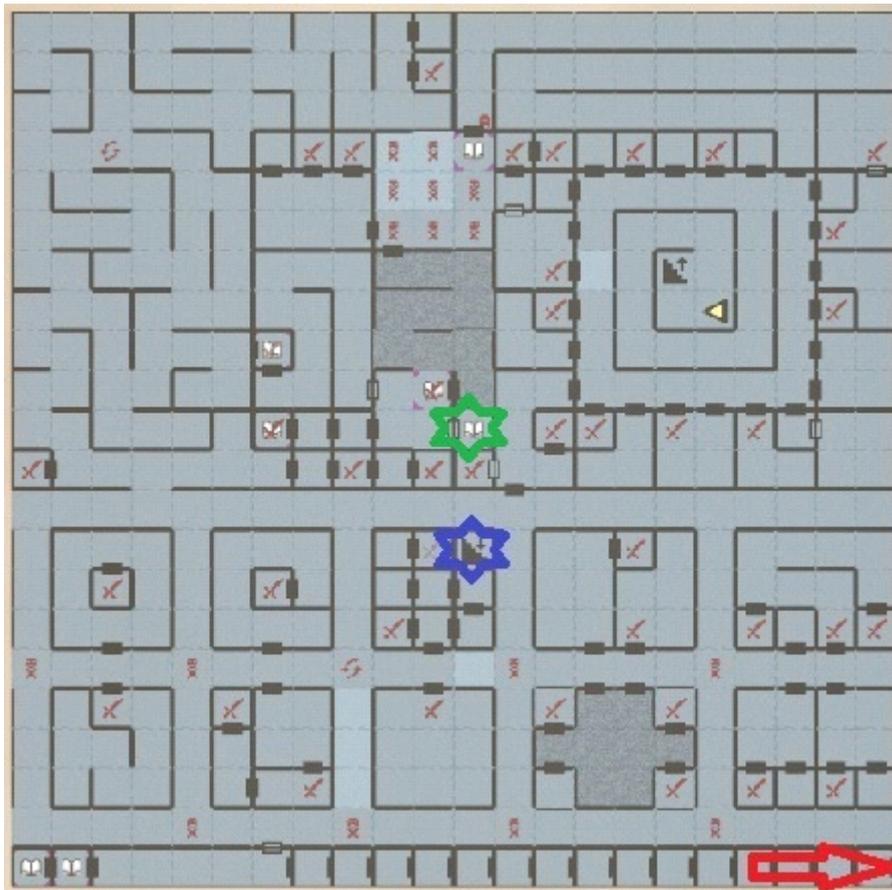
les catacombes

1er niveau

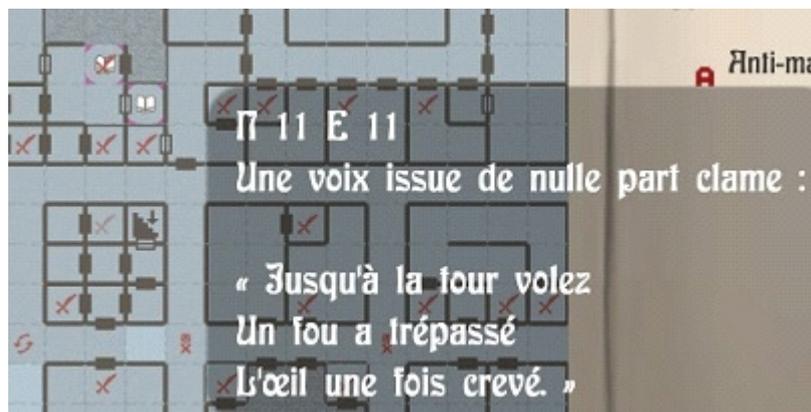


escalier (étoile bleue sur l'image) vers le ...

2nd niveau



avant d'emprunter cette porte (flèches rouge sur l'image) , assurez vous de disposer du sort 'destination arcane' (niveau de sort 7 du Conjurateur) ou 'passe muraille' (niveau de sort 7 du Magicien) / escalier vers le 3ème niveau (étoile bleue sur l'image)

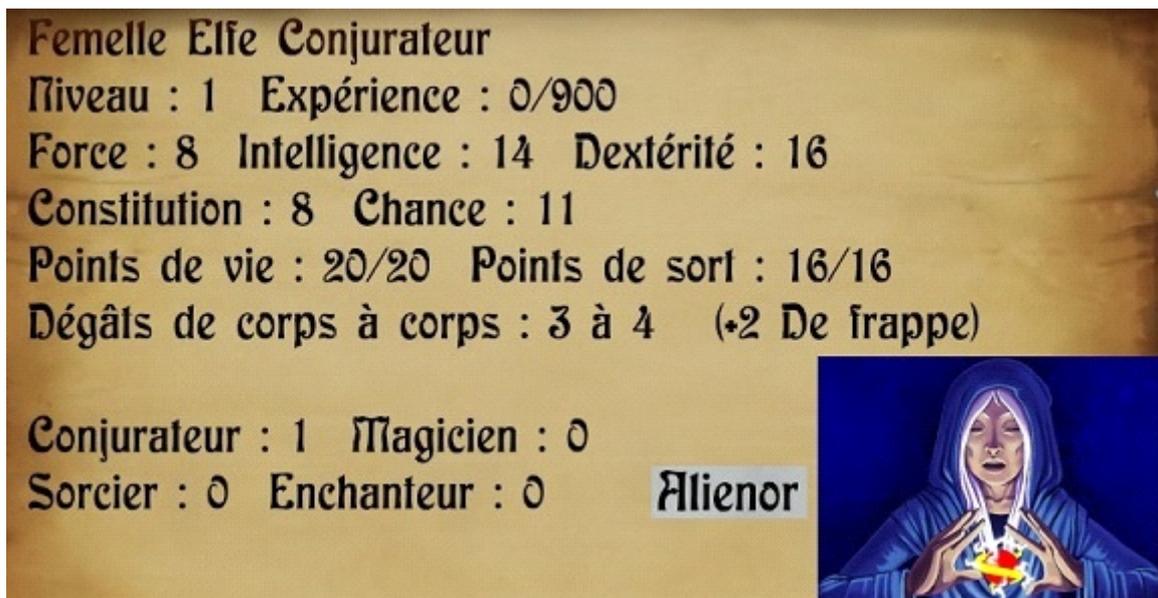


un indice (étoile verte sur l'image) ...



de nouvelles armes a dénicher ...

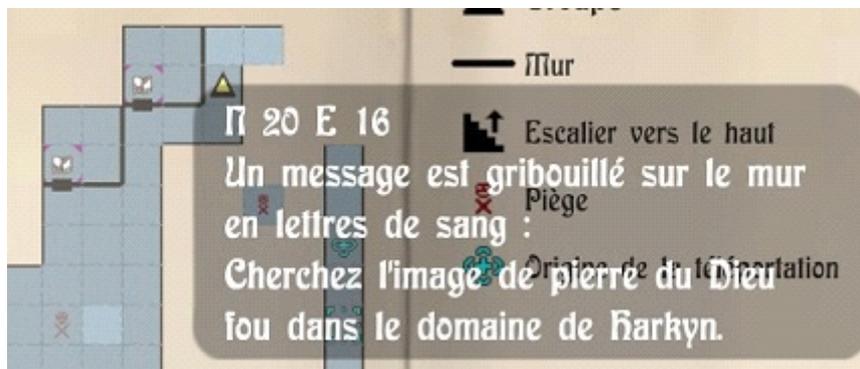
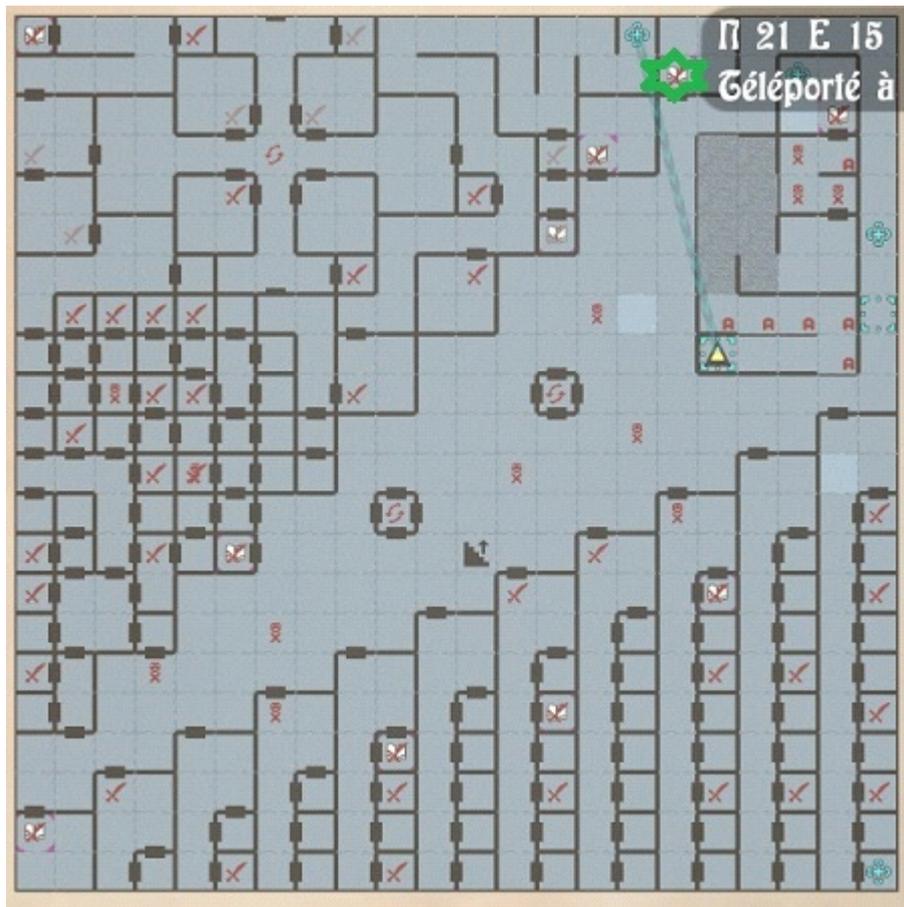
en fin d'exploration de ce 2nd niveau, je rajoute une recrue au groupe qui comptabilise donc 7 membres actifs



...

3ème niveau

protégé par la magie



un indice (flèche verte sur l'image précédente) ...

vous serez obligé d'emprunter le téléporteur Nord pour atteindre ...

Vous vous trouvez face à l'ancienne chambre funéraire du roi Hildrek, qui est désormais une créature des ténèbres. « Et maintenant, mortels, vos âmes vont éteindre ma soif », siffle-t-il.



Parmi les objets éparpillés dans la chambre funéraire resplendit un bijou en forme d'œil.

L'objet Œil a été ajouté à l'inventaire du groupe.

escalier vers le 2nd niveau dans ce secteur

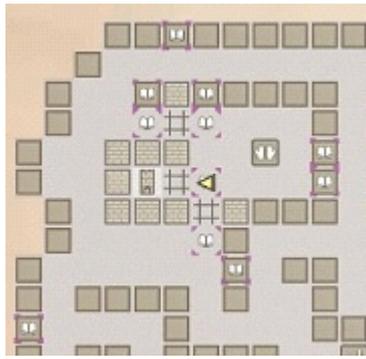
parmi les objets à collecter de ce 3ème niveau, des bâtons de protection et des manteaux elfique pour vos jeteurs de sorts ...

niveau 16

	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-5	283/283		GU
2 Maurice	-7	269/269		PA
3 Jeanette	-10	121/121		MO
4 Eustache	-9	212/212		BA
5 Dudule	0	212/212	248/248	EP
6 Chantal	-3	136/136	197/197	EP
7 Alienor	1	93/93	102/102	MA

en terme de niveaux de sorts -> Dudule est Conjurateur 3 Sorcier 7 Magicien 7 Enchanteur 4 / Chantal est Magicienne 3 Conjuratrice 7 Enchanteuse 6 / Alienor est Conjuratrice 7 Magicienne 5

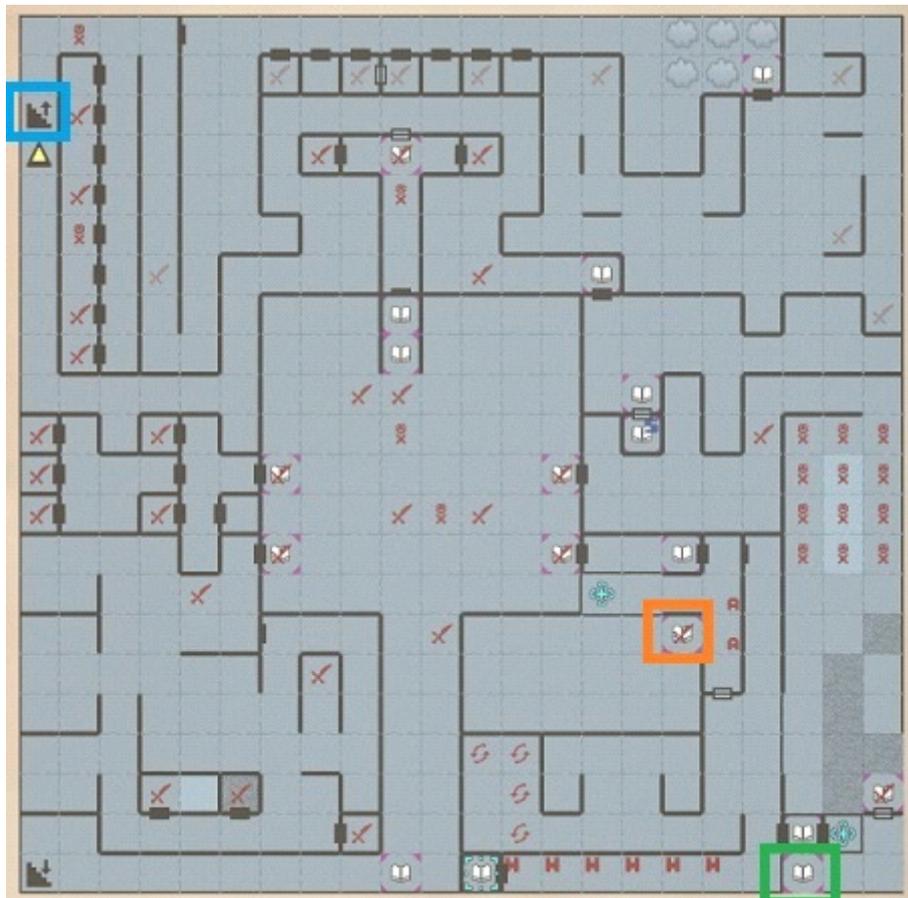
suivez (ou suivant) le dernier indice trouvé -> rendez vous au Nord Ouest de la ville de Skara Brae, occupez vous des 2 statues extérieures puis des 3 statues intérieures -> ...



Temple des 100 bénédictions - portail d'entrée du ...

Château Harkyn

1er niveau



vous ramasserez, sur des cadavres, des robes du guerrier vert au Centre Sud (carré orange sur l'image) -> équipez vous en (ou pas <- mon choix)

Ce lieu abrite une épée luisante faite d'un cristal magique.

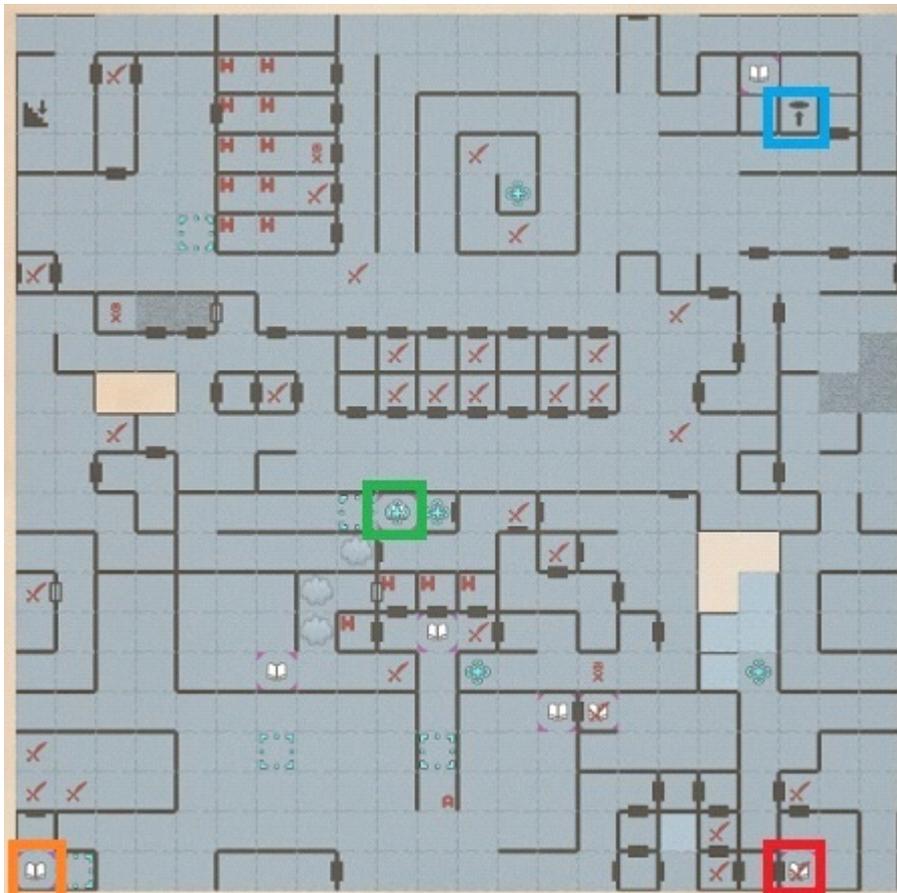
L'objet Épée de cristal a été ajouté à l'inventaire du groupe.

l'épée de cristal est au Sud Est (carré vert sur l'image précédente)

escalier ascendant au Nord Ouest (carré bleu sur l'image précédente) vous mènera au ...

2nd niveau

protégé par la magie

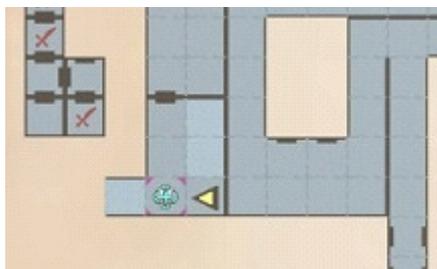


vous y trouverez des armes et équipements d'armures en adamantine

reste 2 secteurs -> les sorts 'destination arcane' (niveau de sort 7 du Conjurateur) et 'passe muraille' (niveau de sort 7 du Magicien) ne fonctionnant pas "ici" ...

vous y trouverez des **équipements d'armures** en adamantine

au Centre Ouest (**carré vert sur l'image**) -> ...



Un vieillard se tient devant vous et déclare : « Répondez à cette question si vous désirez passer :

Quelle taverne se trouve au bout de la rue de l'Archer nocturne ? »

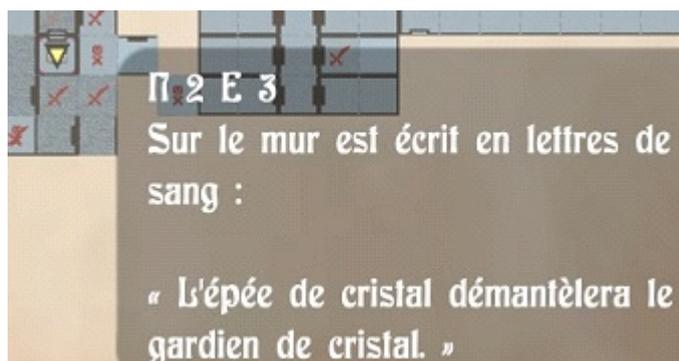
pour avoir la réponse, il vous faut y aller -> ...

retournez à la **ville de Skara Brae** -> Ouest -> attaquez la **statue de seigneur ogre** -> Sud -> rue de l'archer nocturne et alentours -> attaquez les 2 **statues de seigneur ogre** -> les 2 **portails**, vers la **Tour de Mangar**, sont fermés (**ok + tard cf. 3ème niveau de la Tour de Mangar**) -> ...



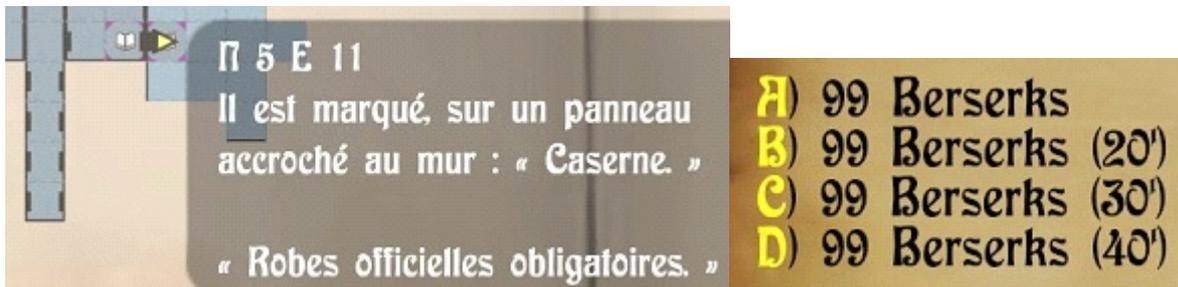
dans la rue de l'archer nocturne, est implantée la **Taverne du crâne** !

revenez au **3ème niveau** du **Château Harkyn** -> donnez votre réponse au **vieillard** -> il vous laisse passer -> avancez au Sud Ouest -> ...



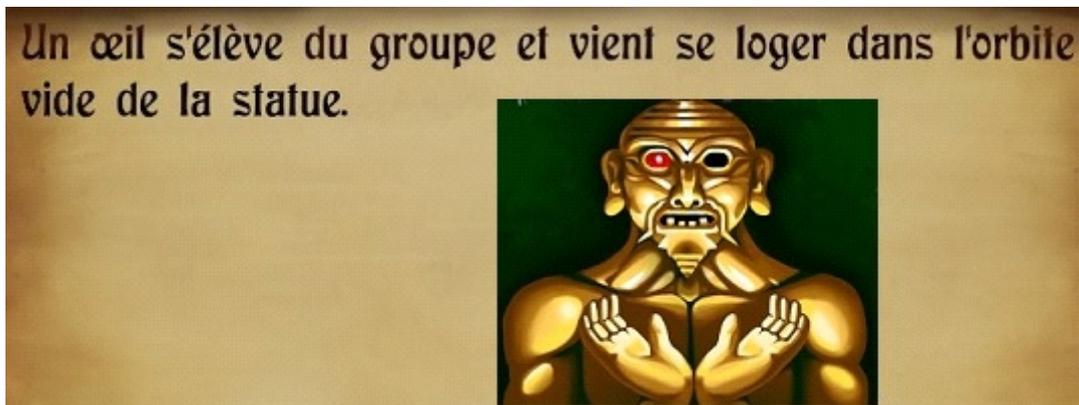
localisation -> carré jaune sur la 1ère image

au Centre Sud (carré rouge sur la 1ère image) -> ...



sans les robes du guerrier vert -> je récupère + de 50 000 Po dans le butin !

tout au Sud Est (carré orange sur la 1ère image) -> ...



vous affrontez le dieu fou ...

et êtes téléportés au Nord Est de la ville de Skara Brae près de la Tour de *Kylearan*

les portails se refermant derrière vous, si vous souhaitez revenir ici depuis la ville de Skara Brae, il vous faudra passer par le portail magique du 3ème niveau du Château Harkyn (carré orange sur la 1ère image)

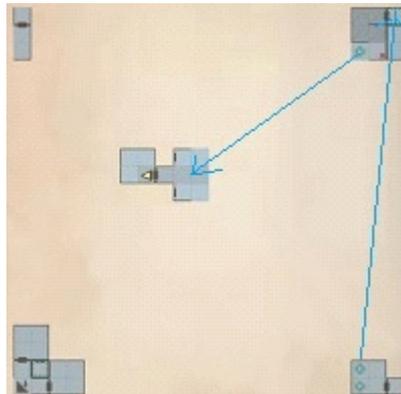
niveau 21

	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-11	375/375		GU
2 Maurice	-11	379/379		PA
3 Jeanette	-17	165/165		MO
4 Eustache	-13	295/295		BA
5 Dudule	-5	271/271	287/287	EP
6 Chantal	-5	243/243	291/291	SO
7 Alienor	-5	319/319	264/264	EP

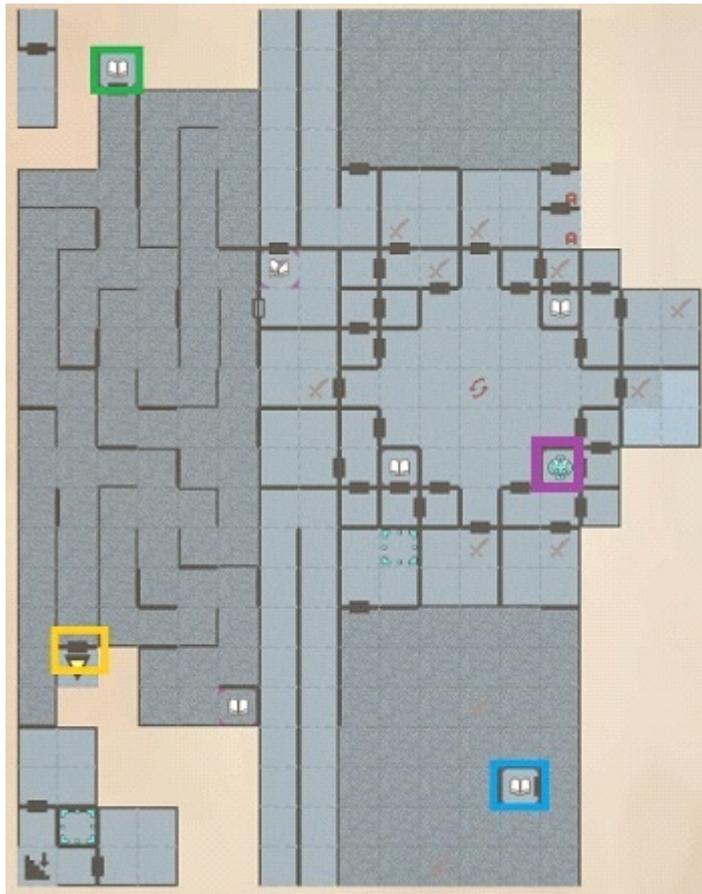
en terme de niveaux de sorts -> **Dudule** est Conjurateur 3 Sorcier 7 Magicien 7 Enchanteur 7 / **Chantal** est Magicienne 3 Conjuratrice 7 Enchanteuse 6 Sorcière 7 / **Alienor** est Conjuratrice 7 Magicienne 7 Sorcière 7 Enchanteur 5

la Tour de Kylearan

conservez une sauvegarde avant d'y entrer -> vous ne pourrez en ressortir qu'après un "petit" parcours



faites en sorte d'arriver rapidement au Centre via ces deux téléporteurs



1ère énigme (carré violet sur l'image) -> ...

<p>Sur le mur, il est écrit :</p> <p>Composé de terre bien que d'âme privé En tant que statue vivante Il est entier</p>	<p>En tant que gardien Il doit marcher... La première moitié de son nom est synonyme de rocher</p>
---	--

il y a une erreur, c'est la seconde moitié

Une bouche magique sur le mur s'adresse à vous en ces termes :

« Nommez celui qui vient du froid, prophétisé deux fois ! »

la réponse est 'golem de pierre' (je pense qu'en anglais le libellé doit être inversé ['stone golem' et non 'golem of stone'], d'où l'erreur dans le texte) -> vous êtes de nouveau téléportés vers le Centre Sud -> ...

2nde énigme (carré bleu sur l'image de la 1/2 carte) ->

Une bouche magique sur le mur s'adresse à vous en ces termes :
« Nommez le chemin de traverse sans fin et votre itinéraire se poursuivra : »

il faut interpréter "le chemin de traverse" comme étant une des rue de **la ville de Skara Brae** -> la réponse est 'sinistre' (la rue sinistre au Sud Est, celle où vous vous êtes fait refouler magiquement en début de partie -> vous n'en voyez pas la fin ...)

ensuite, via le Centre Nord, vous arrivez à l'Ouest -> ..

Un triangle d'argent flotte au milieu de la pièce.
L'objet Triangle d'argent a été ajouté à l'inventaire du groupe.

vous récupérez un triangle d'argent (carré vert sur l'image de la 1/2 carte)

allez reprendre des forces et commercer en rejoignant l'entrée (passage au niveau du carré orange sur l'image de la 1/2 carte) -> revenez juste avant l'entrée (il vous faudra refaire tout le cheminement et répondre de nouveau aux deux énigmes) -> Est -> ...

Une statue de cristal prend vie sous vos yeux et s'apprête à passer à l'attaque ! Allez-vous la combattre ?

défoncez la grâce à l'épée de cristal !

passez par le Nord Ouest pour atteindre le Nord Est -> ...



descendez vers le Sud -> ...

piège mortel (carré rouge sur l'image) -> vous êtes dans dans la **Guilde de l'aventurier** -> faites ce qu'il faut pour retrouver votre groupe en pleine santé (cf. manuel -> enlevez un de vos combattants -> embauchez un aventurier lambda -> allez dans un **Temple** - ressuscitez un de vos jeteurs de sorts qui dispose du sort 'au delà de la mort' niveau de sort 6 de l'Enchanteur - revenez à **la Guilde de l'aventurier** -> séparez vous de l'aventurier lambda et reprenez votre combattant -> ressuscitez vos morts -> soignez les) -> revenez au Sud Est du **1er niveau de la Tour de Kylearan**

évittez d'aller là où vous êtes déjà passé sur l'autre 1/2 carte ...

le téléporteur, indiqué par la flèche bleue sur l'image précédente, vous permettre de rencontrer ...

« Bonjour, ô êtres persévérants ! Je suis Kylearan, l'enchanteur bienveillant de Skara Brae. Rangez vos armes : je suis votre allié, pas votre ennemi. »

« Vous avez franchi mes épreuves avec succès et pouvez désormais poursuivre votre véritable quête, dénicher la source du mal qui ronge Skara Brae : Mangar le Sombre, ma bête noire. »

« La Tour de Mangar, située dans Skara Brae à l'opposé de la mienne, est un piège mortel qui s'étend sur cinq étages, et seule une clé d'onyx permet d'y pénétrer. »

« Bonne chance, et n'oubliez pas : il ne faut pas toujours croire ce qu'on voit. »

Kylearan disparaît.

Au sol repose une clé d'onyx.



L'objet Clé d'onyx a été ajouté à l'inventaire du groupe.

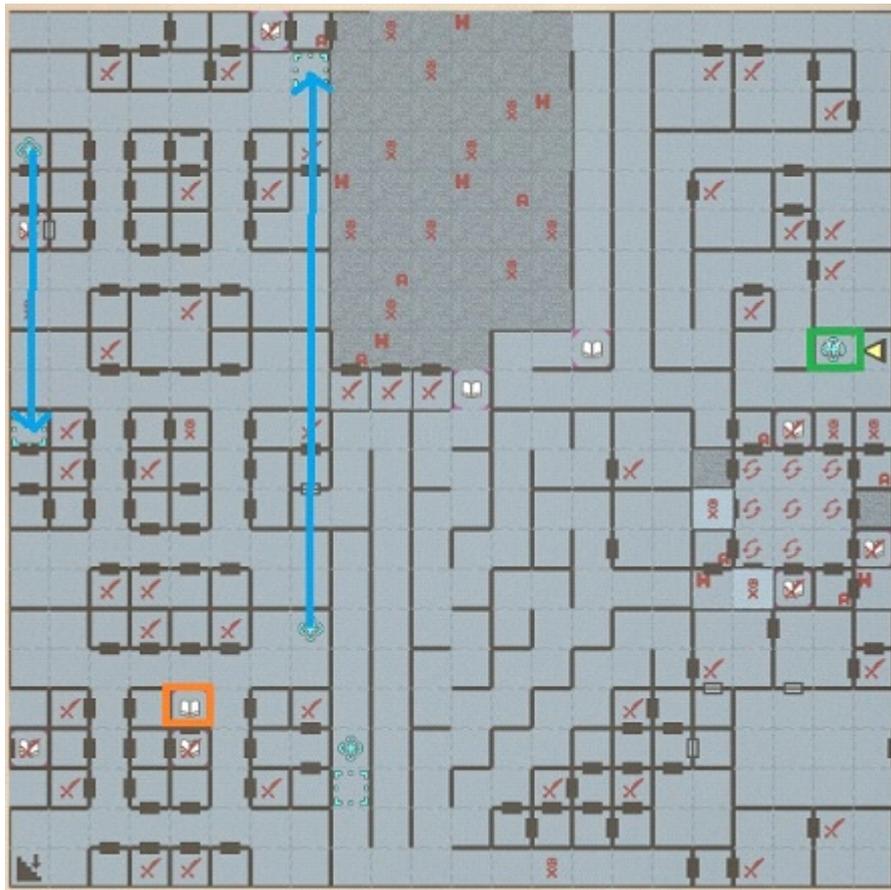
Kylearan (carré vert sur l'image précédente) -> il vous remet une clé d'onyx

escalier vers la sortie (carré orange sur l'image précédente)

la Tour de Mangar

dans la ville de Skara Brae, allez dans le secteur Sud Est du côté du Temple de Riosk -> attaquez les deux statues de géant de pierre -> la demeure de longinus le dérangé -> ... -> rejoignez l'escalier en colimaçon du 3ème niveau des égouts pour retourner dans le coin Sud Ouest et entrer dans la Tour de Mangar à l'aide de la clé d'onyx ->

1er niveau



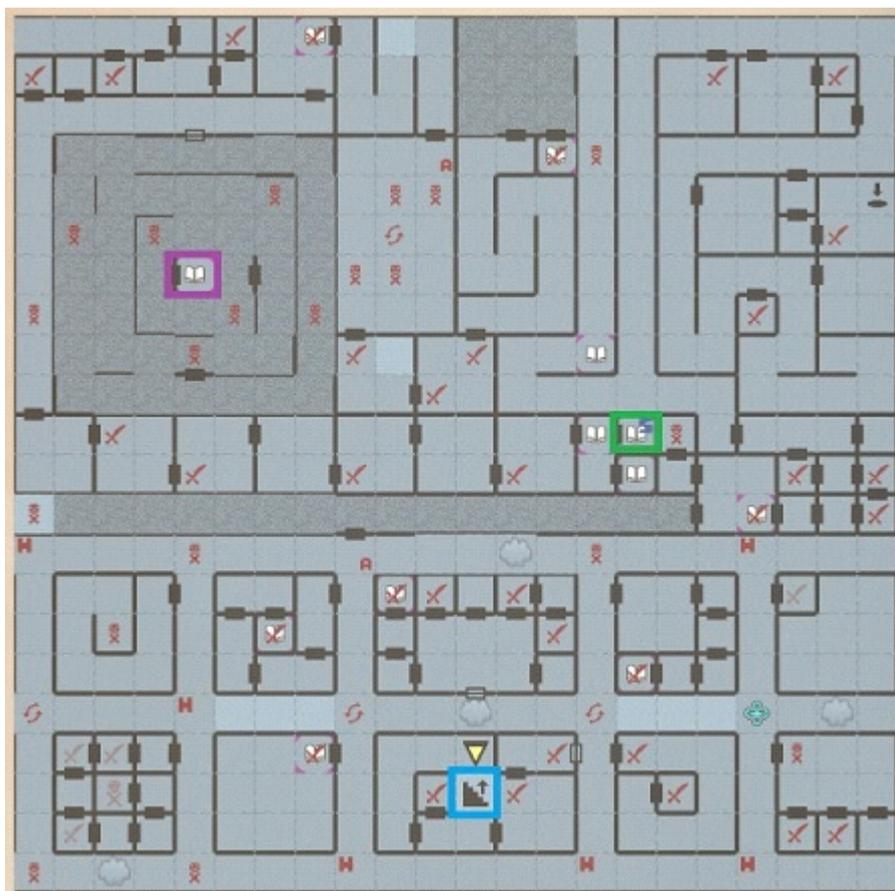
2 téléporteurs pour changer de secteur (flèches bleues)

Le message suivant est gravé sur la paroi :
Au-delà du mensonge
Avant le dérapage
Un passage au nord
feindra le chemin avant
d'en haut se diriger
Jusqu'à la poigne du mal
Sans pour autant
d'un centimètre s'affaisser

carré orange sur l'image précédente

carré vert sur l'image précédente -> bouche vers le ...

2nd niveau



Au mur, une bouche magique s'adresse à vous :

« Deux formes vous appartiennent,
l'une est dans les alentours.
Nommez cette forme
et vous aurez fait le tour. »

Nord Ouest -> carré violet sur l'image précédente -> vous possédez le carré d'argent et le triangle d'argent -> réponse est 'cercle' (cf. topographie du secteur) -> vous récupérez le cercle d'argent

restauration lente des points de sorts au Centre Est (carré vert sur l'image précédente - coin secret de Roscoe)

niveau 27

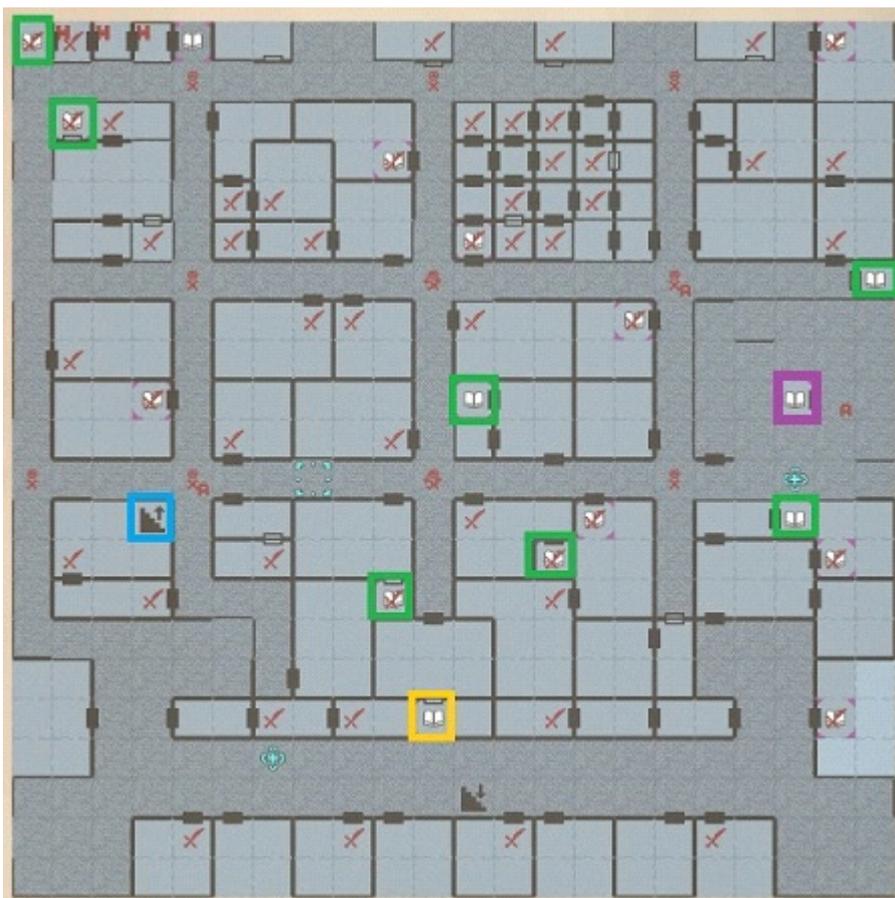
	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-17	468/468		GU
2 Maurice	-15	453/453		PA
3 Jeanette	-25	229/229		MO
4 Eustache	-17	376/376		BA
5 Dudule	-9	330/330	314/328	EP
6 Chantal	-9	288/288	200/326	SO
7 Alienor	-9	349/349	271/292	EP

en terme de niveaux de sorts -> **Dudule** est Conjurateur 3 Sorcier 7 Magicien 7 Enchanteur 7 / **Chantal** est Magicienne 3 Conjuratrice 7 Enchanteuse 7 Sorcière 7 / **Alienor** est Conjuratrice 7 Magicienne 7 Sorcière 7 Enchanteur 7

escalier montant au Sud donne accès au ...

3ème niveau

protégé par la magie



Un vieil homme vous interpelle :

« Je suis le Maître des clés. J'ai quelque chose à vous vendre, contre la modeste somme de 50 000 pièces d'or. Qu'en dites-vous ? Marché conclu ? »

le *vieil homme* (carré violet sur l'image de la carte) -> il s'agit d'un *passé partout* qui ouvre les *portails*, dans la ville de Skara Brae, autour de la Tour de *Mangar*

7 murs (carrés verts sur l'image de la carte) avec chacun une inscription

Ne cherchez pas à deviner,
le premier n'est que mensonge.

Le deuxième du Dieu unique
est sûrement avec.

Comme le Dieu unique le disait, le
troisième est passion si la vie et
l'amour vous habitent.

Dans tout le pays,
le quatrième est et

Nous parlons du Dieu unique, éternel :
son cinquième est presque sûrement
être.

Parmi la multiplicité des étages,
plusieurs sont ancestraux, mais le
sixième l'est pour toujours.

Le Dieu unique a déclaré que le
premier homme était béni et que le
dernier était damné.

Une bouche magique sur le mur s'adresse à vous :
« Énoncez les sept mots du Dieu unique, dans l'ordre, et déniez les escaliers perdus : »

carré orange sur la carte

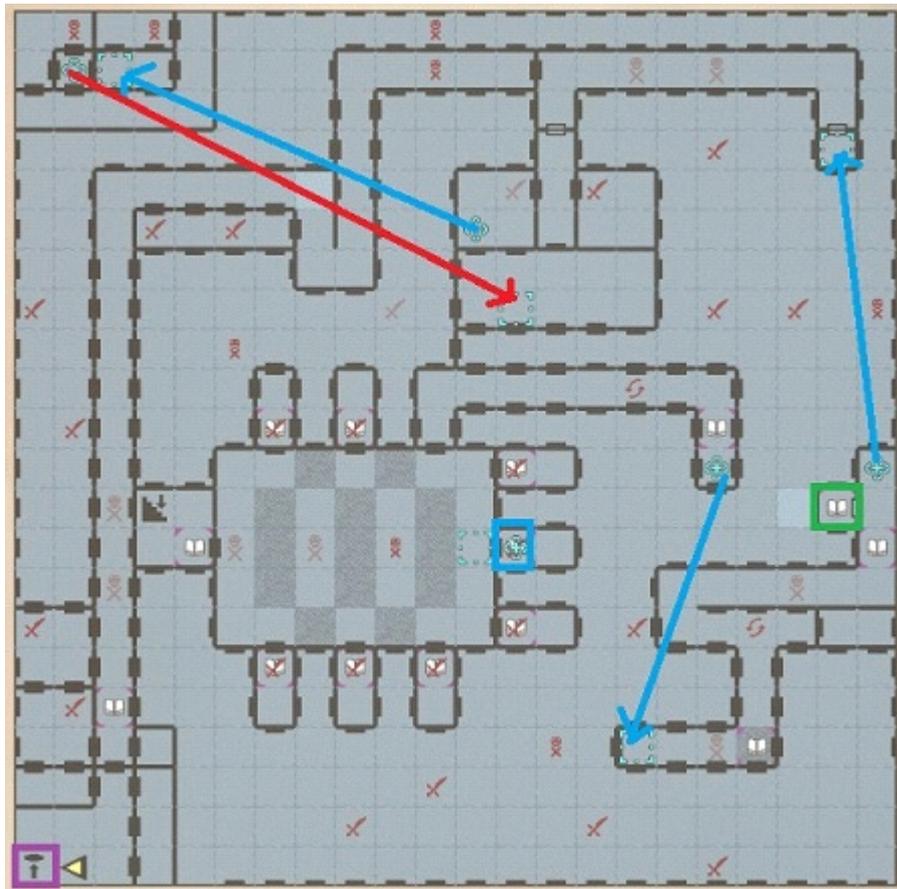
"énoncez" -> il faut faire une phrase, avec un des mot de chaque inscription -> chaque mot doit être validé séparément -> en tâtonnant, vous trouverez la réponse (il faut traduire "mensonge" en "mentir" pour avoir une phrase correcte) ->

'mentir avec passion et être toujours damné'

reste a trouver les escaliers (carré bleu sur l'image de la carte) vers le ...

4ème niveau

protégé par la magie



3 téléporteurs (flèches bleues sur l'image) pour se déplacer

4ème téléporteur (flèche rouge sur l'image) pour se déplacer et surtout, faire apparaître la multitude de portes

Cette tombe renferme un grand cercueil noir.
Voulez-vous l'ouvrir ?

carré bleu sur l'image précédente ...

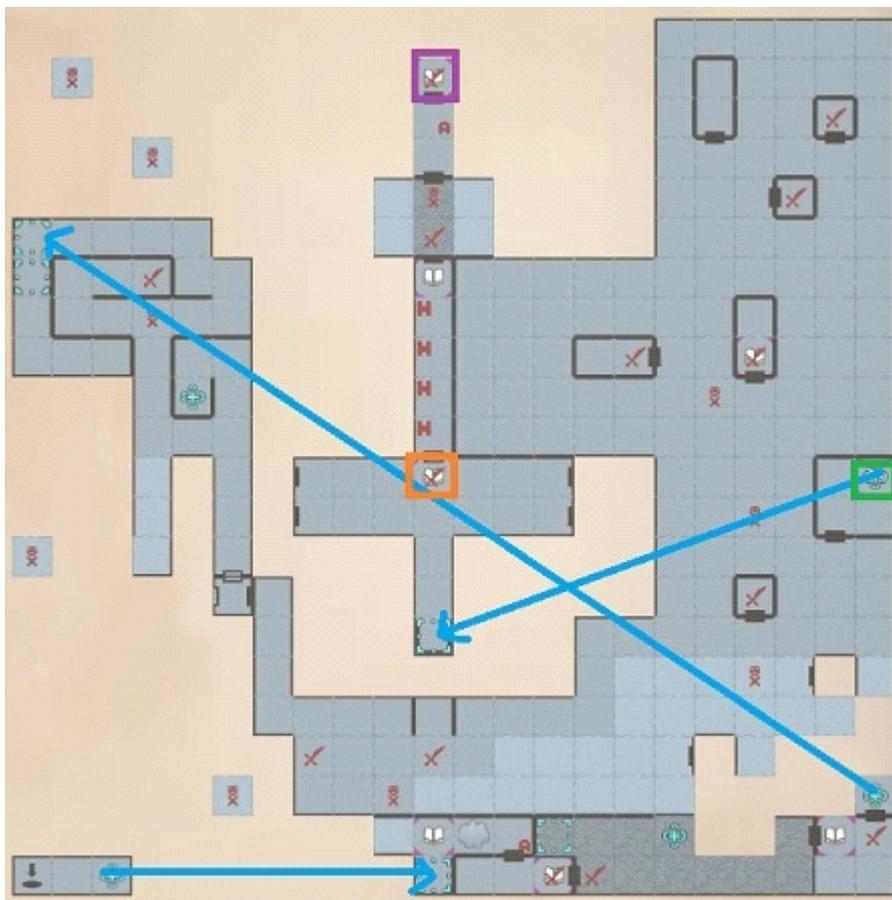
Une bouche magique plaquée au mur vous parle :
« Nommez le plus puissant des fils d'Odin et vous
reporterez son aide. »

carré vert sur l'image de la carte -> vous connaissez la bonne réponse (cf. 2nd niveau des égouts) -> vous obtenez
une figurine de Thor

recoin Sud Ouest (carré violet sur la carte) -> portail en hauteur vers le ...

5ème niveau

protégé par la magie



Il y a ici un bassin rempli d'un liquide en ébullition. Le groupe va-t-il plonger dedans ?

2 téléporteurs puis un bassin de lave (flèches bleues sur l'image -> carré vert) vous positionneront au Centre -> allez au Nord -> ...

Sur le mur nord sont gravées 3 formes géométriques : un carré, un cercle et un triangle.

Une voix chuchote : « Vous voyez plus loin... Droit de passage accordé. »

c'est ici (carré orange sur l'image de la carte) que sont utilisés le carré d'argent, le triangle d'argent et le cercle d'argent

Il fait venir quelques-uns de ses amis proches, d'un simple geste de la main. Ils n'ont pas l'air de vouloir rigoler.



avancez plein Nord et affrontez Mangar (carré violet sur l'image de la carte)

Rylearan, l'archimage bienveillant, surgit devant vous dans un éclair lumineux. « Bravo ! », crie-t-il, rayonnant. « Votre quête à Skara Brae est achevée ! »

« Vous recevrez tous, en témoignage de ma gratitude, 300 000 points d'expérience en prime. Sans oublier ces 300 000 pièces d'or à partager entre vous. Adieu, et portez-vous bien ! »

avec la mort de Mangar, l'hiver prendra bientôt fin ... et tout redeviendra comme avant !

***** **BILAN** *****

	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-16	595/595	64 à 232 (-7 De frappe)	GU
2 Maurice	-14	561/561	32 à 392 (+3 De frappe)	PA
3 Jeanette	-29	310/310	128 à 4096 (+17 De	MO
4 Eustache	-13	497/497	6 à 20 (+6 De frappe)	BA
5 Dudule	-7	379/379	372/372	EN
6 Chantal	-7	362/362	374/374	SO
7 Alienor	-7	409/409	259/343	EN

en terme de niveaux de sorts -> **Dudule** est Conjurateur 3 Sorcier 7 Magicien 7 Enchanteur 7 / **Chantal** est Magicienne 3 Conjuratrice 7 Enchanteuse 7 Sorcière 7 / **Alienor** est Conjuratrice 7 Magicienne 7 Sorcière 7 Enchanteur 7

467 252 Po

durée estimée de la partie avec rédaction du document -> 42 h 15

***** CRITIQUES + AVIS *****

les défauts

absence de nourriture "visible" - le repos étant à l'appréciation du joueur dans **la guilde de l'aventurier** sans doute un bug avec les dégâts du moine qui deviennent hallucinant a partir du niveau 15 ou 16 (cf. **Bilan**)

est ce normal que les pièges désarmés se réactivent ?

si l'on repasse dans leur case respective, certains ennemis importants dans l'aventure sont toujours vivants !

le nombre d'individus dans une case (ou quelques cases) est (trop) souvent totalement grotesque les distances a laquelle sont postés initialement certains (groupes d')ennemis dans une case (ou quelques cases) sont irréalistes

s'enfuir en combat -> ce sont les ennemis qui disparaissent !

les cartes des donjons font toutes la même taille - les proportions ne sont pas du tout respectées pour les

Tours

les atouts

aucun crash - temps de chargement rapide

gameplay très bon -> juste que le 180° automatique en sortie de **construction** aurait put être optionnel

la remastorisation du jeu est sympathique a jouer et permet un gain de temps fou (à l'origine, il n'y a pas de carte dans cet opus -> papier millimétré - crayon !) - graphiquement, cela reste basique mais efficace - si j'ai bien tout compris, comparé au jeu original, certaines contraintes ont été levées

avoir conservé la possibilité de le jouer "comme dans les années 80" (avec plusieurs paramètres -> lancez une nouvelle partie en mode "rétro" pour les détails) est une très bonne initiative

Tale of the Unknow, sous sa forme remastorisée dans **the Bard's Tale Trilogy**, est un bon "petit jeu antique" ... à très petit prix in fine !