





# PAR B.STR

# BARD'S

# TALE

**Bard's Tale** est un jeu de rôle du type des Sorcelleries sur Apple, c'est à dire que les auteurs ont insisté sur les variétés de magie au détriment de l'action. En fait, Bard's Tale est un jeu assez statique, surtout dans les phases de combat. La difficulté du jeu repose, outre le problème du développement des personnages, sur la résolution d'énigmes posées tout le long de l'aventure, dans les donjons.

Petite introduction :  
La légende de Skara Brae.

Il y a longtemps déjà, le sorcier maléfique Mangar a précipité la petite ville de Skara Brae (bien connue des Ultimatisés) dans un hivers éternel, la coupant totalement du rest du monde. L'armée de Skara Brae disparut en une nuit. Qui pourra sauver cette ville ?

## I) Conseils

Pour créer votre équipe, je vous conseil 1 guerrier, 1 monk, 1 barde (obligatoire) et 3 magiciens. Pour l'or, récupérez l'or de personnages déjà créés et regroupez le sur un de vos personnages, faites un Remove de ce personnage, éteignez l'ordinateur, recommencez l'opération le plus de fois. Prenez au moins 1.000.000 G.P. avant de commencer. Achetez ce qu'il y a le mieux pour vos personnages. N'oubliez pas un instrument pour votre barde. Promenez vous dans S.B. repérez bien la Gran Plaza (Temples), la Guilde, le Rosco's Emporium, le Garth's Shop et le Bar du Barde Scarlet (cf. annexe 1 pour leur location dans S.B.). N'allez pas dans un donjons avant les niveaux 4-5. Restez aux alentours d'un temple pour ressusciter les morts.

## II) Les donjons.

L'aventure se passe réellement dans les donjons. Il y en a 5 en tout. C'est là que se poseront à vous les différentes énigmes. Les réponses à ces énigmes se trouvent pour la plupart dans les niveaux précédents de donjons.

## III) La solution.

\*Votre premier donjon : The Sewers  
On y a accès par le Bar du Barde Scarlet en demandant du vin. Ce donjon est composé de quatre niveaux dont seuls les 3 premiers vont vous servir pour l'instant. Il faut les visiter à fond. Ce donjon n'est pas compliqué. Note : Un donjon est un carré de 22 X 22.  
Niveau 0: L'escalier pour descendre au niveau -1 est en 18N, 7E.  
Niveau -1: L'escalier pour descendre est en 14N-17E.  
Niveau -2: Vous devez trouver un Bouche Magique en 4N-3E. Cette bouche magique vous donne le mot de passe pour entrer dans le donjon No deux : TARJAN. Pour descendre au niveau inférieur, vous aurez deux Portals (Trous) un en 11N-21E, l'autre en 21N-3E.  
Niveau -3: Pas pour l'instant.

\*Donjon deux : The Catacombs.

Pas grand chose à faire dans ce donjon.

Niveau 0: L'escalier se trouve en 15N-18E.

Niveau -1: L'escalier pour descendre se trouve en 8N-11E.

Niveau -2: Ici vous allez devoir récupérer quelque chose d'indispensable. Pour cela vous devez avoir des personnages avec des slots de libre. Dans l'"Ancient Burial Chamber of King Aildrek" vous allez devoir combattre Bashar Kavilar. Un fois tué, vous récupérez un "Eye". \*Voici le troisième donjon : The Castle.

Ca se complique.

Niveau 0: Allez récupérer l'épée de crystal en 0N-19E après avoir tué le Jabberwock. Pour passer le Trône du Baron, utilisez votre barde.

L'escalier est en 19N-0E.

Niveau +1: Vous allez devoir récupérer un Silver quare. Pour cela, vous allez devoir répondre à un Wizenad man qui se trouve en 9N-9E. Vous allez devoir répondre Vampire. Vous allez en 9N-10E, ce qui vous téléportera à côté du Silver Square (0-0).

Répondre "Shield" à la Magic Mouth en 0N-19E. Vous récupérez des Shields. Vous monterez au niveau supérieur par un Portal en 19N-18E.

Niveau +2: C'est à ce niveau que vous trouverez le passage en direction du donjon 4 qui est derrière les Iron Gates au Nord-Est de S.B.

Il s'agit de tuer la statue qui se trouve en 1N-21E. L'oeil que vous avez avec vous est indispensable. Vous serez téléporté dehors à côté du donjon numéro quatre.

\*Donjon quatre : Kylearan's Tower.

Niveau 0 : Il n'y a pas d'autres niveaux, mais celui-ci est assez dur. Premièrement, vous devrez répondre à une Magic Mouth en 10N-13E, en lui disant "Stone Golem". Puis une autre Magic Mouth en 2N-12E (indispensable) en lui répondant : Sinisterright.

Une Statue de Crystal se dressera sur votre route, que vous devrez tuer avec l'épée de même matière (1N-4E). Enfin, vous trouverez Kylearan en 13N-17E. Il vous donnera une clé d'Onyx. Ne pas oublier le Silver Triang.

\*Donjon Cinq : Mangar's Tower. Vous y aurez accès par le niveau -3 de the Sewer. L'escalier qui permet d'y aller se trouve en 16N-17E. Vous devrez utiliser un sort PHDO (cf annexe 2 sur les sorts de magie).

Vous ressortirez à côté de la tour. Niveau 0 : Ou est l'escalier ? Mystère. Utilisez le sort APAR pour aller au niveau deux.

Niveau +1 : récupérez le Silver Circle en répondant à la Magic mouth située en 15N-4E. Réponse : Circle.

Vous trouverez l'escalier pour monter en 2N-11E.

Niveau +2 : Ca se complique drolément. Achetez une Clé au Keymaster, prix : 50.00 g.p. Vous devez tout d'abord répondre à la Magic Mouth (4N-10E) pour trouver l'escalier. La réponse est : "lie", puis "with", "passion", "and", "be", "forever" et enfin "damned".

Vous trouverez ensuite l'escalier en 9N-3E.

Niveau +3 : Pour passer les deux dragons dormant, il faut que le barde joue une musique. La réponse à la Magic Mouth en 9N-20E est "Thor" ce



qui vous permettra de récupérer une figurine de Thor. Vous devrez aller en 20N-3E (par téléportations successives) pour inverser les murs et les portes. Vous pourrez aller ainsi en 0N-0E ou vous trouverez un Portail pour aller au niveau supérieur.  
Niveau +4 : Allez en 10N-21E et plongez dans le Chaudron Bouillant, ce qui vous téléportera.  
Attention, vous approchez de la confrontation finale. Une Magic Mouth attendra comme réponse "Spectre Snare" en 21N-10E, ce qui vous permettra de récupérer un Spectre Snare. Allez juste en dessous et vous aurez la joie de tomber sur Mangar et ses amis. Massacrez tout et vous aurez gagné : Skara Brae est libérée.

Annexe 1 : La location des différents sites dans la ville de Skara Brae.

- La Guilde ou vous devrez sauver à chaque fois votre partie se trouve à Main Street.
- Garth's Shop est un peu plus haut dans Main Street.
- Un Temple ou vous pourrez ressusciter, vous restaurer (Pts de vie, Old) se trouve dans Rakher Street au Sud de Main Street.
- Le Bar du Barde Scarlet se trouve derrière une statue gardienne dans Rakher Street (Tuer la statue).
- Le Review Board (là où vous pourrez augmenter de niveaux, changer de classe) est caché en haut de Trumpet Street, à côté d'un Inn (Bar).
- Autour de la Gran Plaza, vous trouverez trois Temples plus le Mad God Temple (dungeon des Catacombes).
- Le Rosco's Energy Emporium est à l'angle de Gray Knife Street et de Serpent Street (pour restaurer vos Pts de magie).
- Le Château est en Nord-Ouest, protégé par 4 statues. Il y a un temple en face.
- La tour de Kylearan est en Nord-Est, et la tour de Mangar est à l'opposé. Elles sont protégées par des Iron Gate infranchissable. Attention quand vous êtes à l'intérieur de l'enceinte à ne pas sortir par mégarde car les Iron Gates se refermeraient derrière vous et vous devrez refaire tout le chemin pour retourner à l'une des tours.

Annexe 2 : Les sorts de magie. Ils sont utilisés avec des codes de quatre lettres. Voici les sorts :

- Conjurer: Niv.1 -MAFL (Torche)
- ARFI (Attaque)
- SOSH (Armure)
- TRZP (Désarme)
- trappes. A utiliser pour les Chests.)
- Niv.2 -FRFO (Ralentit enn.)
- MACO (Compat)
- BASK (Augm.armes)
- WOHL (Cure)
- Niv.3 -MAST (Aveugle enn.)
- LERE (Torche qui révèle les portes secrètes).
- LEVI (Lévitacion. Sert pour monter ou descendre par un Portail)
- WAST (Brule enn.)
- Niv.4 -INWO (Loup en S)
- FLRE (Healing)
- POST (Empois.enn.)
- Niv.5 -GRRE (Lumière qui révèle les portes secrètes aux endroits larges seulement)
- WRCO (Augm.Force)
- SHSP (Attaque)
- Niv.6 -INOG (Ogre en S)
- MALE (Lévitacion)
- Niv.7 -FLAN (Heal+Cure)
- AFAR (téléporte d'un endroit à un autre dans un dungeon). Très important.

- Magicien: Niv.1 -VOPL (Augm.arme)
- AIAR (Armure)
- STLI (Lumière)
- SCSI (Situation)
- Niv.2 -HOMA (Attaque)
- WIST (Enn. en Old)
- MAGA (Aug.arme)

- AREN (Situe escal.)
- Niv.3 -MYSH (Armure equi)
- OGST (aug.force)
- MIMI (aug.armure)
- STFL (Attaque)

- AREN (Situe escal.)
- Niv.3 -MYSH (Armure equi)
- OGST (aug.force)
- MIMI (aug.armure)
- STFL (Attaque)
- Niv.4 -SPTO (Attaque)
- DEBR (Attaque)
- STSI (Révèle porte

secrète)

- Niv.5 -ANMA (anti magie)
- ANSW (Guerrier en S)
- STTO (Statufie enn.)
- Niv.6 -PHDO (Dématerialise les murs dans les donjons. Ne fonctionne pas à tous les niveaux)
- YMCA (Armure)
- Niv.7 -REST (Restore equi)
- DEST (Tue l ennemi)

- Sorcier Niv.1 -MLJA (Attaque)
- PHBL (illumine mons)
- LOTE (Localise trap)
- HYIM (Ennemis

manque leur coup)

- Niv.2: -DISB (évanouis illu)
- TADU (Illusion en S)
- MIFI (Attaque)
- FEAR (Réduit

potentiel des ennemis)

- Niv.3 -WIWO (Loup en S)
- UANI (Devient invis)
- SESI (Révèle endroit

spéciaux)

- CURS (Réduit abilité

des ennemis)

- Niv.4 -CAEY (lumière)
- WIWA (guerrier en S)
- INVI (Invisible)
- Niv.5 -WIOG (Ogre en S)
- DILL (Attaque)
- MIEL (Attaque)
- Niv.6 -WIDE (Dragon en S)
- MIWP (Rend fou un

équipier)

- Niv.7 -WIGI (Géant en S)
- SOSI (Révèle

endroit spéciaux)

- Wizard : Niv.1 -SUDE (Zombi en S)
- REDE (Attaque)
- Niv.2 -LESU (Elemental en S)
- DEBA (Attaque)
- Niv.3 -SUPH (Créature en S)
- DISP (Anti-poss.)
- Niv.4 -FRSU (demon en S)
- ANDE (Ressussite le temps d'un combat)
- Niv.5 -SPBI (ennemi en S)
- DMST (Attaque)
- Niv.6 -SPSP (Créature en S)
- BEDE (Ressussite)
- Niv.7 -GRSU (demon en S)

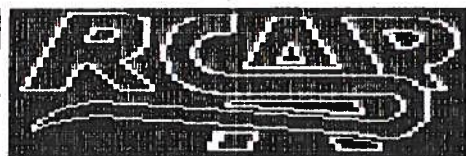
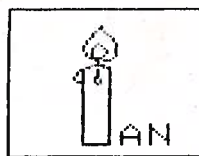
III) Les chants du Barde.

- 1- Augmente les points de dommages
- 2- la chance de toucher un ennemi
- 3- Baisse les points de dommages
- 4- Heal l'équipe durant le combat
- 5- Augmente dextérité
- 6- Met champ anti-magique

et voila.

B.str





Et voilà, le groupe RCAP vient d'atteindre sa première année de vie. Une année passée au sommet du piratage informatique français, que ce soit sur Commodore 64 (l'ordinateur vedette), Atari ST (mais pour combien de temps encore, cf. l'article de LTF), Commodore Amiga et même la micro-édition avec RCAP magazine qui est la fanzine de micro la plus célèbre en France (grâce notamment à feu Hebdogiciel et au Minitel).

A cette occasion, on peut faire un petit historique du groupe. En janvier 86, Mr Gruge & Co et C.I.A. (Fredsoft en l'occurrence) se mettent d'accord pour créer un groupe qui aura pour nom le Réseau des Crackeurs Associés Parisiens. Il est formé d'un noyau de copains qui échangeaient et déplaçaient depuis un certain temps et qui avaient atteint une certaine renommée et importance dans le piratage sur C.64 en France (MCC, B.Str et C.I.A. commencent à être connus). Ceci explique l'importance que prend rapidement RCAP en France, notamment grâce à deux jeux : Yie ar Kung Fu et Illusion (en exclusivité mondiale). A cette époque, RCAP est composé de Mr Gruge, C.I.A., LTF, Banzai crackband et B.Str. C.I.A. est un sous-groupe composé de Fredsoft, FCK et de C-192 (notre graphiste). RCAP se fait remarquer par la qualité de ses présentations (voir Amstrad Magazine de Juillet 1986). Autre date phare de l'histoire du groupe, c'est la création de RCAP magazine en Avril qui verra paraître son premier numéro en Mai. Là aussi, c'est une réussite médiatique puisque Hebdogiciel nous fait une belle publicité dans son numéro 139 (merci Michael). Pendant cette année, RCAP va connaître quelques modifications. La première est l'abandon de Banzai Cr. Vers le milieu de l'année 1986, deux nouveaux membres viennent s'ajouter au groupe : HTC et Cobra. Puis vient l'époque du ST et de L'Amiga. Il s'agit en fait d'une réorganisation profonde du groupe. Tout d'abord un nouveau membre rejoint RCAP. Il s'agit de DF qui est un spécialiste ST. Puis une majorité de membres du groupe achète aussi un Atari ST tout en continuant sur le C.64. Ce sont LTF, HTC, Cobra et C.I.A. (qui n'est plus que le nouveau pseudo de Fredsoft, FCK ayant repris son indépendance, C-192 ne s'occupant que de dessins). Se démarquant de ce mouvement, on notera la résistance de B.Str et de FCK qui continuent uniquement sur C.64. Et surtout, Mr Gruge passe sur Amiga et fonde RDAP, l'antenne de RCAP sur Amiga, change de pseudo et s'appelle désormais Judas. Les mois continuent de passer, RCAP connaît des hauts et des bas comme tout le monde, fait la guerre à OK Koral, ... En cette fin d'année 1986, on note un renouveau du groupe grâce à un nouveau membre : Nasty Boy. Puis arrive le mois de Décembre. C'est le début de l'abandon général du ST. Ça commence par Cobra qui passe sur Amiga (sans faire pour autant de RDAP) et qui ne reste à RCAP qu'en tant que graphiste (RCAP-RDAP a trois graphistes). Puis LTF suit le mouvement, imité par FCK, Saar, C.I.A. et Nasty Boy. Actuellement, au mois de février, seul DF et HTC ont gardé leur ST et seul DF représente dignement le groupe RCAP sur ST. RDAP, quand à lui a poursuivi son bonhomme de chemin, avec une série de nouveaux membres. Au mois de février, on a assisté à un aller-retour éclair de French-Connexion qui a fait partis du groupe pendant trois semaines avant de préférer continuer en solo. On en est donc là. Voici donc la liste des différents membres du groupe RCAP (RDAP).

- RCAP sur C.64 : B.Str, LTF (spécialiste Hard), C.I.A. et HTC (nos programmeurs) et Nasty Boy.
- RCAP sur Atari ST : DF
- RCAP (sur Amiga) : Judas, TTP, UIB, Saar, FCK, C.I.A. et LTF.
- RCAP magazine : B.Str, The Rhal et JP.
- Graphistes de RCAP-RDAP : TTP, C-192 et Cobra.



## Alors, Gérard, c'est beau l'Amérique du Sud ?

C'est le 7 octobre 1983 qu'est sorti le premier numéro de l'hebdomadaire à l'emblème de l'hippocampe. Le dernier numéro est sorti le 9 janvier 1987. La cause du décès : procès avec un bon paquet de 's', mais aussi gigantisme effréné (en un peu plus de 3 ans : une société d'édition un hebdo informatique, 2 essais de lancement d'hebdomas humoristiques, l'Intox (3 num) et Marcel (1 num), un club, une boutique et enfin une société de diffusion (SEH) et une impulsivité pathologique (vidage personnel). Ahhh, quand je pense que Ceccaldi écrivait dans son premier édit : "... Ne vous attendez pas à trouver l'essai du dernier ordinateur sorti (...). Pas de cours techniques, pas de conseils pour acheter un ordinateur, pas de cours de BASIC..."

Bon, on ne va passer la nuit sur les causes du décès, voyons plutôt les conséquences. Mais au fait il est fout ce mec ! Qu'est-ce qu'il raconte, il ne sait rien, il vous bourre le mou avec ses belles phrases ! Moi j'y suis allé à l'HHHHebdo après sa 'fermeture' ! Et bien il se plante complètement ce dingue. Ils sont simplement en VACANCES à l'HHHHebdo, oui en VACANCES POUR QUELQUES JOURS c'est affiché sur la porte du 24 rue Barron. Ils disent même d'aller voir ou d'envoyer le courrier pour les abonnements ou les commandes au 160 rue Legendre. Je vous le dis ce gars sait à peine écrire mais pour lire, c'était en option !

Oh, dis le tordu qui à déliré pendant quelques lignes, il faudrait te soigner, parce que si moi je ne sais pas lire, toi tu ne sais pas marcher ou alors c'était l'heure de ton biberon et tu as du rentrer chez maman. Si tu étais allé au 160 rue Legendre (Au fait, l'alcoolique à oublié de vous dire que c'était l'adresse de la boutique de l'HHHHebdo) tu aurais trouvé un panneau identique (quoique nettement plus couvert de graffitis pas très gentils). Mais attends enfoiré, attends, il y a encore mieux, un autre panneau demande au facteur de ne pas déposer de courrier dans leur boîte (elle est d'ailleurs scellée) mais de la laisser au bureau de poste. Qu'est-ce que ça veut dire, hein ? Que Hebdogiciel et tout ce qui tourne autour n'existe plus en tant que société ? Aurait-il été définitivement saisi à cause d'un procès ? Ce qui aurait pour conséquences des VACANCES (très) prolongées. Ou n'est-ce qu'une interdiction de parution temporaire ? Allez savoir, seul le futur nous l'apprendra.

Si un abonné ou un membre du club pouvait nous laisser sur Minitel (pas sur HG en tout cas) ce que l'HHHHebdo lui à envoyé à la place du num. 163, ça nous aiderais à y voir plus clair. De toute façon si j'ai du nouveau je vous en ferai part. Au fait pour le cas (fort improbable) ou l'HHHHebdo reprendrait avant que cet article sorte j'aurais l'air bête si je ne vous dis pas qu'il a été écrit le 20/02/87.

**\*NAK**

## Courrier

Pour nous contacter (courrier, abonnement, propositions d'articles) laissez nous un message dans une de nos BAL sur MINTEL. Le serveur que nous honorons de notre présence est sous TELETEL 3 (36.15), il s'agit de SM. La BAL se nomme 'RCAP'.

Nous essaierons de vous recontacter dans les plus brefs délais en laissant les réponses dans votre BAL.

**ATTENTION** : Ne plus utiliser la BAL de HG, car suite au dysfonctionnement qu'a subi cette dernière, on ne peut plus avoir accès à notre BAL.