MANUEL FRANCAIS

THE BARD'S TALE

NUMBER ONE IN THE USA

ELECTRONIC ARTS™

LA GESTE DU BARDE

La Geste du Barde est un jeu de rôle, le premier d'une série d'Histoires de l'Inconnu. Ce jeu se déroule dans la cité de Skara Brae. Comme dans les autres jeux de rôle, vous devez atteindre trois objectifs. Le plus important est d'accomplir la quête construite par l'auteur. Dans la Geste du Barde, la cité de Skara Brae est placée sous la domination du mage démoniaque Mangar. Vous devez trouver Mangar et le persuader d'abandonner son contrôle sur la ville. Malheureusement, Mangar est protégé par des dizaines d'obstacles, de gardiens et de labyrinthes. Votre deuxième objectif est de développer des personnages capables de surmonter ces difficultés. Ces héros sont vos alteregos dans la Geste du Barde. Ils agissent en fonction de vos ordres, mais au cours de l'aventure ils évoluent, comme le font les gens dans la vie réelle. Ils améliorent leurs connaissances en magie, combat, rapine... Ils amassent les trésors et les renseignements. Et ils craignent de mourir trop tôt ! Votre troisième but est d'explorer totalement le monde de Skara Brae. Une grande partie du plaisir est de découvrir les lieux secrets et les objets magiques dissimulés dans la cité.

Table des Matières

Un rapide coup d'oeil	Page 3
Les personnages	Page 5
Les lieux	Page 10
Le système de combat	Page 12
Le système magique	Page 14
Les sorts de Conjureur	Page 17
Les sorts de Magicien	Page 22
Les sorts de Sorcier	Page 27
Les sorts de Prestidigitateur	Page 31
Les chansons de Barde	Page 34
Glossaire des sorts	Page 35
Remarques sur les Souterrains	Pages 12, 14
Les objets	Page 36

UN RAPIDE COUP D'OEIL

Des conseils pour les débutants et un guide de démarrage rapide pour les habitués. Comment utiliser ce manuel :

Ce manuel est composé de trois parties. Ce chapitre est conçu pour donner rapidement au débutant le sens du jeu, et à l'habitué ce dont il a besoin pour démarrer rapidement. Le reste du manuel comporte tous les éléments nécessaires pour profiter pleinement de l'univers de Skara Brae et des habitants qui s'y trouvent. L'ensemble des sorts est décrit plus loin ainsi que les objets que vous pourrez rencontrer. Tout au long du manuel, vous trouverez des astuces et des conseils pour vous aider dans votre quête.

1. Sommaire des commandes

Vous trouverez sur un tableau indépendant le résumé des commandes utiles pour le jeu ainsi que des conseils pour débuter une partie rapidement.

2. La Guilde des aventuriers

La Guilde est votre point de départ habituel. C'est le seul endroit où vous pouvez former des groupes, créer des personnages et sauvegarder ces personnages.

3. Le groupe "prêt à l'emploi"
Pour vous aider à commencer, vous trouverez à la guilde une équipe d'aventuriers prêts à partir. Ce groupe est baptisé *L'EQUIPE. Pour plus d'informations sur les personnages et les groupes, reportez-vous aux pages 3 et 6.

4. La carte de la Cité
La carte de Skara Brae fournie avec le logiciel vous permettra de vous repérer dans la cité. Certains bâtiments sont indiqués, d'autres paraissent anonymes mais ont de l'importance. A vous de les découvrir ! Le dessin des labyrinthes et des donjons est à votre charge. A vous de trouver comment on pénètre à l'intérieur. Sachez que chacun des seize niveaux est construit sur une grille de 22 cases de côtés. Le Nord se trouve en haut de l'écran. Assurez-vous que vous passez par toutes les cases, beaucoup sont spéciales. Pour plus de renseignements, lisez les pages 7 et 8.

5. Combat
Seuls les trois premiers personnages et les deux premiers groupes de monstres peuvent combattre en corps-à-corps. Lisez les pages 9 et 10 pour tout savoir sur les combats.

6. La magie
Il existe quatre classes de magiciens, chacun avec ses capacités spécifiques :
L'enchanteur peut créer des objets et soigner les aventuriers.
Le Magicien peut conférer des pouvoirs magiques à des objets quelconques.
Le Sorcier peut créer des illusions et augmenter la prudence du groupe.
Le Prestidigitateur peut appeler et contrôler des créatures surnaturelles.

Les classes de Sorcier et de Prestidigitateur ne sont pas accessibles aux aventuriers de bas niveau. Pour devenir Sorcier ou Prestidigitateur, un magicien doit maîtriser les sorts jusqu'au troisième niveau, dans une ou deux disciplines. Le changement de classe est enregistré au Palmarès (Review Board). Un maître de la magie qui connaît les sorts de tous les niveaux dans toutes les disciplines devient un Archimage, l'un des personnages les plus puissants de la Geste du Barde. Les points d'expérience seuls ne suffisent pas pour apprendre de nouveaux sorts. L'or joue un rôle prépondérant dans la carrière des personnages. Lancer des sorts consomme des points de magie. Ces points sont restaurés de jour dans la cité,

dans le Roscoe's Energy Emporium et dans les cases "Regen" des donjons. Découvrez le reste des tuyaux sur les magiciens page 11. Les sorts sont expliqués dans les pages 13 à 19.

7. Le Barde

Le Barde fait de la magie avec sa musique. Il a besoin d'un instrument. Il peut jouer en exploration ou en combat, une chanson à la fois. Pour chaque niveau d'expérience acquis, il apprend un nouveau chant. Dès qu'il a chanté, il doit boire dans la plus proche taverne. Vous pouvez écouter sa musique si elle vous plaît. Enfin, le Barde n'est pas un mauvais combattant. Utile, non ?

8. Le Temps

Le temps n'attend pour personne. Même si vous ne tapez pas sur des touches, le temps passe. La nuit est particulièrement dangereuse. Les monstres vraiment mauvais sortent la nuit dans les rues de la cité. De plus, les points de magie sont consommés plus rapidement. Maintenant, vous en savez assez pour commencer une partie, si vous n'êtes pas un débutant. A tout hasard, vous pouvez faire un tour dans la taverne rue Rakhir, la seule à proposer du vin. Offrez à votre barde de s'y rafraîchir. Bonne Chance !

LES PERSONNAGES

LES RACES

Les humains ne représentent pas la seule race dans la Geste du Barde. Certaines sont plus versées dans la magie, d'autres sont plus puissantes au combat. L'une des joies des jeux de rôle, c'est d'apprendre à connaître ces nouvelles races. Les voici :

Les Humains: (1) Bien que de la meilleure trempe, ils ne sont pas différents de vous ou moi.

Les Elfes: (2) Modelés d'après les elfes deTolkien, ils sont fluets, moins grands que les humains et passionnés par la magie.

Les Nains: (3) Les nains sont petits et râblés, extrêmement forts et résistants physiquement, mais pas vraiment intelligents. D'excellents combattants.

Les Lutins: (4) Encore plus petits que les Nains, ils sont agiles et silencieux. Tout ce qu'il faut à un vaurien !

Les Demi-Elfes: (5) Ces bâtards, habituellement blonds comme les elfes, sont plus grands que ces derniers du fait de leurs ancêtres humains.

Les Demi-Orques: (6) Un orque est grand et fort. Sa laideur est légendaire, bien qu'il soit à moitié humain. On les trouve généralement au service des mauvais magiciens.

Les Gnomes: (7) Ils ressemblent beaucoup aux Nains, mais ils sont moins poilus et beaucoup plus sympathiques. Ils apprécient fortement la magie.

LES CATEGORIES DE PERSONNAGES

Dans les jeux de rôle, les personnages choisissent un groupe (profession). Chaque catégorie a ses propres particularités, chaque équipe doit mener sa propre quête. Le choix de la catégorie est essentiel lors de la création d'un personnage pour la Geste du Barde. Il existe dix catégories mais huit seulement sont accessibles aux nouveaux personnages. Chaque profession a des avantages et des inconvénients; à vous de les découvrir.

Le Guerrier: (Gu) C'est le guerrier-type de la Geste du Barde. Il peut manipuler pratiquement toutes les armes existantes. Tous les quatre niveaux après le premier, il gagne une attaque supplémentaire.

Le Paladin: (PA) Il a juré de ne jamais faire le mal et de défendre l'honneur et la pureté. Il peut utiliser toutes les armes, même celles qui sont interdites aux Combattants. Il peut faire des attaques multiples à haut niveau. Sa résistance à la magie augmente en fonction de son expérience.

Le Vaurien: (VA) Un véritable voleur avec des capacités combatives très moyennes. Il peut se cacher dans l'ombre, découvrir et désamorcer les trappes. Sans vaurien, votre groupe paiera chèrement chaque trésor acquis.

Le Barde: (BA) C'est un troubadour errant. Vous le verrez dans les tavernes les moins recommendables avec un tonneau de bière devant lui. Le meilleur chahuteur qui soit.

Les bardes furent des combattants. Ils peuvent encore manier la plupart des armes. Mais ils préfèrent la musique et ses pouvoirs magiques. Il est absolument impossible de survivre à Skara Brae sans en engager un.

Un vrai barde a six thèmes à son répertoire, mais il doit se munir d'un instrument pour les interpréter. Les effets d'une chanson durent asez longtemps lorsque le groupe explore la cité ou qu'il combat. Les versions utilisées en combat ont des pouvoirs spéciaux et sont très courtes, ne durant que pour un tour de combat.

Le barde ne peut chanter qu'une mélodie à la fois. S'il en entame une deuxième avant la fin de la première, celle-ci est interrompue ainsi que ses effets. Il y a un thème pour chaque niveau d'expérience. Après avoir chanté, le barde est assoiffé, et il doit impérativement se rendre dans une taverne.

Le Chasseur: Un assassin, un mercenaire, un ninja. Il manie la majorité des armes et peut porter des coups mortels en combat. Une fine lame !

Le Moine: Un pratiquant des arts martiaux. Il combat sans arme ni armure car il est plus dangereux ainsi !

L'Enchanteur: L'une des quatre classes de lanceurs de sorts. Il travaille sur tout ce qui est physique (la lumière, le feu, la vie...)

Le Magicien: (MA) Il affecte par ses sortilèges tout ce qui est physique. Il peut enchanter les objets.

Le Sorcier: (SO) Il peut altérer la réalité en manipulant des illusions. Cette classe n'est pas accessible aux personnages de bas niveau.

Le Prestidigitateur: Il est le spécialiste des créatures surnaturelles. Mais attention, ces monstres sont difficiles à contrôler et peuvent se retourner contre le

Prestidigitateur. Là encore, les personnages débutants ne peuvent choisir cette catégorie.
Pour plus de détails sur les lanceurs de sorts, précipitez-vous à la page 11 de ce manuel.

LES CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Chaque personnage est défini physiquement et mentalement par cinq caractéristiques fondamentales. Lors de sa création, le personnage voit une note (entre 1 et 18) lui être attribuée pour chacune de ces caractéristiques. Plus la note est élevée, plus la capacité est importante.

La Force: (FC) C'est la force physique. Elle agit directement dans le calcul des dommages infligés en combat. Assurez-vous que vos combattants sont forts.

L'Intelligence: (IN) C'est le pouvoir intellectuel. Une grande intelligence permet aux lanceurs de sorts de bénéficier de points de magie supplémentaires.

La Dextérité: (DX) Elle mesure l'agilité et la souplesse. Une bonne note fait que votre personnage sera plus difficile à blesser en combat.

La Constitution: (CN) Elle indique votre résistance physique. Une bonne constitution vous donne plus de points de vie.

La Chance: (CH) Cette caractéristique est très ambigue. Nombre de ses effets sont latents. Un personnage chanceux résiste mieux à la magie et "sent" les pièges.

LES AUTRES CARACTERISTIQUES

La Classe d'Armure: (TA) Ce chiffre indique le niveau de protection dont bénéficie votre personnage. A 10 vous n'êtes pas du tout protégé, à -10 vous êtes intouchable.

Les Points de Vie: (Cps) Ce nombre indique les dommages que peut subir un personnage avant qu'il ne meure.

La Condition: (Etat) Cette valeur indique votre nombre de points de vie que votre personnage possède encore. Le nombre de points de vie est un plafond que le personnage ne peut dépasser. Si, après un combat, votre personnage est soigné, il regagnera son maximum, sans plus.

Les Points de Magie: (F.Mag) Ce nombre vous indique en permanence la capacité à lancer des sorts qu'il reste à votre lanceur de sorts. Chaque fois que votre personnage lance un sort, il perd des points.

Les Points d'Expérience: (CI) Cette valeur indique en chiffres quels obstacles vous avez réussi à franchir victorieusement. A chaque combat, à chaque trésor découvert, vos Points d'Expérience progressent. C'est cette valeur qui vous permettra de gagner des Niveaux d'Expérience.

L'Or: C'est l'unité monétaire dans ce monde. Les personnages débutent avec de quoi s'acheter un équipement de base. Pour gagner de l'argent, vous pouvez tuer les monstres et prendre leurs trésors ou vendre les objets que vous découvrez dans les donjons.

Les Niveaux d'Expérience: C'est une échelle globale à l'intérieur d'une catégorie. Un niveau 1 est un novice, un niveau 13 est un maître.

Le Grand Jury (Review Board) enregistre les niveaux des personnages qui auront amassé suffisamment de Points d'Expérience. Monter en niveau permet d'obtenir des capacités supérieures pour un personnage.

Les Niveaux de Sorts: Ce chiffre indique le niveau maximal des sorts qu'un lanceur de sorts peut utiliser. Il existe sept niveaux de sorts dans chaque discipline.
Pour apprendre un nouveau niveau de Sort, le magicien (par exemple) doit gagner deux niveaux d'Expérience. Regardez le tableau :

Niveau d'Expérience	Niveau de sort
1	1
2	1
3	2
5	3
7	4
9	5
11	6
13 et au-dessus	7

Les Objets: Il existe dix catégories d'objets : armes, boucliers, armures, heaumes, gants, instruments, figurines, anneaux, bâtons et divers. Un seul objet de chaque catégorie peut être prêt à l'utilisation à un moment donné (un seul bouclier à la fois, par exemple). Certains objets ne peuvent être manipulés que par certaines catégories. Si un personnage possède un objet marqué d'un cercle avec un point dedans, il ne pourra pas l'utiliser. Un objet marqué avec un demi-cercle fermé avec une pointe est prêt à l'usage. Un personnage peut transporter jusqu'à huit objets simultanément.

COMMENT CREER UN PERSONNAGE

1. Allez dans la Guilde des Aventuriers et choisissez une race.
2. Le programme va vous afficher les caractéristiques fondamentales de votre personnage. Si vous êtes mécontent du tirage, recommencez l'opération.
3. Donnez un nom et choisissez la profession de votre héros. Dès qu'il est baptisé, le personnage est sauvegardé sur la disquette.

LES LIEUX

LA CARTE DE LA CITE

Une carte de Skara Brae vous est fournie avec le jeu. Observez-la attentivement, elle vous sera utile pour votre exploration. Les châteaux et les tours sont inaccessibles en apparence, à vous de trouver la ruse pour les pénétrer. Si vous êtes perdu, vous pouvez connaître votre position en pressant la touche " ? ".

LES BATIMENTS ANONYMES

La plupart des bâtiments de la cité sont anonymes. Certains sont malgré tout occupés par les monstres qui vagabondent dans Skara Brae et effraient les habitants. Enfoncez les portes et débusquez-les, vous gagnerez or et expérience en les éliminant. La majorité est malheureusement vide, pas de chance ! Lorsque vous sortez d'une maison, elle est dans votre dos et vous voyez celle qui vous fait face.

La GUILDE DES AVENTURIERS

C'est dans la Guilde que les aventuriers en mal d'expérience attendent de rejoindre un groupe pour partir. Vous pouvez former une équipe à cet endroit.

L'ECHOPPE DE GARTH

Garth est l'un des héros oubliés de l'ancien temps. Il s'occupe maintenant du commerce des armes et des objets. Vous pouvez tout aussi bien lui acheter un équipement que lui vendre les trésors que vous avez découverts. Il est capable de déterminer les pouvoirs magiques d'un objet.

LE GRAND JURY (REVIEW BOARD)

A cet endroit, un tribunal de sages juge si vous êtes digne de gagner des niveaux d'expérience. C'est auprès d'eux que vos lanceurs de sorts pourront apprendre de nouvelles incantations. Ce lieu secret n'est pas indiqué sur la carte et est fermé la nuit. A vous de le localiser.

LES TAVERNES

L'endroit préféré des bardes. Parlez avec les patrons, ils sont bavards.

LES DONJONS

Le terme "Donjon" désigne tous les labyrinthes cachés dans certains bâtiments de la cité. Chacun a une forme et un nombre de niveaux spécifiques. Les escaliers ne sont pas visibles à distance, mais dès que vous êtes à côté, le programme vous demande si vous souhaitez l'emprunter. Les portails se voient de loin : des trous dans le sol ou le plafond. Pour les franchir, vous pouvez sauter (gare à la chute) ou les franchir en les contournant (nettement plus recommandé). Les entrées des donjons sont très bien camouflées. A vous de trouver leur secret.

MARCHE D'ENERGIE DE ROSCOE

Si vous ne récupérez pas vos Points de Magie suffisamment rapidement, rendez visite à Roscoe, mais venez avec une bourse pleine.

LES TEMPLES

Ces lieux divins offrent la résurrection et les soins parfaits à tout aventurier prêt à faire un don au culte. Un personnage ramené à la vie doit aussi être soigné pour récupérer ses Points de Vie.

QUELQUES ASTUCES POUR LES SOUTERRAINS

1. Le moins dangereux des labyrinthes se trouve dans les catacombes. Ne tentez pas d'y pénétrer avec des personnages d'un niveau inférieur à 9. Le château posera des problèmes à peine plus complexes.
2. Passez par toutes les cases et faites une carte. Des zones de régénération et des objets vous attendent dans certaines.
3. Méfiez-vous des trappes ! Les vauriens de haut niveau excellent à l'ouverture des coffres. L'incantation " Trap Zap " ouvre tout coffre piégé sans risque pour le groupe.
4. Assurez-vous que votre groupe est au maximum de ses capacités avant d'entrer dans un donjon.
5. Quand vous êtes à un niveau donné, souvenez-vous bien que la progression se fait vers le haut dans les châteaux ou les tours et vers le bas dans les donjons.

LE SYSTEME DE COMBAT

La Geste du Barde est un jeu de combat. C'est la seule façon de gagner de l'expérience. Heureusement, Mangar et ses créatures sont particulièrement déplaisants. Alors, vous pouvez les tuer sans remords. Le combat avec les monstres tient compte du hasard et des positions de chaque adversaire. Vous pouvez aussi vous battre au sein du groupe dans la majorité des cas. Au maximum, vous pouvez rencontrer quatre groupes de 99 monstres simultanément. Un combat est décomposé en plusieurs reprises. Au début de chaque reprise, vous devez définir quelle sera l'action de chaque personnage. Vous pouvez fuir ou combattre. Si vous combattez, vous disposez d'un choix d'actions possibles.

Attaquer les monstres: Vous cherchez à atteindre physiquement des monstres des deux premiers groupes.

Attaquer le groupe: De quoi vous déchirer entre membres de la même équipe.

Défense: Diminue les chances d'être blessé par un adversaire.

Utiliser un objet: Vous devez avoir armé l'objet que vous souhaitez utiliser. Pour l'effet de l'objet, vous spécifierez la cible choisie.

Chanson de Barde: Le Barde peut influencer le combat en chantant un court thème musical.

Lancer un sort: Choisissez la cible et le sort en donnant son nom de code.

Se cacher dans l'ombre: Seul le vaurien peut tenter de se dissimuler ainsi aux yeux des combattants. S'il y réussit, personne ne cherchera à le blesser.

Les trois personnages en tête du groupe peuvent se battre physiquement avec les monstres. Les trois personnages à l'arrière ne peuvent être touchés que par des attaques magiques. Seuls les monstres des deux premiers groupes peuvent attaquer physiquement votre groupe. Tenez-en compte dans vos décisions de combat. Dès que vous avez choisi l'attitude de chacun de vos personnages, le programme détermine l'effet des actions de chacun, monstre ou personnage. La chance, la dextérité, la force, le niveau rentrent en ligne de compte pour calculer l'efficacité d'un personnage au combat. A la fin d'un tour de combat, les monstres morts sont retirés des rangs de vos opposants. Un groupe à l'arrière peut ainsi monter en première ligne pour venir prêter main forte aux survivants. Aprés le combat, le trésor et l'expérience sont partagés entre les survivants.

LES MEMBRES SPECIAUX

L'emplacement spécial marqué " S " est réservé aux monstres qui peuvent rejoindre le groupe pour lutter en sa compagnie. Le monstre peut être rencontré ou être appelé par un Sorcier. Les spéciaux ne sont pas contrôlés pendant la bataille. Ils choisissent leur méthode d'attaque et s'occupent en général du

premier groupe de monstres. L'emplacement est libéré si le monstre est tué. Si un monstre est attaqué par un membre du groupe, il se battra contre celui-ci jusqu'à la mort.

ASTUCES POUR LES COMBATS

1. Placez les personnages les plus forts et les plus habiles en tête de votre groupe.
2. Utilisez les chansons de barde et les sorts pour augmenter les potentiels du groupe.
3. Si vous êtes attaqué par plus de deux groupes, détruisez les lanceurs de sorts en premier. Si vous ne pouvez tous les tuer, pensez à vous protéger contre la magie et les illusions.
4. Vous pouvez diminuer les dommages subits au combat en tuant tous les monstres sauf un dans chacun des deux groupes de tête. En général, attaquez un monstre seul en dernier, sauf s'il est particulièrement dangereux.
5. Beaucoup des morts-vivants peuvent drainer des niveaux d'expérience. Ne les négligez pas : tuez-les en premier.
6. Vous pouvez facilement mourir contre des personnages de niveau 1 ou 2, particulièrement la nuit. Cachez-vous dans les temples la nuit, vous pourrez soigner les blessures rapidement.
7. Tentez de vous adjoindre un monstre spécial rapidement. Les monstres ont tendance à les attaquer en premier.
8. Les monstres sont redoutables : ils attaquent les personnages les plus vulnérables d'abord à moins qu'une équipe ne présente déjà des blessures significatives.

LE SYSTEME MAGIQUE

La magie est un pouvoir qui peut faire la différence entre succès et échec dans la Geste du Barde.

Il n'est pas forcément nécessaire d'avoir recours à la magie, car elle n'est pas à toute épreuve. Il existe des endroits où elle ne fonctionne absolument pas et des monstres qui lui résistent très bien.

Le meilleur moyen de vérifier que vous êtes dans une zone d'anti-magie, c'est

d'observer que tous les sorts en cours sont stoppés, à part ceux de la lumière.

Les sorts résiduels sont ceux qui durent plus d'un instant. Les sorts de lumière, de détection de trappes, d'armures magiques en font partie. La plupart de ces sorts sont symbolisés à l'écran pendant qu'ils agissent.

Tous les sorts ont un prix en points de magie. Un mage qui lance un sort perd un peu de son énergie psychique. Il la récupère lorsqu'il est en contact direct avec les rayons du soleil ou qu'il se rend chez Roscoe ou dans une zone de régénération.

Il existe des objets magiques cachés dans les donjons ou véhiculés par des monstres. Les armes magiques infligent des blessures plus profondes, les armures magiques protègent mieux, les autres objets magiques irradient des énergies spéciales. Il y a des clés magiques et des talismans qui permettent de pénétrer dans certains lieux secrets. Les objets les plus puissants sont les mieux cachés et les mieux défendus. Ils peuvent être la clé du succès face aux ennemis les plus dangereux.

Pour lancer un sort, vous tapez un code de quatre lettres (une abréviation du nom du sort).

Tous les lanceurs de sorts, même de premier niveau, débutent le jeu en connaissant les sorts de premier niveau de leur classe. Lors de leur progression, ces mages apprennent les sorts par groupe (niveaux de sorts). Voici une description des quatre arts magiques de Skara Brae.

LA CONJURATION

La conjuration agit sur la création instantanée d'objets par le biais du mage. Les sorts du Prestidigitateur sont puissants mais pas illimités en effets. Il faut beaucoup d'énergie pour un résultat moyen. Un conjureur peut aussi provoquer des phénomènes surnaturels, comme téléporter un corps humain d'un point à un autre.

LA MAGIE PURE

La magie, celle pratiquée par les magiciens, affecte les objets courants. Les objets

ne deviennent pas magiques, mais ils irradient des champs de pouvoir pendant la durée du sort (généralement la durée d'un combat). L'avantage de la magie réside en l'augmentation des capacités des objets ou en une modification de l'apparence.

LA SORCELLERIE

Le maître mot de la sorcellerie est: " le voir c'est le croire ". Entièrement basé sur les illusions, cet art sert à tromper les sens de l'ennemi. Une illusion est une image que le sorcier envoie sur la rétine de toutes les personnes qui l'entourent. Tant que la personne y croit, elle peut être blessée ou tuée par l'illusion. Par contre, dès que la supercherie est découverte, le sort est détruit. Inversement, le Sorcier peut grâce à ses sorts apercevoir certains phénomènes cachés à sa vue.

LES ENCHANTEMENTS

Les enchantements servent à faire apparaître et à contrôler des êtres venus d'autres mondes. Le prestidigitateur dispose de moins de formules que les autres lanceurs de sorts, mais elles sont beaucoup plus puissantes. Le prestidigitateur a aussi le pouvoir d'attrapper et de contrôler certains monstres ordinaires. Les mages qui sont parvenus au troisième niveau peuvent changer de catégorie à tout moment. Mais ils ne connaîtront jamais les sorts qu'ils n'ont pas appris dans leur première spécialité. Un mage peut devenir un Prestidigitateur, un Magicien ou un Sorcier en deuxième catégorie. Il devra maîtriser au moins trois niveaux de sorts dans cette nouvelle profession avant de prétendre devenir un Prestidigitateur. Tous les sorts sont présentés selon le schéma suivant : (Voir définition au glossaire en page 20).

Nom du sort — Code
Description — Coût en points
Portée
Durée

LES SORTS DE CONJUREUR

Niveau 1

MAGE FLAME
Une petite torche mobile apparaît et flotte au-dessus du mage.

MAFL
2 Vue
Medium

ARC FIRE
Un arc de flammes bleues part des mains du mage et enlève 1 - 4 points de vie.

ARFI
3
Ennemi
...

SORCERER SHIELD
Le mage est protégé par un bouclier invisible qui détourne les coups.

SOSH
3
Soi
Combat

TRAP ZAP
Ce sort désarme toute trappe à moins de 10 mètres, face au mage.

TRZP
2
10m
...

NIVEAU 2

FREEZE FOES
Les ennemis visés sont ralentis et deviennent plus faciles à toucher.

FRFO
3
Combat

KIEL'S MAGIC COMPASS A
Un compas magique apparaît indiquant la direction à laquelle le mage fait face.

MACO
3
Medium
...

BATTLESKILL
Ce sort augmente l'adresse de l'un des membres du groupe.

BASK
4
Perso
Combat

WORD OF HEALING
En prononçant un mot, le mage redonne 2 - 8 Points de Vie à un personnage.

WOHL
4
Perso
...

Niveau 3

ARCYNE'S MAGESTAR A
Ce sort envoie un éclair dans les yeux de vos adversaires, les aveuglant un moment.

MAST
5
Groupe
...

LESSER REVELATION
Extension de Mage Flame qui permet de détecter les portes secrètes.

LERE
5
Vue
...

LEVITATION
Négation partielle de la gravité qui permet au groupe de flotter.

LEVI
4
Equipe
Short

WARSTRIKE
Un jet d'énergie part du doigt du mage et cause une blessure de 4 - 16 Points.

WAST
5
Groupe
. . .

Niveau 4

ELIK'S INSTANT WOLF
Un véritable loup se joint au groupe et combat avec lui.

INWO
6
Spécial
...

FLESH RESTORE
Restaure 6 - 24 Points à un membre du groupe.

FLRE
6
Perso
...

POISON STRIKE
Une épine de porc-épic part du doigt et empoisonne le monstre visé.

POST
6
Ennemi
...

Niveau 5

GREATER REVELATION
Comme Lesser Revelation mais plus puissant.

GRRE
7
Vue
Long

WRATH OF VALHALLA
Donne la force d'un héros à l'un des membres du groupe.

WROV
7
Perso
Combat

SHOCK SPHERE
Une sphère d'énergie enveloppe les ennemis et leur enlève 8 - 32 points.

SHSP
7
Groupe
...