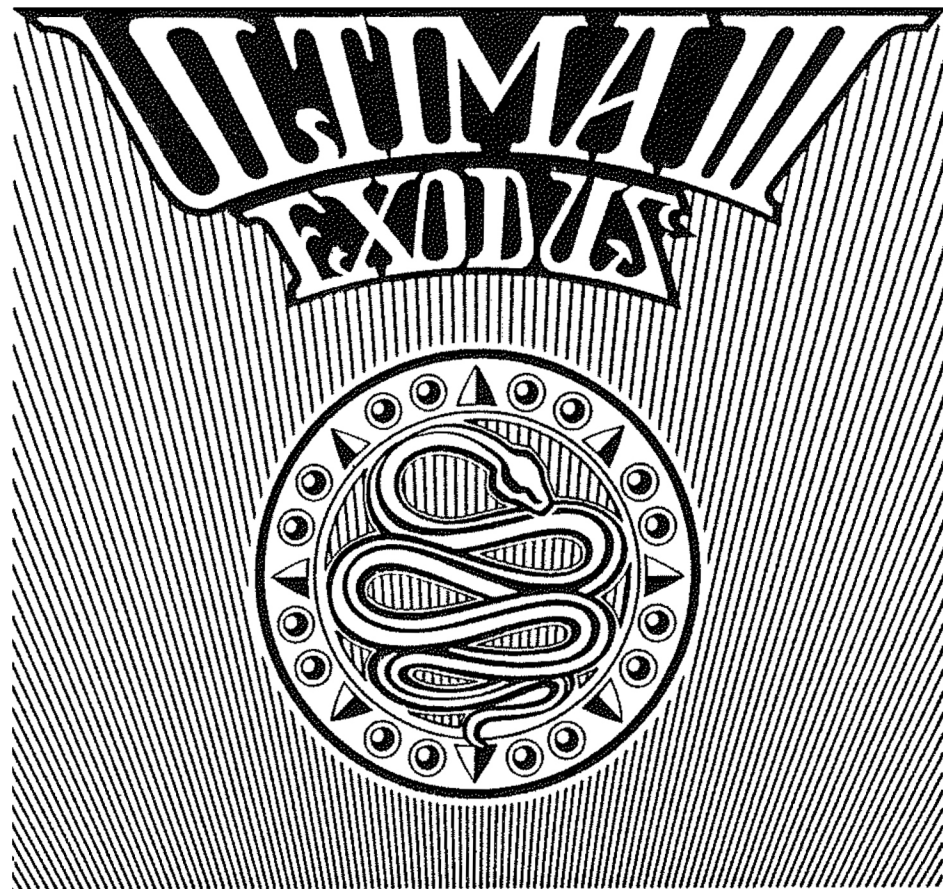


*Ont participé à la réalisation de ULTIMA III Exodus :
Roe R. Adams III, Ken Arnold, Chuck Bueche, Helen, Marcy,
Owen, Richard and Robert Garriot, Winfield Kang,
Denis Loubet, James Van Artsdalen, Mike Ward and
Margaret Ellen Weigers pour la version américaine originale ;
Isabelle Aatz, James Augustin, Jean-Pierre Buchert et
Pierre Rosenthal pour l'adaption française.*

© 1983, ORIGIN SYSTEMS, Inc.
© 1985, EDICIEL Matra et Hachette pour l'adaptation française.
ULTIMA et LORD BRITISH sont des marques déposées de Richard Garriot.
APPLE II est une marque déposée d'Apple Computer Inc.

71.0110.8



LE LIVRE DU JOUEUR

ULTIMA III EXODUS



Soyez les bienvenus, ô illustres aventuriers !
Vos noms sont inscrits en lettres glorieuses et les ménestrels de Lord British
chantent vos louanges. Vous êtes ici car vous avez répondu au son des trom-
pes de guerre, et vous avez senti le péril qui menace les hommes de Lord
British. Vous avez été appelé, et d'un tel appel, personne ne peut se dégager.
C'est votre devoir et votre destinée.

PREPAREZ-VOUS AU VOYAGE

Une grande Porte d'Argent a été découverte. Elle permet de transporter quatre aventuriers à la fois. Deux choix se présentent à vous : vous pouvez décider de partir seul, en espérant recruter des partenaires une fois arrivé à Sosaria, ou bien, vous pouvez rassembler jusqu'à trois autres aventuriers : « nu est le dos qui n'a personne pour le protéger ». Décidez-vous vite, les Trompes beuglent avec plus de force. Certains rituels sont nécessaires avant de commencer votre voyage. Premièrement, regardez ce qui est contenu dans votre boîte de jeu. Le disque noir est la clé qui ouvre la Porte. Prenez en grand soin, de crainte qu'il n'arrive malheur aux aventuriers. Avant toute autre opération, faites une copie de la face B de la disquette, appelée SCENARIO. Pour ce faire, utilisez les étranges pouvoirs de votre machine et invoquez le sort de copie tel qu'il est dit dans la Carte de Référence jointe ; vous trouverez aussi une carte de Sosaria et deux insolites Grimoires. A moins que vous ne soyez rompu à la pratique des arts mystiques, la lecture de ces deux livres pourrait détruire votre âme. Pendant des siècles, ces deux manuscrits avaient disparu. Ce sont les sages conseillers de Lord British qui, grâce à leurs rêves et à leurs visions, ont retrouvé l'endroit où ils reposaient. Ces manuscrits contiennent un puissant savoir, et le temps est venu de l'utiliser à nouveau. Les rêves de tous les Sages en sont affectés ces derniers jours par l'annonce d'un grand désastre. Le Mal rôde à nouveau sur notre Terre.

La carte de Sosaria est, hélas, incomplète. Le grand cartographe, Ecaparnev, a été mortellement blessé par une bande de brigands avant qu'il ne puisse achever son œuvre. N'y sont portés ni les cités, ni les châteaux, ni les donjons ou autres lieux particuliers. Vous devrez utiliser des épingles pour indiquer la position de chacun. On murmure qu'ils sont cachés, hors de vue. La carte de Référence contient les commandes et leurs explications par ordre alphabétique. Alors que la plupart sont évidentes, quelques-unes nécessitent un complément d'information.

- (C) **Crier**
Permet de faire entendre sa voix au loin. Très utile lorsqu'on est poursuivi par un dragon (ex : Criez Ouvre la Porte).
- (F) **Faire feu**
Utilise les canons d'un bateau. La portée est de trois cases et la puissance du feu détruit aussi les trésors des monstres. Attention, les pirates aussi font feu.
- (J) **Jeter un sort**
Vous devrez indiquer le numéro du joueur (1 à 4), et, pour certaines professions, si le sort est de type M ou P (Mage ou Prêtre); puis, le niveau du sort (A à P).
- (L) **Longue vue**
Avec l'aide d'un objet spécial, la longue vue, vous pourrez avoir une vue aérienne de l'endroit où l'équipe se trouve. En surface, vous obtiendrez la carte du monde. Dans une cité ou un château, vous verrez l'ensemble des murs et des bâtiments; dans un donjon, ce sera le plan du niveau avec ses échelles et tous ses objets spéciaux. Malheureusement, à chaque utilisation la lentille se casse, et il vous faudra utiliser une nouvelle gemme.
- (N) **annuler le temps**
Quand le bon objet, fabriqué par un Maître Voleur, a été trouvé et est utilisé, le temps s'arrête pour plusieurs tours. Cela peut permettre à des voleurs audacieux de s'emparer de vastes trésors puis d'échapper à leurs gardiens.
- (R) **Rassembler l'or**
Donne tout l'or de l'équipe à un seul personnage. Utile lorsqu'il s'agit de payer des objets ou services coûteux.
- (W) **Warrant**
Lorsque vous vous échangerez des objets, on vous demandera d'abord la nature de ceux-ci : R)ation, O)r, V)êtements, A)rmes ou E)quipement. S'il s'agit de l'équipement, vous devrez préciser C)lés, G)emmes, P)oudres ou T)orches.
- (Y) **Yeux**
Permet d'identifier la nature du terrain ou des personnes alentour.
- (Z) **commandes Spéciales**
Permet d'utiliser des commandes verbales, à la forme impérative, dans certaines situations particulières. Cela peut être Récure Casserole, ou Tourne Cadran.



A TRAVERS LA PORTE D'ARGENT

Maintenant que vous avez tout bien étudié, et que toutes les personnes qui veulent jouer sont rassemblées, il est temps de commencer le rituel. Tout d'abord, introduisez dans votre machine le disque noir du côté où est inscrit MAITRE. Puis, mettez votre machine en marche. Vous pouvez à présent voir à travers la Porte. Devant vous, une féroce bataille s'est engagée entre les hommes de Lord British et une sinistre créature. La bataille prend fin avant que vous n'ayez pu leur porter secours. Remplacez la disquette noire par la copie que vous avez faite de la face SCENARIO. Tous les aventuriers doivent maintenant se rassembler autour de la machine et appuyer ensemble sur une touche quelconque. Une concentration extrême est nécessaire pour que la Porte d'Argent s'ouvre. Votre vision se trouble un instant, puis...

Vos yeux se sont accoutumés peu à peu à la clarté de Sosaria. Après avoir observé un moment, appuyez sur la barre d'espacement. Vous pouvez alors choisir parmi trois options :

- Revoir le paysage
- Organiser l'équipe
- Vers Sosaria

Pour faire votre choix, tapez uniquement la première lettre de chaque option correspondante.

- Revoir le paysage vous permet d'avoir un aperçu de ce qui vous attend dans le Royaume de Sosaria.
- Organiser l'équipe doit être la première chose à faire. Une nouvelle liste d'options vous sera alors présentée :

- Lire le registre
- Créer un personnage
- Former l'équipe
- Disperser l'équipe
- Tuer un personnage
- Retour au menu

- Vers Sosaria vous permet de commencer l'aventure.

En premier lieu, définissez vos personnages et formez une équipe.

- Lire le registre vous donne la liste des noms et classifications de chaque personnage. Les trois premières lettres inscrites devant chaque nom indiquent le Sexe, la Race et la Profession du personnage. La quatrième lettre donne son état de santé : B = Bon, E = Empoisonné, M = Mort, C = en Cendres. Si le personnage fait déjà partie d'une équipe, un petit losange est inscrit à côté de son nom.
- Créer un personnage vous permet de définir les caractéristiques que posséderont les équipiers. Voici la procédure :
 - 1) Choisissez un numéro compris entre 1 et 20.
 - 2) Donnez lui un nom (13 lettres maximum).
 - 3) Sexe : Homme, Femme ou Autre.
 - 4) Race : choisissez entre les cinq races qui constituent le Peuple de Sosaria (Humain, Elfe, Nain, Bobit ou Toufu). (Voir le tableau 1).
 - 5) Type : c'est la profession (Guerrier, Clerc, Sorcier, Voleur, Paladin, Trouvère, Barbare, Druide, Moine, Alchimiste ou Rôdeur).
 - 6) Attributs : vous pouvez répartir 50 points entre quatre caractéristiques (Force, Dextérité, Intelligence et Sagesse). La force est importante pour les combattants. La dextérité donne rapidité et réflexes. L'intelligence contrôle les sorts de Mage alors que la sagesse préside à la puissance cléricale. (Consultez le tableau 2 pour les possibilités de chaque profession. Vous ne pouvez pas donner moins de 5 points par attribut, ni plus de 25 points. Si vous introduisez de mauvaises valeurs, le personnage disparaît, et la procédure reprend à son début.



Les aventuriers (de gauche à droite) : alchimiste bobit, sorcier bobit, paladin elfe, voleur toufu, druide toufu, rôdeur humain, cleric humain, guerrier nain, trouvère elfe, barbare humain.

- Former l'équipe vous permet de rassembler jusqu'à quatre personnages. Il faut indiquer le numéro de chaque personnage ou bien taper 0 pour terminer. Une équipe reste formée jusqu'à ce qu'elle soit dispersée.
- Disperser l'équipe sépare les aventuriers et permet alors de constituer une autre bande.
- Tuer un personnage le retire définitivement du jeu. Cela peut être utile pour faire place à un nouveau membre au sein de l'équipe.
- Retour au menu permet de revenir au menu principal d'où vous pourrez partir pour le Royaume de Sosaria.

TABLEAU 1

Caractéristiques maximales pour chaque race

	Force	Dextérité	Intelligence	Sagesse
Humain	75	75	75	75
Elfe	75	99	75	50
Nain	99	75	50	75
Bobit	75	50	75	99
Toufu	25	99	99	75

TABLEAU 2

Caractéristiques de chaque profession

	Armes	Armures	Type de Sort	Dépendance Sort/Voleur
Guerrier	Toutes	Toutes	—	—
Clerc	Masse	Cotte	Prêtre	Sagesse
Sorcier	Dague	Robe	Mage	Intelligence
Voleur	Epée	Cuir	—	Vole et Désarme les Trappes
Paladin	Toutes	Plaque	Prêtre	Demi-sagesse
Barbare	Toutes	Cuir	—	Un peu de VDT ¹
Trouvère	Toutes	Robe	Mage	Demi-intelligence
Moine	Masse	Cuir	Prêtre	Demi-sagesse, un peu de VDT ¹
Druide	Masse	Robe	Les deux ²	Plus grand de chaque moitié
Alchimiste	Dague	Robe	Mage	Demi-intelligence, du VDT ¹
Rodeur	Epée+2	Plaque+2	Les deux	Plus petit de chaque moitié, un peu de VDT ¹

¹ VDT : Voler et Désarmer les Trappes

² Les druides regagnent leurs points de magie plus vite que les autres classes.

MAGIE

Chaque personnage, lorsqu'il est autorisé à pratiquer la magie, possède un nombre de points de Magie maximum qui dépend de ses caractéristiques. Un clerc possédant 25 points de Sagesse aura 25 points de Magie au maximum. Si vous êtes un rôdeur et possédez 15 points d'Intelligence et 10 point de Sagesse, vous ne pourrez lancer que des sorts de second niveau (B). Votre maximum est en effet égal à 5 points de Magie, la moitié de 10 (la plus basse des deux caractéristiques). Chaque sort coûte un nombre différent de points de Magie lors de son lancer. Chaque personnage récupère son énergie mystique au rythme d'un point par tour en surface, et d'un point tous les quatre tours en ville ou à l'intérieur d'un donjon. Les druides, quant à eux, regagnent deux points par tour, ce qui est un avantage certain. Vous devrez donc choisir avec discernement les races de vos divers personnages, afin qu'ils soient capables de développer suffisamment leurs pouvoirs mystiques et de mener la quête à son terme.

Maintenant que vous avez choisi vos compagnons et formé votre équipe, sachez que la situation se détériore rapidement sur Sosaria. L'horizon du Royaume de Lord British s'assombrit avec la montée des intentions noires du Mal.

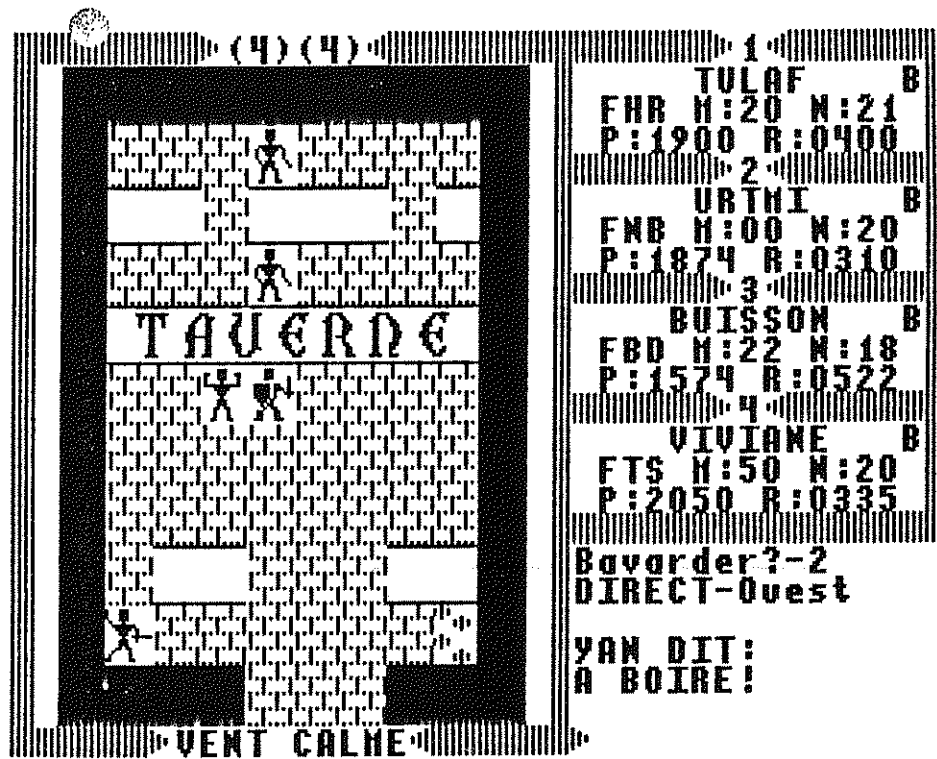
DEPLACEMENT

Sans les gemmes qui permettent d'utiliser la longue vue magique, l'équipe a une vision normale. C'est-à-dire que vos personnages regardent autour d'eux jusqu'à ce que leur champ soit obstrué par un mur, une montagne, des arbres ou tout autre obstacle important. Tout ce qui est caché est alors représenté par une case noire. Aussi, n'oubliez surtout pas de tout bien explorer, vous pourriez passer juste à côté d'éléments très intéressants.

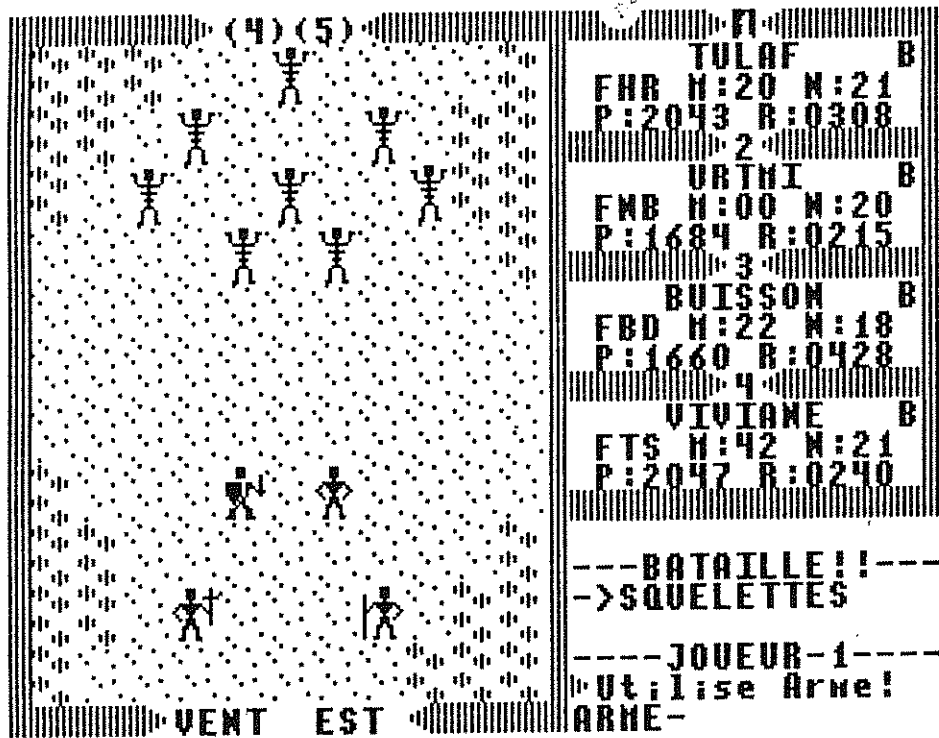
Lorsque vous vous déplacez en extérieurs, les touches de commandes (voir la Carte de Référence) correspondent aux directions du Nord, Sud, Est ou Ouest. Dans les donjons, vous utiliserez les mêmes touches, mais elles auront comme effet de faire avancer, reculer, tourner l'équipe à droite ou à gauche.

COMBAT

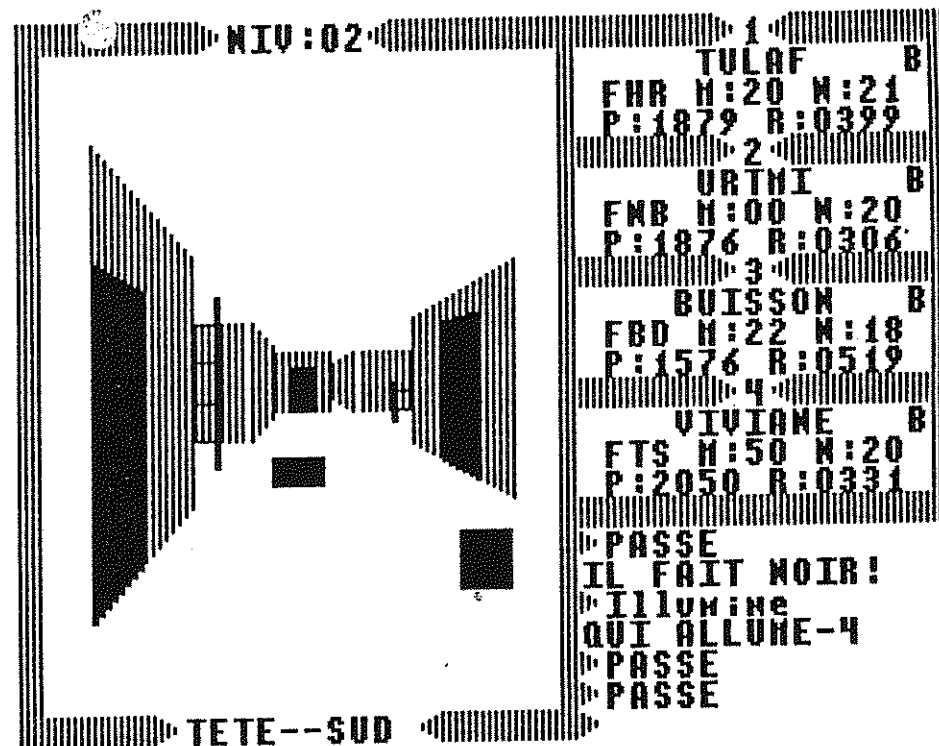
Vous n'êtes pas les seuls à vous déplacer, les monstres aussi bougent. Lorsque vous serez en position de combat, votre écran vous montrera une vue rapprochée du champ de bataille. Chacun des personnages sera représenté, ainsi que chacun des monstres. Chaque joueur pourra donc contrôler individuellement son personnage en le faisant se déplacer, attaquer ou bien lancer des sorts. Attention toutefois : alors que vous ne pouvez vous déplacer que verticalement ou horizontalement, les monstres eux, ont la possibilité de se déplacer ou d'attaquer en diagonale. Evitez de vous trouver à portée de plusieurs adversaires, ils n'hésiteraient pas à vous attaquer en même temps. Pour attaquer (A), ou jeter un sort (J) sur un monstre, il vous sera demandé d'indiquer la direction de l'action. Par exemple, Rondelo, guerrier de son état, veut donner un coup d'épée à l'Orc répugnant qui est à sa droite. Il appuiera donc sur la touche A puis indiquera la direction (EST). Si le coup porte, vous pourrez alors entendre le bruit de l'épée rompant l'échine de l'infâme créature. Les arcs et les sorts sont très utiles car ils permettent de combattre à distance. Faites attention à la dague; au contact, elle est considérée comme arme de poing; mais si l'ennemi est à plus d'une case de distance, elle est prise comme arme de lancer et donc perdue après usage. Plus d'un Sorcier a trouvé la mort pour avoir lancé sa dague lors du début de la bataille et s'être ensuite trouvé désarmé. Chaque fois qu'un personnage porte un coup fatal à un monstre, il lui est accordé des points d'expérience. S'il accumule suffisamment de points, il passera automatiquement au niveau supérieur. Vous devrez considérer que tout groupe autre que le vôtre, rencontré à l'extérieur — hormis le vôtre — est animé de sentiments malveillants. Tout le bon peuple de Sosaria s'est retranché dans les villes et les châteaux. Si vous vous sentez assez fort, attaquez immédiatement. Sinon, vous pouvez tenter de fuir, surtout si vous êtes déjà blessé. Lorsqu'un combat est engagé, il ne se termine qu'à la mort de tous les opposants.



Cette image nous montre une vaillante équipe d'aventurières conduite par Tulaf, dont l'état est bon (B) et qui est une femme humaine rôdeuse (FHR), avec 20 points de magie (M : 20). Elle a atteint le niveau 21 (N : 21), possède 1900 points de vie (P : 1900) et 400 rations de nourriture (R : 0400). Tulaf et ses compagnes dévouées se sont arrêtées à la taverne, et Urtmi prend un verre avec son vieil ami Yan.



Vous voyez sur cette image huit squelettes mort-vivants (placés dans la moitié supérieure) animés de mauvaises intentions envers les aventurières (placées dans la moitié inférieure). Tulaf (joueur 1) est au premier rang à gauche ; on voit son solide bouclier. Urthmi, la barbare, est à sa droite (admirez ses superbes pectoraux). Buisson, la druidesse, est en retrait sur la gauche et tient sa croix. Quant à Viviane, la sorcière, en retrait sur la droite, elle lève son bâton afin de jeter un sort.



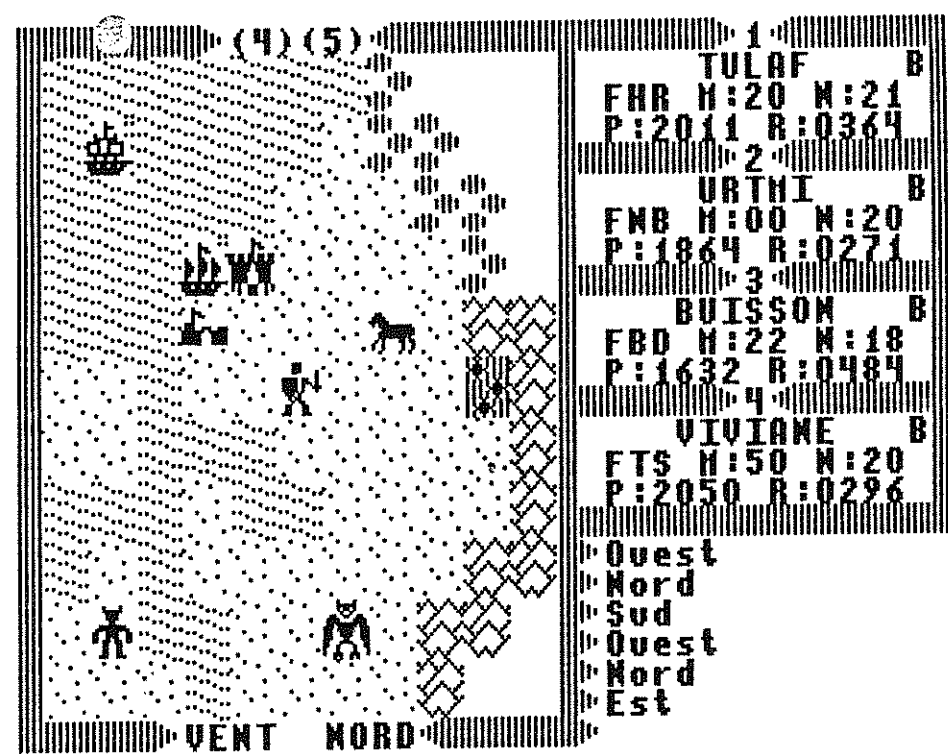
Cet écran nous montre l'équipe dans les profondeurs sombres et mortelles d'un donjon. Les aventurières regardent vers le sud et sont au 2^e niveau de profondeur dans une pièce de 9 m de long sur 5 m de large. Deux mystérieux coffres reposent dans la pièce, et on aperçoit trois portes. Une échelle descendante est située dans le couloir à l'ouest, et un corridor se prolonge vers le sud. Finalement, on remarque dans le corridor est, une échelle à la fois ascendante et descendante.

COFFRES

Après avoir vaincu un groupe de monstres terrestres, vous découvrirez qu'ils transportaient un coffre contenant leurs biens. Mais la plupart de ces coffres sont piégés. Un personnage qui possède des pouvoirs de prêtre peut lancer un sort 'APPAR UNEM' qui désarmera le piège. Un personnage avec des capacités de Voleur peut s'y essayer à mains nues. En général, les types de pièges sont : de l'acide (qui brûle la main du personnage ouvrant le coffre), du poison (idem), une bombe (qui détruit le contenu du coffre et blesse toute l'équipe) ou du gaz (qui empoisonne toutes les personnes alentour).

DONJONS

Les donjons ont été de tous temps des lieux traîtres et mortels. Explorez-les donc lentement et prudemment. Faites un plan. Les portes secrètes sont nombreuses. Des vents magiques soufflent dans les corridors, éteignant toute source de lumière. Si vous marchez lentement, vous pourrez parfois découvrir des graffiti. Ils ont souvent été laissés par d'anciens explorateurs. Une rumeur persistante laisse croire qu'une apparition hanterait les niveaux inférieurs d'un donjon caché. Il y a aussi de nombreuses trappes le long des couloirs. Une bonne précaution consiste à mettre un Voleur en tête de l'équipe, il aura ainsi quelques chances de les découvrir et de vous les faire éviter. Vous trouverez parfois des fontaines dans les donjons. Certaines sont bénéfiques, d'autres sont empoisonnées. Faites attention en vous désaltérant.



Ici, l'équipe voyage dans les plaines, non loin d'un château et d'une cité. Un bateau est ancré près de la côte, et des chevaux foulent les prairies douces de Sosaria. Malheureusement, deux bandes d'orcs et de démons obscurcissent cette joyeuse atmosphère ainsi que le vaisseau pirate au nord-ouest. L'équipe a ici la possibilité de s'échapper par la porte des lunes située à l'est.

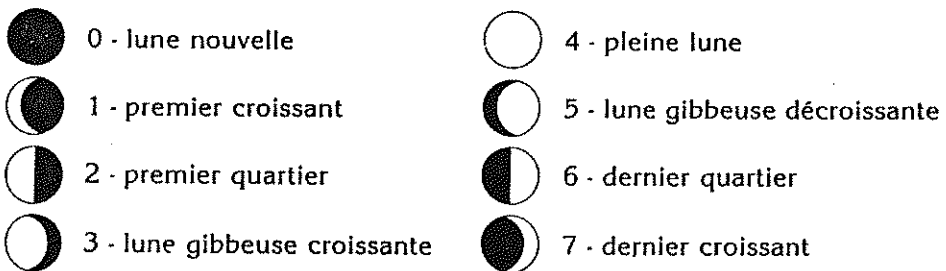
LES MOYENS DE TRANSPORT

La plupart de vos pérégrinations se feront à pied. Si vous êtes très chanceux, vous pourrez capturer quelques-uns des chevaux sauvages qui courent dans les prairies. Il est plus rapide de voyager à cheval qu'à pied.

Les bateaux sont très rares. La flotte des Pirates a coulé la plupart des vaisseaux marchands. Lorsque vous emprunterez un navire, il vous faudra le manœuvrer. En bas de l'écran est indiquée la direction du vent. Vous ne pourrez pas vous déplacer contre le vent, ni par vent calme. Méfiez-vous des sautes brutales de cette force capricieuse qu'est le vent.

Le moyen de transport le plus étrange est constitué par les fameuses Portes des Lunes. Elles sont similaires, mais moins puissantes que la Porte d'Argent qui a amené votre équipe sur Sosaria. Passez à travers l'une des Portes des Lunes active un mécanisme sophistiqué de téléportation. L'accès aux nombreuses vallées de la Vieille Connaissance ne peut s'effectuer que par les Portes des Lunes. Aucune des créatures des Ténèbres ne peut passer à travers les glyphes qui les protègent. L'apparition et la disparition des Portes des Lunes sont liées d'une certaine façon à Trammel et Felucca, les lunes jumelles qui embellissent notre ciel. Le grand cartographe, Ecaparnev, juste avant sa mort, était très excité par la découverte du système qui régissait les Portes. Tous ses papiers ont malheureusement disparu. Le succès de votre quête pourrait bien nécessiter que vous découvriez cet ancien mystère par vous-même.

Au sommet de l'écran apparaissent deux numéros qui représentent les phases des lunes jumelles, Trammel et Felucca :



CONSEILS DE DERNIERE MINUTE

Lorsque vous arriverez pour la première fois dans les plaines de Sosaria, vous serez nu et désarmé. Habillez-vous (H) donc immédiatement avec votre Robe, et, comme arme, utilisez (U) votre Dague. Puis, cherchez une ville aux alentours, et entrez-y. En ville, vous pourrez prospecter pour de meilleurs armes et armures. Votre capacité de survie dépendra fortement de la qualité de votre équipement. N'oubliez pas non plus d'acheter suffisamment de rations; les villes sont très éloignées les unes des autres, et les effets de la disette sont parfois catastrophiques.

Si par hasard vous avez besoin de vous reposer quelque part, vous pourrez appuyer sur la barre d'espacement. Cela fera passer le temps plus rapidement. Rappelez-vous que, si vous ne bougez pas, les monstres, quant à eux, continuent à se déplacer, et que vous puisez régulièrement dans vos réserves de nourriture.

Malgré tous vos efforts et votre diligence, vous ne pourrez pas accomplir votre quête en une seule fois. N'ayez crainte, tout ce que vous aurez fait ne sera pas perdu pour autant. En tant que Champions de Lord British, vous serez sous la surveillance constante de son grand Sorcier. A chaque fois que vous entrez ou que vous sortez d'un lieu, l'état de vos âmes sera réfléchi dans le miroir magique de Lord British, afin qu'il puisse juger de vos progrès. Ainsi, quand votre équipe partira une nouvelle fois vers Sosaria, le Sorcier invoquera le Seigneur du Temps et vous fera repartir de votre dernier lieu visité ou du dernier endroit que vous aurez quitté et où vous aurez sauvé le jeu (Q).

Vous êtes maintenant tout à fait prêt à affronter les épreuves de votre quête. Soyez fidèle et solidaire. Maintenant, partez vers Sosaria, et que les Dieux du bon Peuple vous apportent la victoire.

LE ROYAUME DE SOSARIA

Ceci est un condensé des différentes curiosités (boutiques, personnes et monstres) du Royaume de Sosaria. Compulsez-le soigneusement, en insistant sur la section des monstres : « Connais ton ennemi comme tu te connais toi-même ! »

LES ECHOPPES



Le Marchand d'Armes

Vous pouvez vendre ou acheter de superbes armes à ces artisans habiles. Chaque arme est garantie pour faire usage pendant au moins 1000 batailles. En cas de malfaçon, vos héritiers recevraient le double du prix que vous aviez payé.



Le Marchand d'Armures

Achetez des armures, ou bien vendez votre butin. Notez bien qu'à chaque fois que vous vendez des armes ou des armures, il vous faudra reconstituer votre équipement.



L'Épicerie

Ne vous attendez surtout pas à y trouver de la nourriture pour gourmets. En revanche les rations que vous y achèterez se conserveront sans aucun problème.



Le Comptoir de la Gilde

La gilde des voleurs vous offre, à un prix élevé, des outils de sa fabrication. Leurs comptoirs sont difficiles à trouver car la plupart des conseils royaux les ont interdits.



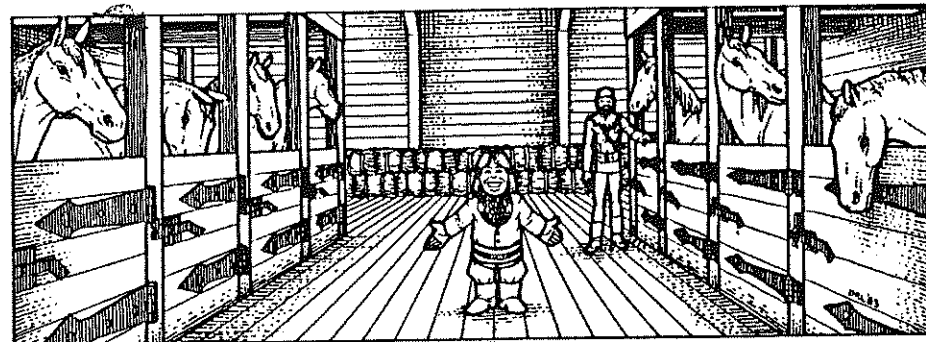
L'Auberge

Profitez de l'occasion pour vous reposer un peu et boire un bon coup. Les tenanciers ont parfois vent d'étranges rumeurs, et les pièces d'or délient souvent les langues. Rappelez-vous toutefois que les rumeurs ne sont pas toujours exactes.



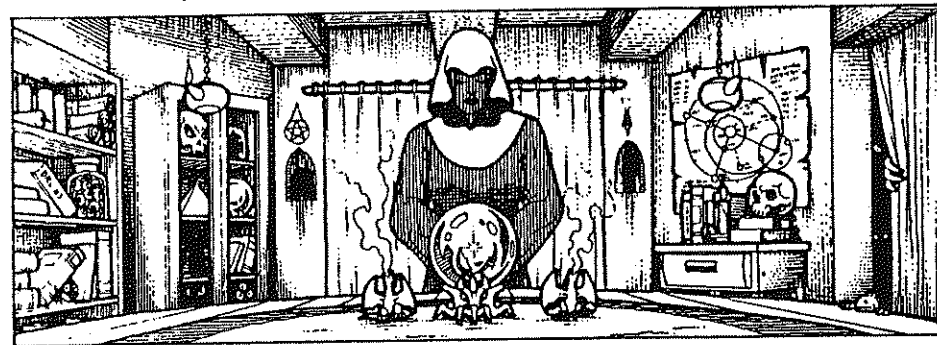
Les Guérisseurs

Dans quelques endroits calmes et retirés vous trouverez les Temples des Guérisseurs. Si vous apportez assez d'offrandes, vous pourrez bénéficier de leurs pouvoirs curatifs.



Les Etables

Vous trouverez de magnifiques coursiers dans seulement deux villes du Royaume. Comme ils sont uniquement vendus par lots correspondant à votre nombre, leur prix est assez élevé.



L'Oracle

Dans certains lieux secrets de quelques cités demeurent les Oracles savants. Grâce à leurs rêves, ils peuvent vous aider à comprendre et à avoir une vision plus globale du monde de Sosaria et de votre quête. Bien sûr, le savoir est une chose coûteuse. N'oubliez donc pas de vous munir préalablement de bourses bien remplies.

LES CITOYENS

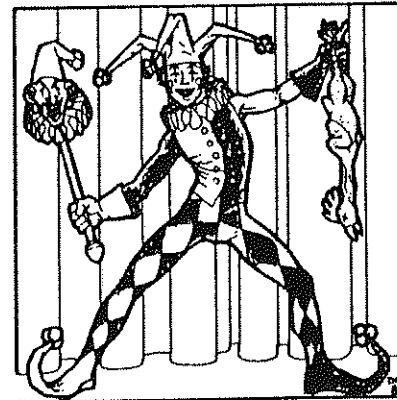
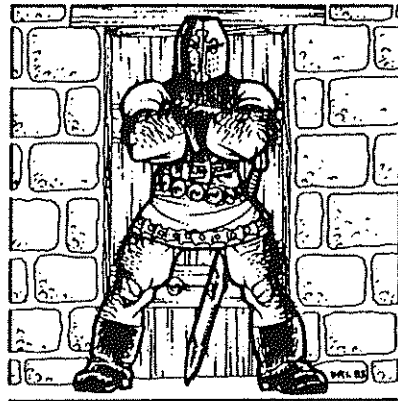


Les Marchands

Ils assurent la prospérité de Sosaria. Leur honnêteté ne fait pas de doute, mais certains ne sont pas très intelligents, et un voleur habile peut très bien dérober un ou deux coffres sous leur nez. Si par hasard celui-ci est pris la main dans le sac, tous les gardes de la ville se lanceront à la poursuite de l'équipe.

Les Gardes

Le garde est un personnage tout en muscles et sans cervelle. Si un crime est détecté à l'intérieur d'une ville ou du château de Lord British, tous les gardes poursuivront l'équipe jusqu'aux limites de l'endroit. La plupart des gardes ne s'en laissent pas conter, mais des rumeurs voudraient que certains ne soient pas tout à fait incorruptibles.



Les Bouffons

Ils divertissent Lord British avec leurs plaisanteries. Mais par moment, ils agacent aussi les visiteurs.

Les Aventuriers

Vous verrez toutes sortes d'aventuriers en ville. Essayer de les rencontrer tous, ils ramènent souvent de précieux renseignements de leurs explorations. Mais, pardonnez-leur ce langage un peu frustré qu'ils adoptent parfois.

Les Monstres

Quelquefois, on peut voir en ville des monstres renégats. Ils ont délaissé les Ténèbres pour servir la Lumière.

Lord British

C'est l'auguste Seigneur du bon Peuple. On le considère comme bienveillant et juste. Il récompensera largement les aventuriers qui combattront pour lui.



LES MONSTRES TERRESTRES

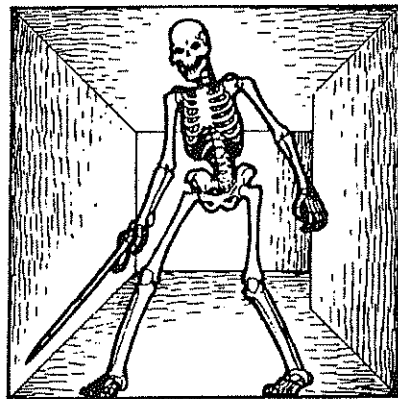


Orcs - Goblins - Trolls

Ces trois créatures du mal proviennent d'anciennes mutations provoquées par la magie. Aussi, de ce fait, un sort de Mage peut les renvoyer hors de ce plan d'existence.

Squelettes - Goules - Zombies

Tous les morts-vivants sont une abomination contre laquelle doit se rebeller tout adorateur de la Vérité. Un Clerc armé peut détourner ces créatures sans vie.



Les Aventuriers

Il arrive que certains aventuriers tombent sous l'influence des Ténèbres. La seule chose à faire alors, est d'éviter qu'ils puissent continuer à nuire.

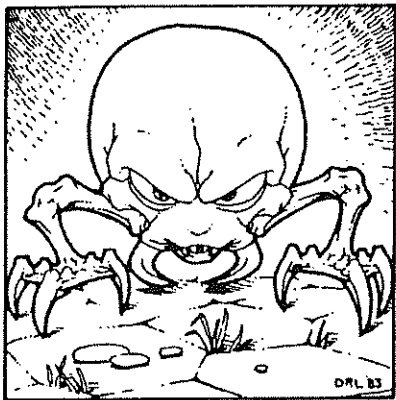
Voleurs - Brigands - Bandits

Ce sont les pires spécimens du genre humain à la surface du continent. Ils peuvent vous voler toutes les armes et armures en votre possession (sauf celles dont vous êtes équipés). Les Brigands contrôlent les bateaux pirates qui sillonnent les mers.



Géants - Golems - Titans

Ces créatures n'ont pas de pouvoirs spéciaux mais leur taille imposante fait d'eux de redoutables adversaires. Méfiez-vous de leurs marteaux de guerre.



Pinces - Scorpions - Crochets

La moindre des morsures que ces vilaines bêtes occasionnent est empoisonnée. Si un personnage est mordu, seul un Prêtre ou un Guérisseur pourra annuler l'effet destructeur du poison. Chaque pas effectué par un personnage empoisonné réduira ses points de vie d'une unité. Si par malheur vous étiez loin d'un Temple, vous risqueriez fort de voyager avec un cadavre.

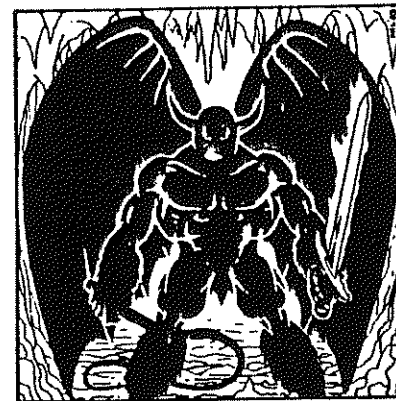
Gargouilles - Manes - Démons

Soyez prudents avec ces fantassins des légions démoniaques. Ils ont le pouvoir d'utiliser la magie pour vous infliger des dommages à distance.



Diabes - Orcus - Balrogs

Si vous tentez d'attaquer ces puissants guerriers des Ténèbres, vous avez intérêt à vous protéger par tous les moyens dont vous disposez. Autrement, vous risqueriez un désastre complet. Ces supercombattants sont sous l'influence totale des Ténèbres, et ils peuvent lancer des missiles magiques empoisonnés, qui, par simple contact, peuvent vous contaminer et saper votre vitalité.

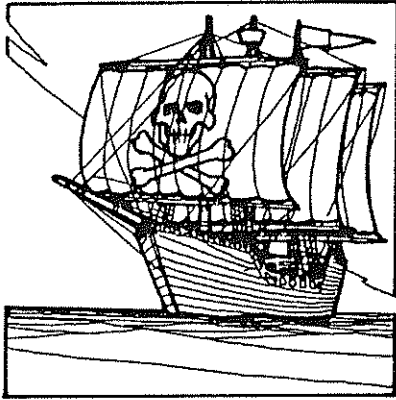


Griffons - Vers - Dragons

Ces créatures peuvent lancer sur votre équipe de grandes boules de feu avant même que vous ne soyez en position de combattre. Dès que vous êtes à moins de trois cases de ces monstres, ils commencent à attaquer. Les grands Dragons peuvent décimer une équipe avant même qu'elle ait porté un seul coup.



LES MONSTRES MARINS

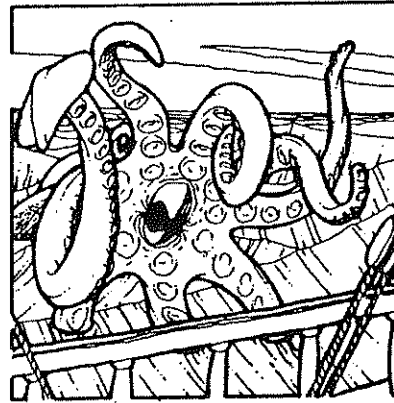
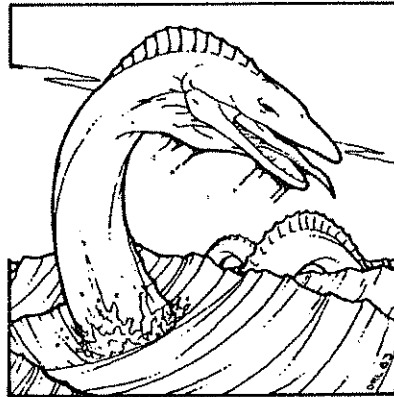


Les Bateaux Pirates

Méfiez-vous si, lors de vos pérégrinations, vous apercevez un de ces bateaux. En effet, leurs canons peuvent tirer jusqu'à trois cases de distance, et blesser l'équipe entière. Il vaut mieux, par conséquent, être un peu expérimenté avant de les affronter. Si un tel bateau reste en pleine mer, vous ne pourrez rien faire. Par contre, s'il touche la côte, vous pourrez tenter de l'aborder.

Les Serpents de Mer

Ce sont de petits cousins du Grand Serpent Terrestre. Ils sont capables de détruire un vaisseau. Ils peuvent jeter des sorts magiques ; aussi, sont-ils très difficiles à toucher.



Les Pieuvres

Ce sont les monstres marins les plus craints. Leurs longs tentacules sont empoisonnés, et ces créatures peuvent jeter des sorts. De part leur conformation, elles peuvent subir de nombreuses attaques avant de succomber ; aussi, une équipe aura-t-elle peu de chance de survivre à une bataille contre elles.

SORTILEGES

MAGE	SORT/COÛT	PRETRE
REPOUS	A : 0 pts	PONTORI
MITTAR	B : 5 pts	APPAR UNEM
LORUM	C : 10 pts	SANCTU
DOR ACRON	D : 15 pts	LUMINAE
SUR ACRON	E : 20 pts	REC SU
FÜLGAR	F : 25 pts	REC DU
DAG ACRON	G : 30 pts	LIB REC
MENTAR	H : 35 pts	ALCORT
DAG LORUM	I : 40 pts	SEQUITU
FAL DIVI	J : 45 pts	SOMINAE

ARMES ET ARMURES (liste partielle)

ARMES	EQUIPEMENT	ARMURES
Mains	A	Peau
Dague	B	Robe
Masse	C	Cuir
Fronde	D	Cotte
Hache	E	Plaque
Arc	F	
Epée	G	
Epée à deux mains	H	

SORTILEGES TRANSCENDANTS

NOXUM	K : 50 pts	SANCTU MANI
DECORP	L : 55 pts	VIEDA
ALTAIR	M : 60 pts	EXCUUN
DAG MENTAR	N : 65 pts	SURMANDUM
NECORP	O : 70 pts	ZXKUQYB
.....	P : 75 pts	ANJU SERMANI

© 1983, ORIGIN SYSTEMS, Inc.
 © 1985, EDICIEL Matra et Hachette pour l'adaptation française.
 ULTIMA et LORD BRITISH sont des marques déposées de Richard Garriot.
 APPLE II est une marque déposée d'Apple Computer Inc.

ARMES ET ARMURES (liste partielle)

ARMES	EQUIPEMENT	ARMURES
Mains	A	Peau
Dague	B	Robe
Masse	C	Cuir
Fronde	D	Cotte
Hache	E	Plaque
Arc	F	
Epée	G	
Epée à deux mains	H	

CARTE DE RÉFÉRENCE

Pour jouer à ULTIMA III, vous aurez besoin de deux disquettes. D'une part, la disquette appelée disquette MAITRE, et d'autre part, une disquette que nous appellerons disquette SCENARIO et que vous construirez vous-même. La disquette MAITRE contient le programme ULTIMA III et ne sera utilisée qu'une seule fois au début de chaque partie. La disquette SCENARIO contient les caractéristiques de tous vos personnages. C'est uniquement cette disquette qui sera utilisée au cours d'une partie. Une disquette SCENARIO ne peut contenir que vingt personnages. Cependant, vous pouvez fabriquer autant de scénarios que vous le désirez et vous constituer une véritable bibliothèque d'aventuriers.

COMMENT CRÉER UNE DISQUETTE SCENARIO :

Pour créer une disquette SCENARIO, vous devez réaliser une copie de la face B de votre disquette ULTIMA III, appelée SCENARIO. Pour cela, consultez le manuel DOS de votre APPLE ; vous y trouverez toutes les indications nécessaires. Une fois créée vous l'utiliserez à chaque fois que vous aurez besoin de la disquette SCENARIO.

COMMENT DEMARRER :

Introduisez la disquette MAITRE et relancez votre système. Vous pouvez interrompre la phase de présentation en appuyant sur une touche quelconque. Puis, lorsque cela vous est demandé, introduisez votre disquette SCENARIO dans le lecteur n° 2 (à la place de la disquette MAITRE si vous n'avez qu'un lecteur). Tapez sur si vous avez deux lecteurs ou sur une touche quelconque si vous n'en avez qu'un. Puis, lorsqu'on vous le demandera, tapez sur la barre d'espacement. Vous verrez ensuite apparaître une liste d'options ; reportez-vous au livre du joueur pour faire votre choix.

- N)** aNnuler le temps - Le temps s'arrête autour des aventuriers. Vous aurez besoin d'un objet bien précis.
- O)** Ouvrir - Pour crocheter les portes. Vous indiquerez la direction et le possesseur de la clé. Une seule utilisation par clé.
- P)** Prendre - Prendre un bateau ou des chevaux pour se déplacer.
- Q)** Quitter et sauver - Sauve l'état du jeu sur le disque. Vous pouvez ensuite éteindre votre ordinateur ou continuer, le jeu reprendra au lieu de sauvegarde ou à la dernière ville visitée.
- R)** Rassembler l'or - Pour donner tout l'or de l'équipe à un seul joueur.
- S)** Son - Commute le son (en circuit ou hors circuit).
- T)** à Terre - Pour mettre pied à terre, que l'on descende de bateau ou de cheval.
- U)** Utiliser - Pour indiquer l'arme que vous utiliserez en cours de bataille.
- V)** Voler - Pour essayer de dérober des coffres derrière les comptoirs. Le succès dépend de votre profession et de votre dextérité.
- W)** Warrant - Lorsqu'un des personnages veut donner un objet à un de ses équipiers.
- X)** eXaminer un coffre - Pour examiner le coffre, désamorcer le piège éventuel et prendre le contenu.
- Z)** actions Zpéciales - Vous permet, lorsque la situation le demande, d'effectuer des actions non répertoriées dans cette liste.

TOUCHES DE DEPLACEMENT

- RETURN** ou **↑** - Nord ou avancer.
- /** ou **↓** - Sud ou reculer.
- - Est ou tourner à droite.
- ←** - Ouest ou tourner à gauche.

TOUCHES SPECIALES

- 1**, **2**, **3** et **4** pour indiquer le numéro du joueur.
- 0** pour indiquer « personne ».
- ESPACE** pour passer un tour sans rien faire.

COMMANDES

- A) A) Attaquer - A utiliser lorsque vous voulez frapper un ennemi avec l'arme que vous avez en main. Vous devez indiquer la direction de l'attaque.
- T) B) Bavarder - Vous permet de commercer dans les échoppes et d'interroger les villageois. Leurs renseignements vous seront indispensables.
- Y) C) Crier - Si vous voulez hurler un ordre bref, allez-y.
- D) D) Descendre - Pour emprunter les échelles descendantes dans les donjons.
- E) E) Entrer - Pour pénétrer dans les cités, châteaux ou donjons.
- F) F) Faire feu - Pour actionner les canons d'un bateau (sur lequel vous avez embarqué). Indiquez la direction de l'attaque.
- M) G) Gigue - Deux personnages échangent leur place dans l'équipe.
- W) H) Habiller - Pour revêtir l'armure que vous aurez achetée ou gagnée au cours d'un combat.
- I) I) Illuminer - Pour allumer une torche et y voir un peu plus clair.
- C) J) Jeter un sort - Vous devrez indiquer le numéro du joueur, si nécessaire son type (M / P), puis sa lettre distinctive.
- Z) K) KaraKtéristiK - Affiche l'état, les attributs et les possessions d'un personnage. La touche RETURN fait défiler la liste, et la touche ESC renvoie au déroulement du jeu.
- L) Longue vue - Si vous possédez un objet bien précis, vous pourrez visualiser une carte des environs. Une seule utilisation par objet.
- K) M) Monter - Pour monter à une échelle dans un donjon.

- N) N) arrêter le temps - Le temps s'arrête autour des aventuriers. Vous aurez besoin d'un objet bien précis.
- U) O) Ouvrir - Pour crocheter les portes. Vous indiquerez la direction et le possesseur de la clé. Une seule utilisation par clé.
- P) P) Prendre - Prendre un bateau ou des chevaux pour se déplacer.
- Q) Q) Quitter et sauver - Sauve l'état du jeu sur le disque. Vous pouvez ensuite éteindre votre ordinateur ou continuer, le jeu reprendra au lieu de sauvegarde ou à la dernière ville visitée.
- J) R) Rassembler l'or - Pour donner tout l'or de l'équipe à un seul joueur.
- V) S) Son - Commute le son (en circuit ou hors circuit).
- X) T) à Terre - Pour mettre pied à terre, que l'on descende de bateau ou de cheval.
- R) U) Utiliser - Pour indiquer l'arme que vous utiliserez en cours de bataille.
- S) V) Voler - Pour essayer de dérober des coffres derrière les comptoirs. Le succès dépend de votre profession et de votre dextérité.
- H) W) Warrant - Lorsqu'un des personnages veut donner un objet à un de ses équipiers.
- G) X) eXaminer un coffre - Pour examiner le coffre, désamorcer le piège éventuel et prendre le contenu.
- O) Z) actions Zpéciales - Vous permet, lorsque la situation le demande, d'effectuer des actions non répertoriées dans cette liste.

© 1983 ORIGIN SYSTEMS, Inc.
© 1985 EDICIEL/Matra et Hachette pour l'adaptation française.
ULTIMA et LORD BRITISH sont des marques déposées de Richard Garriot.
APPLE II est une marque déposée d'Apple Computer Inc.

710110.8



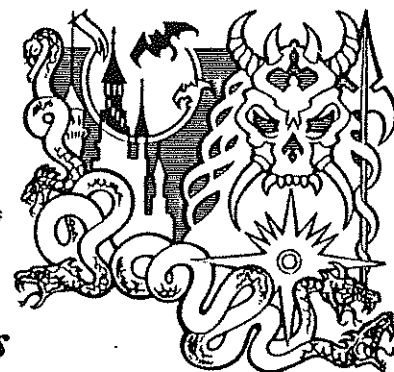
GRIMOIRE DES RÛNES D'AMBRE

Sois le bienvenu, pèlerin.

Prends ce grimoire aux arcanes surnaturelles et garde-le précieusement, il contient les secrets de tes nouveaux pouvoirs. Tu as gagné le droit de porter le Manteau des Adeptes du Sixième Cercle, et te voici désigné pour parcourir les routes et explorer les profondeurs de Sosaria pour mener à bien ta quête. Prends garde, ils sont peu nombreux les mages qui s'y sont essayé et n'ont point péri...

Etudie et utilise sagement les puissantes connaissances que recèle ce manuscrit. Uses-en avec prudence et il te sera permis de mener ta quête à son terme. Mais, si par malheur tu lâchais leur force sans sage raison, ta ruine serait consommée. Puisses-tu vivre longtemps et vieillir dans la sagesse.

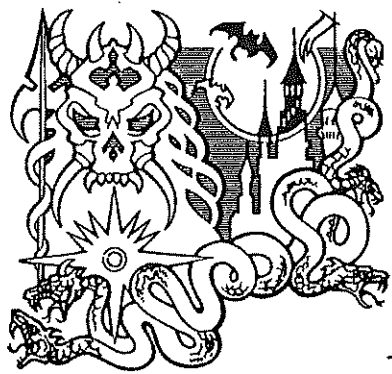
*Le Druide Selzhanik, Archi Mage,
Gardien du Neuvième Cercle.*



Repons

Il y eut une époque assez lointaine où les terres étaient dépourvues de ces pitoyables créatures que sont les Orcs, les Goblins et les Trolls. Ces monstres n'ont pas évolué naturellement mais sont le fruit de mutations provoquées magiquement par des sorciers déments. Ils ont maintenant proliféré dans tout le Royaume et leurs horreurs sont bien connues.

Transportez toujours avec vous un bâton taillé dans un dur bois d'if. Si des Orcs, Goblins ou Trolls en venaient à menacer votre confrérie, vous leveriez alors votre bâton devant eux et prononceriez le nom de la Rune de Renvoi. Par l'activation de cette Rune, vous tenteriez de faire disparaître la magie qui préside à l'existence de ces monstres.



M

Mittar



L

Lorum

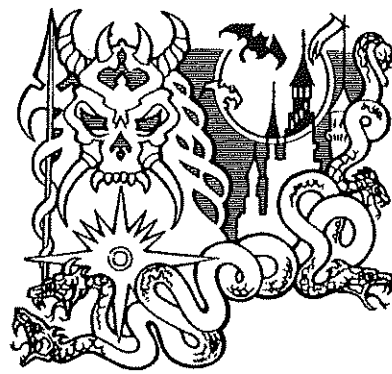


Mettez sur votre paume un petit projectile de bois ou de pierre, et fermez votre poing avec force. Puis, frappez rythmiquement votre poitrine en chantant l'incantation de Mittar :

*Manji Mula Nespon Levi Mittar Nopsen
Alum Cavi*

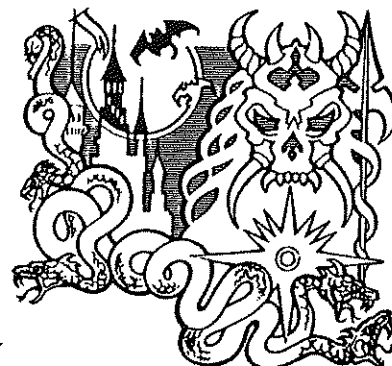
Lancez ensuite ce talisman vers votre ennemi. Vous verrez alors se projeter une sphère magique et rayonnante qui ira frapper la poitrine de votre adversaire. Puis, la puissance magique de ce sort va pénétrer dans tout son corps et saper sa force vitale.

Votre degré de pratique des arts mystiques et votre concentration sont prédominants pour ce sort qui peut aussi bien développer la puissance du coup d'un chevalier valeureux que le souffle de la gifle d'un enfant turbulent.



M

Mittar



Avant d'entrer dans un donjon, une cave ou bien une maison aux lanternes vacillantes, vérifiez que vous avez fait une provision suffisante de poudre de Lorum. Pour ce faire, rien de compliqué, il vous suffit de recueillir la poussière fine d'une toile d'araignée qui aura été réchauffée de longues heures par la chaleur douce d'un rayon de soleil. Mettez cette poudre dans un sac en peau de chamois et scellez-y l'énergie du soleil en chantant ces mots :

Obrey Uricum Obla Sum

Pour relâcher cette énergie, psalmodiez ces mêmes mots en ordre inverse, et lâchez un peu de poussière dans l'air. Il se produira alors une lumière magique, chaude et douce, de courte durée.



Dor Acron

Ce sort est très utile lorsqu'on veut éviter une partie vraiment ennuyeuse d'un donjon. Vous le lancerez avec l'aide d'une patte gauche de blaireau. Conservez cette patte avec soin car, s'il lui arrivait le moindre dommage vous seriez déplacé dans une direction qui ne correspondrait certainement pas à vos désirs. Une fois ces préparations faites et lorsque vous voudrez utiliser ce sortilège, vous formerez un cercle avec vos compagnons et, tenant la patte en main, vous chanterez :

*Liedlam Spulger Idskrin Gruen Beast
Trentle Ban*

A la fin du chant, vos compagnons et vous-même serez transportés au niveau immédiatement inférieur du donjon.



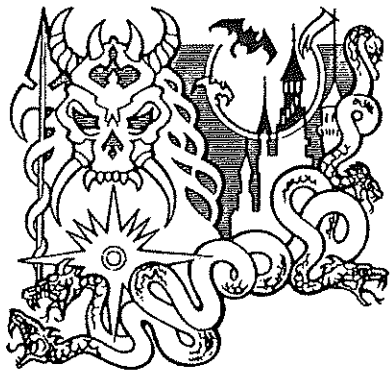
Sur Acron

Cette rune est très proche de celle de Dor Acron, seule la direction de l'effet est modifiée. Pour ce sort, vous aurez besoin de l'aile desséchée d'un oiseau. Cet oiseau aura préalablement été tué en plein vol par une flèche qui lui aura transpercé le cœur. L'aile sera attachée à votre bâton par une fine lanière de cuir.

Une fois encore, vous formerez un cercle avec vos compagnons et chanterez les paroles magiques :

*Lieldlan Spulger Idstrin Faun Beast
Fentri Chem*

Aussitôt les paroles prononcées, vous vous retrouverez au niveau immédiatement supérieur du donjon.



Fulgar

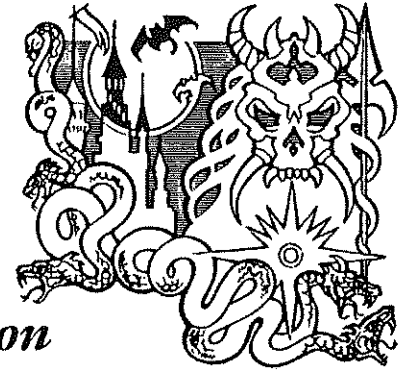
Cette incantation est une arme puissante à utiliser lors des batailles. Elle requiert l'usage d'une baguette en or bardée de fer et d'une fiole d'une eau magique puisée dans un étang au moment même où les rayons du soleil naissant en effleurent la surface. Gardez cette fiole scellée jusqu'à ce que les événements le commandent. Vous toucherez alors la fiole avec votre baguette et la présenterez face à votre ennemi en chantant ce couplet :

Flamin Flectis Pondi

Toute l'énergie passera alors par la baguette d'or, et une boule ardente tournoiera jusqu'à votre ennemi. Il sera infailliblement touché avec une force capable de tuer net la plupart des hommes, et de mettre en mauvaise posture des monstres puissants.



Dag Acron

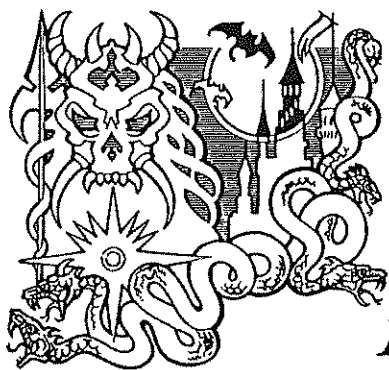


Pour cette incantation, vous allez tracer sur le sol une étoile dont chacune des branches pointerait vers l'un des personnages. En même temps que vous dessinerez l'étoile, vous devrez réciter ces paroles magiques :

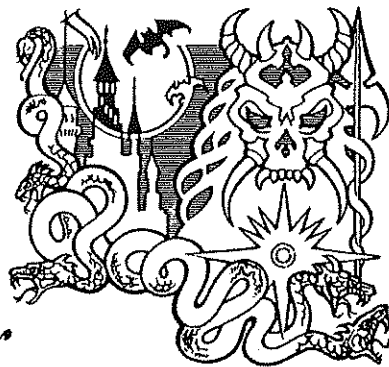
Dag Fulnus Acron Frieda Acron Boont

A chaque fois que l'une des branches sera achevée, l'un de vos compagnons disparaîtra. Vous disparaîtrez vous-même avec le dernier coup de craie.

Aussitôt, vos compagnons et vous réapparaîtrez en un point aléatoire de la surface de Sosaria.



M



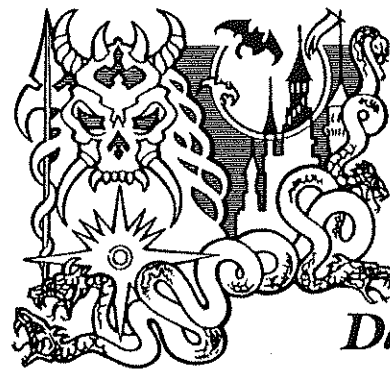
Mentar

Pour lancer ce sort terrifiant, vous devez préalablement récolter des glands du type que l'on ne trouve que dans les forêts sombres et humides.

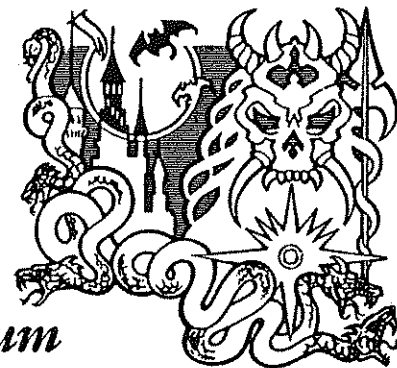
Enfoncez un gland dans de la cire molle tout en chantant la rime de Mentar :

Zanbar Leechen Cerdi Mentar

Lors de la bataille, pour utiliser son pouvoir, vous briserez le gland dans votre main. Aussitôt, de votre poing, jaillira une boule bleue et hurlante d'horreur mystique, qui s'envolera vers votre ennemi. Elle envahira son esprit et provoquera une dégradation irréparable de ses facultés mentales qui sera proportionnelle à son intelligence.



D



Dag Lorum

Ce sort est très similaire au sort de Lorum, seule sa durée est prolongée.

Placez une dague dorée sous un fort soleil jusqu'à ce que celle-ci soit suffisamment chaude pour brûler la chair humaine. Puis, grattez-la contre un bloc de granit jusqu'à produire une fine poussière dorée. Pendant cette opération, vous chanterez les mots suivants et collecterez la poussière dans un sachet de soie :

Obrum Urica Obla Sum Urica Mani Sum Levi

Lorsque vous aurez besoin d'une source lumineuse de longue durée, vous prendrez votre sachet de soie et l'agiterez en l'air. La poussière libérée produira la lumière escomptée.



Fal Divi

La capacité de lancer un sort de prêtre est un grand privilège. Fal Divi vous ouvrira les portes d'un pouvoir fantastique, qui, autrement, ne serait pas accessible aux initiés du Sixième Cercle. La mise en œuvre de ce sort n'est pas une tâche simple, et s'est souvent soldée par un échec.

Aspergez votre corps d'eau bénite pendant que vous déclamez la prière de Fal Divi :

Fal Divi Dom Mi Nea Fal Divi Requi Sem

Référez-vous ensuite au Grimoire de la Vérité et procédez comme il y est indiqué. Si la prière a été correctement chantée, vous aurez le pouvoir d'utiliser n'importe laquelle des suppliques de la Prêtrise.

Derrière cette page sont portés les sorts les plus puissants du Sixième Cercle. Ne vous aventurez pas trop tôt ; vous devrez accroître vos connaissances mystiques et devenir familier des ombres de la mort avant d'en user.

Vos ennemis trembleront devant ces sorts, mais pensez à les utiliser sagement, car leur usage est très dispendieux.

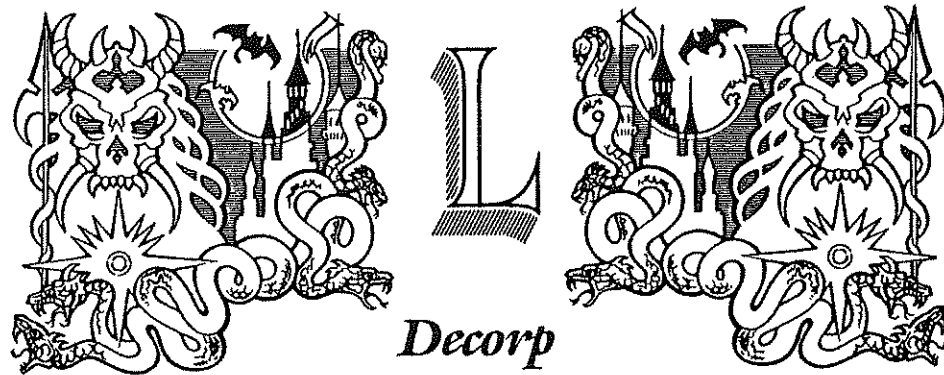


Noxum

Ce sort est le premier de ceux pouvant toucher plusieurs adversaires à la fois. Il vous sera d'une grande aide si vous êtes attaqué par une bande importante d'ennemis puissants. Lorsque les deux lunes de Sosaria seront dans leur phase nouvelle, vous vous rendrez à l'entrée du Donjon du Feu, et y recueillerez un peu de poussière volcanique qui y abonde. Au cours de cette nuit-là, vous mélangerez la poussière avec des herbes de cannelle et de gingembre en proportions égales. L'usage de ce mélange magique requiert que vous chantiez la rune de Noxum tout en le lançant vers vos adversaires :

Noxum Menton Lanu Flama

Aussitôt, des boules de feu s'élanceront vers vos ennemis, les brûlant sérieusement.



Decorp

Le soleil a effectué de nombreuses révolutions et vous avez acquis une connaissance magique très importante maintenant. Votre habileté et votre pouvoir ont atteint le point où vous pouvez sentir les sources même des forces magiques.

Lorsque vous entonnerez cette incantation, vous ferez appel aux forces magiques de toute vie et les focaliserez sur votre adversaire.

Chantez le chant de Decorp, et l'air se mettra à rugir dans l'attente de vos directives. Désignez alors votre adversaire de votre main, et les forces de la Magie se ruèrent sur lui, le privant, à jamais, de toute vie.

Non Crono Di Vani Pas Numen Ti Soni



Altair

Le temps est enfin venu où vous pouvez utiliser les pouvoirs runiques dans le vaste monde. En temps qu'adepte de l'Assemblée du Sixième Cercle, vous devez pouvoir vous déplacer sans encombre.

Pour cela, prenez une poignée de sable, et, tout en chantant les rimes de Altair, laissez-le couler doucement sur le sol.

Alt Man Ful Minar Lae Fin Crim Bontair

Avec sa chute, le temps ralentira et finalement s'arrêtera, permettant à votre compagnie de se mouvoir dans un monde gelé et à sa merci.



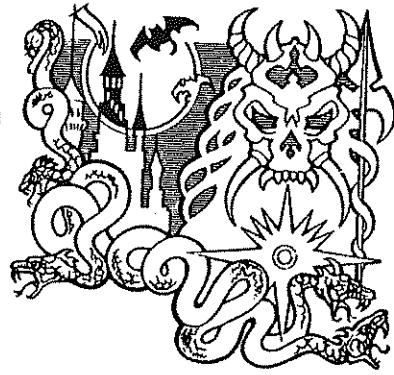
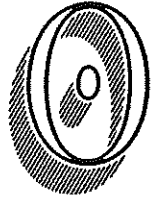
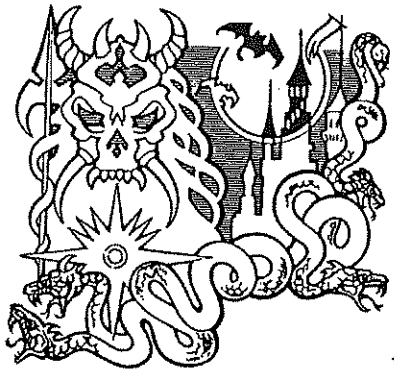
Dag Mentar

Dag Mentar est une puissante conjuration contre plusieurs adversaires. Elle sèmera la terreur dans leurs rangs d'une manière horrible.

Lors de la nuit la plus noire de l'été, capturez une chouette vieille et sage. Sacrifiez-la sur un autel de pierre, et ne gardez que ses yeux. Enchantez-les avec le verset suivant :

Fendi Mentar Divi Crembi Mentar Boni

Au comble de la bataille, répétez ce même verset jusqu'à ce que vos poumons vous fassent mal. Ecrasez alors les yeux entre vos mains. Vos adversaires seront aussitôt sujets à une attaque sauvage qui sera proportionnelle à leur intelligence.



Necorp

Durant une nuit de pleine lune, procurez-vous le foie d'un mourant atteint de la peste noire. Placez l'organe au plus profond d'une forêt et attendez qu'il y sèche durant douze semaines et un jour. Réduisez-le ensuite en une poudre fine tout en chantant le verset suivant :

Don Corpus Mieda Futz Rieda Don Nemi

Conservez la poudre dans de petites fioles de verre. Quand le besoin s'en fera sentir, vous lancerez l'une d'elles à la tête d'un de vos ennemis. Elle explosera de façon magique, lâchant sur tous vos adversaires un processus de pourrissement terrible, leur laissant peu de forces pour le reste de la bataille.



Cet exorcisme ne porte pas de nom, car il ne doit être ni écrit, ni prononcé ; sauf, lorsque l'on veut bannir des êtres vivants vers le Royaume de la Nuit. Cette invocation très puissante contient le nom du Sombre Ennemi.

L'accomplissement de cette rune requiert une concentration extrême. A l'aide d'un bâton d'if, tracez sur le sol le pentagramme protecteur. Puis, allumez une bougie au point le plus proche de vos ennemis. Lancez un peu de soufre en l'air, et prononcez le nom du Sombre Ennemi. Tous vos adversaires qui entendront ce Mot seront précipités vers une destruction fatale, tombant inanimés, privés de vie comme les cailloux sur lesquels ils reposent.

© 1983, ORIGIN SYSTEMS, Inc.
© 1985 EDICIEL, Matrice Hachette pour l'adaptation française
DILLY, LORD BRITISH sont des marques déposées de Richard Garriot
APPLE II est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.

710103



ANCIENNE LITURGIE DE LA VERITE

Écoutez-moi, humbles disciples. Vous devez tout d'abord apprendre que l'Ancienne Liturgie de la Vérité a été sous la protection de notre secte pendant plus de 3000 ans. Et jamais, au cours des générations, notre gardiennage sacré n'a été trahi. Aussi, nous vous l'enjoignons maintenant, conservez précieusement les secrets contenus dans ces pages. Ils vous seront une ineffable bénédiction, mais s'ils venaient à être révélés à l'un de ceux qui n'ont pas reçu l'Illumination, cela pourrait entraîner de grands préjudices. Le bon usage des suppliques contenues en ces pages vous portera secours lors des nombreux combats qui vous opposeront aux présences malignes de ce monde.

Les prières sont ici présentées dans un ordre ascendant de pouvoir. La plupart d'entre elles ne vous seront accessibles que

lorsque vous aurez parcouru de nombreux chemins et accru votre sagesse. Le pouvoir de réaliser de vrais miracles ne vous sera accordé que si vous vous consacrez corps et âme à ces Vérités. Et si, dans votre dévotion, vous arrivez à vous rapprocher suffisamment de l'Unique, vous aurez alors pouvoir sur la vie et la mort.

N'oubliez pas que pour le maintien de notre ordre, vous ne devez pas utiliser ces dons précieux de manière insouciante. Recevez maintenant ma bénédiction à travers le puits noir du temps. Rappelez-vous que c'est en vous que réside la Vérité, et que c'est cette Vérité qui est la base de notre pouvoir inébranlable.

Le Prophète
Sevydanrud



A



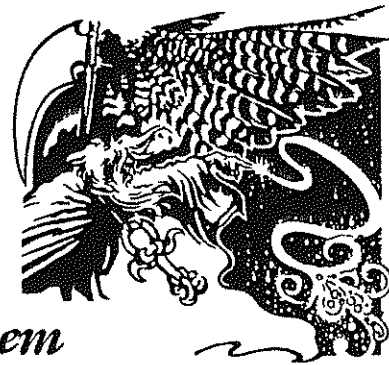
Pontori

Le Mal peut prendre de nombreuses formes sur Sosaria, et parmi les plus néfastes sont celles que l'on nomme Mortes-Vivantes. Les squelettes, les goules et les zombies se promènent maintenant librement dans les donjons, les forêts ou les plaines de notre monde. Bien qu'ils puissent être de terribles adversaires lors des batailles, une faiblesse primordiale préside à leur essence. En effet, ces servants du Mal ne sont que des vestiges d'anciens êtres vivants maintenant habités par des forces démoniaques.

S'il vous arrive de rencontrer ces créatures Mortes-Vivantes, levez votre Ankh de Vérité devant leurs faces livides. Si vous êtes suffisamment pénétré de l'Esprit du Bien, le Mal sera banni de leurs corps, ne laissant sur place que leurs cadavres pourrissants.



B



Appar Unem

Fréquemment, lors de vos voyages, vous trouverez des coffres. Ceux-ci seront souvent piégés dans le seul but de vous blesser et de vous nuire. Heureusement, comme vous avez la capacité innée de détecter le Mal où qu'il se trouve, vous pourrez surmonter cette difficulté.

Pour ouvrir un coffre sans risque pour votre compagnie, versez quelques gouttes d'eau bénite dans la serrure et invoquez l'aide de l'Unique, qui est toute Vérité, en levant votre Ankh Sacrée au-dessus du coffre. Il s'ouvrira alors, vous permettant de vous approprier les trésors qu'il renferme.



S

Sanctu



Vous aurez souvent besoin du pouvoir de guérison. La cicatrisation des blessures bénignes peut être accomplie avec cette simple supplique. A travers le canal que constitue votre corps vibrant de dévotion, les forces du Bien et de la Vérité pourront agir en ce bas monde. Posez simplement vos mains sur celui qui doit être soigné, et ses blessures se refermeront à leur contact. Au début, votre capacité sera assez limitée, mais, comme tous vos autres pouvoirs, votre talent de guérisseur s'accroîtra et se renforcera avec l'expérience.



L

Luminae

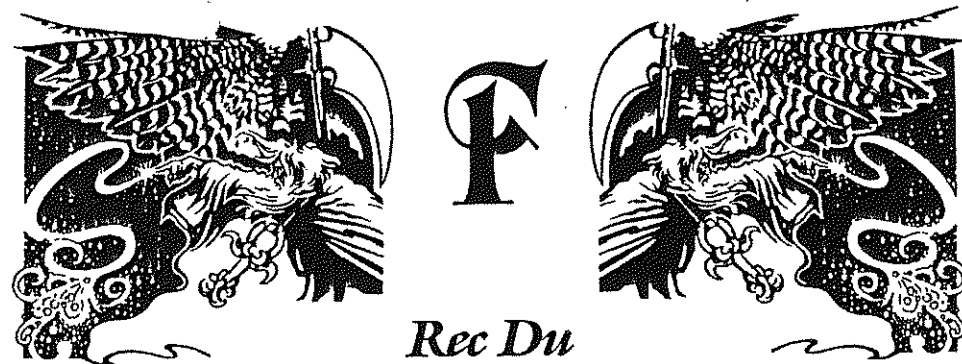


Les pouvoirs de l'Illumination vont graduellement se déployer devant vous. Ainsi repose en vos mains le pouvoir d'enchanter les objets de telle manière qu'ils se mettent à briller. Tenez votre bâton haut devant vous et chantez sans discontinuer cette incantation. En agissant ainsi, vous libérerez les pouvoirs de la Vérité qui reposent en vous, et ceux-ci feront briller le bâton d'une douce lueur bleutée. Notez, toutefois, que cette luminescence n'est que de courte durée. Car, le pouvoir que vous aurez transféré au bâton va rapidement s'irradier au loin, avant de diminuer et de disparaître.



Rec Su

Pour cette supplique vous devrez tout d'abord vous pénétrer du fait qu'il n'existe pas de Barrières. Lorsque cette Vérité sera vôtre, vous vous rendrez alors compte que le monde matériel est bien moins limité que vous ne le supposiez auparavant. Au fur et à mesure que vous descendrez dans les profondeurs de la terre, vous vous rapprocherez des sources du Mal. Etant vous-même d'une nature extraordinaire, ceci tendra à vous donner une portance surnaturelle, comme un corps plongé dans l'eau tend à rejoindre la surface. Prononcez cette prière tout en touchant le plafond du souterrain. Aussitôt, celui-ci deviendra transparent, et vous-même et vos compagnons vous mettrez à flotter jusqu'à l'étage immédiatement supérieur.



Rec Du

La portée de vos déplacements spirituels n'est pas limitée à l'ascension. Profondément enfouis sous la surface de la terre, bien plus profond que les plus profonds recoins du plus profond des donjons, courent les flots et les rivières de lave qui nourrissent l'écorce terrestre. C'est aussi là que repose le Sombre Ennemi. Par cet effet de portance surnaturelle, le trajet descendant est quelque peu difficile et bien moins tentant que celui ascendant. Si vous désirez néanmoins descendre vers le Mal, prononcez le nom de cette supplique tout en tapant de votre bâton sur le sol. Il deviendra aussitôt transparent et vous vous enfoncerez lentement jusqu'au niveau immédiatement inférieur.



Lib Rec

Ceci est le plus difficile de tous les mouvements spirituels. Il doit impérativement débiter dans une pièce d'un donjon. Lib Rec diffère des deux prières précédentes de la manière suivante : au lieu de rendre les limites matérielles transparentes, c'est votre forme corporelle elle-même qui va devenir impalpable. Ainsi, vous disparaîtrez en un endroit et réapparaîtrez en un autre.

Pour commencer ce mouvement, récitez la prière tout en faisant tourner votre bâton au-dessus de votre tête. Pour l'arrêter, il vous suffira d'immobiliser votre bâton.



Alcort

Alcort est une forme spécialisée de soins. En effet, tous les êtres vivants craignent l'horreur qu'apportent les poisons, car, le plus souvent, ils vous entraînent vers la mort. Vous ne pourrez mettre fin aux ravages et aux maux qu'ils apportent qu'avec l'assistance divine.

C'est à votre contact que le poison qui couvait dans les veines de votre compagnon va se transformer en un fluide vital qui apaisera son corps et apportera la paix à son âme.

Vous serez alors sûr de l'avoir délivré de ses effets néfastes.

Ce pouvoir a été promis par l'Unique et, jamais, le pacte n'a été trahi.



I

Sequitu



J

Sominae



Un jour arrivera certainement où, lors de vos expéditions dans les profondeurs des donjons, vous vous trouverez en grand danger. Votre compagnie sera peut-être frôlée ou touchée par la mort, ou la famine menaçante commencera à faire ses effets en son sein, ou bien, tout simplement, désespérerez-vous de ne point retrouver votre chemin de retour.

Cette prière est une supplique adressée au grand Esprit de la Vérité par le voyageur voulant échapper à sa tombe rocheuse. Si vous élevez votre Ankh Sacrée, et si vous criez le nom de cette invocation, vos compagnons et vous-même serez arrachés à ces profondeurs et guidés par la divine Vérité vers la surface de Sosaria.

Vos Illuminations se sont développées et continueront à s'étendre comme le ciel étoilé.

La première lumière que la Vérité vous dévoila était vraiment merveilleuse, et cette source lumineuse vous sera encore d'un grand secours. Néanmoins, afin de répondre à des besoins plus importants, une illumination de plus longue durée vous sera nécessaire.

Si vous vous mettez à méditer cet enchantement, toute votre volonté se mettra à irradier avec la lumière de la Vérité.

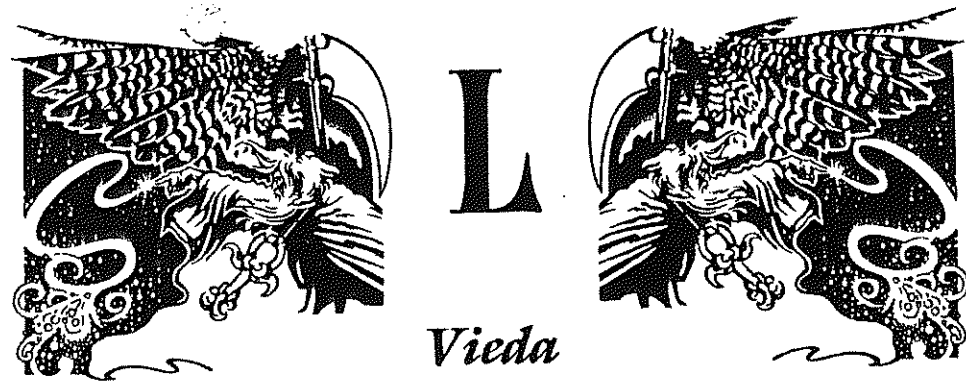
Sachez pourtant que même cette lumière ne peut être maintenue indéfiniment, car elle se nourrit de vos propres forces intérieures.



Sanctu Mani

Les prairies ont verdi et se sont recouvertes de neige maintes fois depuis le début de votre quête. Vous avez emprunté de nombreux chemins et acquis une sagesse plus grande. Vous avez maintenant le pouvoir d'accomplir de vrais miracles. Vous pouvez, dès à présent, venir rechercher quelqu'un mis en pièces par une épée adverse et frissonnant aux portes de la mort, et lui redonner la vie.

Préparez un petit flacon d'huile odorante et demandez à ce qu'elle soit bénie avec la perfection et l'art sacré de la Vérité. Versez l'onguent sur les blessures de votre compagnon et laissez-le pénétrer profondément. Alors, devant vos yeux émerveillés, vous verrez les chairs se refermer et le sang couler à nouveau dans les veines de votre camarade.



Vieda

S'il vous arrivait de perdre votre chemin, que ce soit dans les couloirs d'un donjon, ou dans une forêt noire et sinistre, le miracle de Vieda viendrait à votre secours. Méditez durant un certain temps sur votre besoin d'être guidé, et lorsque vous vous sentirez suffisamment purifié, versez quelques gouttes d'eau bénite sous vos paupières.

Si vous avez assez médité, les vérités les plus grandes se révéleront à vos yeux miraculés. Que vous soyez à l'intérieur d'un donjon ou à la surface de Sosaria, vous aurez instantanément une vision des environs.



Excuiun

Il vous arrivera dans certaines occasions d'être cerné par des créatures puissantes et maléfiques. Vaincre ces ennemis n'est souvent pas une tâche aisée. La Liturgie de la Vérité peut vous aider dans ces moments-là.

Si votre compagnie rencontre un ennemi manifestement démoniaque et très puissant, vous pourrez désirer appeler sur lui le miracle de Excuiun. En tenant fermement votre Ankh Sacrée et en prononçant le nom de ce grand miracle, vous dirigerez sur votre adversaire la lumière pure des Forces Sacrées de la Vérité. Aussitôt touché, toutes ses forces s'annihileront, et il mourra.



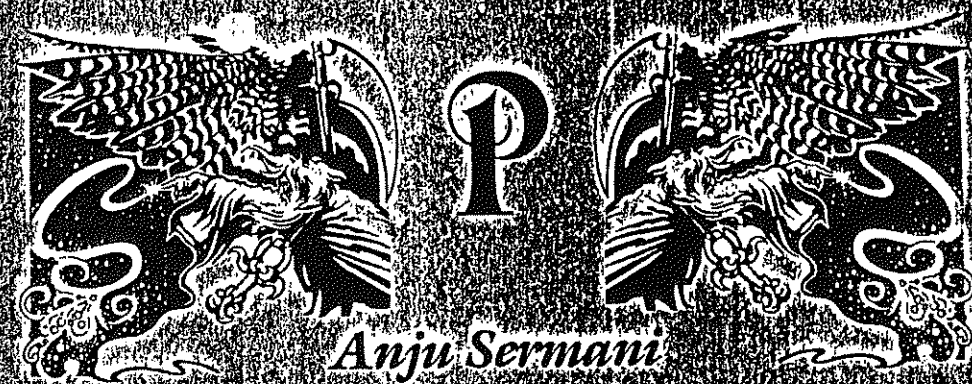
Surmandum

Cet enchantement vous permettra de vous détacher de quasiment toutes les limitations de cette terre. Il est maintenant de votre pouvoir de franchir les portes du royaume de la mort et d'en ramener l'un de ceux qui s'y reposent afin de le rendre au monde des vivants.

Pour ce faire, relâchez votre esprit et permettez-lui de s'aventurer jusqu'aux ombres de la mort, jusqu'à toucher l'esprit de celui qui sommeille en ces lieux. Puis, guidez son âme à travers les ombres jusqu'aux portes de la vie. Si, par malheur, sa force intérieure n'était pas assez grande pour effectuer le voyage de retour, le contre-coup de cet échec réduirait son corps en cendres.



Les lettres qui forment l'en-tête de cette page représentent les sept mots de l'Anti-Création. Ce sont les mots qui déclencheront la furie de la Vérité sur notre monde. Aucun des mots n'a jamais été écrit en entier, car, même les lettres qui représentent leurs sons, une fois assemblées, libéreraient un pouvoir qui provoquerait une destruction gigantesque. Si la situation devenait à ce point dramatique que vous dussiez en faire usage, alors, prononcez-les d'une voix à peine audible dans l'air environnant. La plupart de vos adversaires seront aussitôt frappés avec une force si grande qu'elle leur retirera leur vie présente et toutes les vies potentielles qu'ils auraient pu avoir.



Lorsqu'un corps a été réduit en cendres, l'âme qui l'habitait a été élevée vers sa nouvelle vie. Il faut donc un formidable miracle pour la ramener. Vous devez réaliser que l'esprit devra quitter un autre corps et une autre vie afin de revenir vers vous. Si vous pensez néanmoins que le besoin de votre compagnon est si grand et que vous consentiez à perdre cinq degrés de sagesse, alors, suppliez l'Unique qui est toute Vérité et Sagesse. Qu'une larme tombe de chacun de vos yeux sur les cendres de votre compagnon et lorsqu'elles se seront mélangées aux cendres, ces dernières se reconstitueront devant vous et la vie renaitra.