©1999 Electronic Arts. Ultima, ORIGIN, Lord British, Britannia, Serpent Isle et Stygian abyss sont des marques commerciales ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. ORIGIN est une filliale de Electronic Arts ™.

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES 2

MISSIVE D'UN AMI 3

LES HUIT VERTUS D'AVATAR 5

LA TAPISSERIE DES AGES 10

LIEUX IMPORTANTS 16

APTITUDES ET COMBAT 30

ARMES ET ARMURES 34

BESTIAIRE 43

LE COSMOS 53

MUSIQUE 54

LETTRES RUNIQUES 55

VOYAGE EN MER 56

GLOSSAIRE 57

NOTES 59

Missive d'un ami

Bonjour vieil ami. Cela fait bien des lunes que nous ne nous sommes vus. Peut-être vous ne vous souvenez pas de mon nom. Vous ne vous souvenez ni de nos voyages passés ni des luttes que nous avons menées ensemble. Pardonnez-moi le manque de bienséance dans ces questions, mais le temps nous est compté. Tout sera révélé au cours des événements.

J'ai regardé attentivement le développement de votre vie paisible avec des sentiments de joie et de peine. De la joie grâce à ses richesses pleines de sobriété et à votre contentement parmi elles. De la peine car je sentais que ce jour viendrait. Au cours des années qui se sont écoulées depuis votre dernier voyage à Britannia, le temps s'est inscrit nettement sur les parchemins de ses Histoires. Un fléau maléfique a affligé ses plus belles cités. Le peuple s'entre-tue, bannie les malades, flagelle les pauvres et s'est couvert d'un orgueil fallacieux. Il vit sans honneur car il s'aventure sur la voie de la vie sans être guidé par les cieux. Le peuple a peur mais il ne sait pas pourquoi.

Vous et moi savons pourquoi, mon vieil ami. Lorsque les huit runes des vertus sacrées furent dérobées au musée de Britannia, leur protection qui permettait de guider le peuple commença à disparaître. Les fils qui avaient maintenu la cohésion de Britannia commencèrent à s'effiler et à se défaire. Les oeuvres splendides de ceux qui avaient défendu les vertus furent détruites. Tandis que le fils se battait avec son père, que les fermiers livraient bataille contre les marchants, tandis que chacun attaquait celui qui n'était pas semblable, une fissure profonde et terrible s'élargit entre le peuple et son histoire. Lord British implora le peuple de se souvenir de son passé, cependant même son statut de Roi ne pouvait pas stopper la marée qui refluait en provenance des vertus. Lord British se retira loin de son peuple et tandis que ce dernier réclamait le salut, parmi les citoyens grandit un désir d'accomplir des méfaits qui était alimenté par des colonnes qui s'élevèrent près de chacune des huit Arches de vertu. Ces colonnes déversèrent un résidu familier de haine. Le Gardien était de retour.

journal

Je me suis efforcé de dissimuler au Gardien le lieu où vous vous trouviez.Que vos blessures soient soignées ou non, le répit est terminé.Le Gardien a commencé à développer sa puissance.Le peuple prononce votre nom à voix basse. Le Roi demande la venue de son héros. Le pays appelle à la libération. Vous devez venir au plus vite.

Bien qu'il soit limité par l'appel urgent du temps, il se peut que cet almanach heurte vos beaux souvenirs de Britannia et votre place dans ce monde. Nous nous entraînerons, tous deux, pour combattre le Gardien. Nous apprendrons de nouveau le maniement des armes. Nous maîtriserons l'emploi de nouvelles formules magiques. Nous passerons à un autre niveau, nous permettant ainsi de continuer l'Ascension, car ce voyage inclut à la fois le maître et l'élève. Un bon maître se souvient de la manière d'enseigner et un bon élève apprend en sachant qu'un jour il deviendra le maître qui enseignera à un autre élève. En enseignant, nous faisons naître des idées qui donnent naissance à leur tour à des valeurs qui servent la cause de la vertu et de la bienveillance en l'homme. Ces valeurs, mon ami, sont gravement menacées. Nous allons combattre et éliminer cette menace pour toujours car je me suis rendu dans le vide éthéré et j'ai pu lire l'avenir dans les cieux. Il est écrit que, quel que soit l'issu du combat, que vous soyez vainqueur ou perdant, vous ne reviendrez jamais plus à Britannia.

Ne vous attardez pas Avatar. Le pays est en feu.

LES HUIT VERTUS D'AVATAR

Il y a de nombreuses années, Lord British vainquit les forces du mal et sortit Britannia de l'Ere des Ténèbres pour entrer dans une ère de paix souveraine. La paix amena la prospérité. Des richesses inconnues jusqu'ici, se développèrent dans tout le pays. Beaucoup de citoyens prirent du poids et étaient satisfaits de leur situation. Pour Lord British, ces richesses n'étaient que superficielles, des objets étincelants sans intérêt. Notre noble Roi recherchait sa source de richesse ailleurs.

Dans un monde sans lutte, il se posa des questions : Quel est le but de la vie ? Comment pouvait-il conduire son peuple alors qu'il ne possédait pas en lui un tel but ? Existe-t-il une valeur intrinsèque à son statut de Roi ? Comme une tornade qui enlève tout sur son passage, ces questions en amenaient d'autres, auxquelles il ne pouvait apporter aucune réponse. Il visita son royaume pour poser ses questions aux érudits les plus sages et aux marchands les plus humbles. Il franchit les Portes lunaires pour se rendre dans d'autres mondes où les vérités qu'il recherchait étaient perverties par des tyrans de tout type. Il se rendit sur les chemins parallèles de sa propre existence. Il se recueillit, rassembla et médita sur ces pensées pendant longtemps.

Son esprit se trouva réconforter grâce à une simple hypothèse : il est juste d'être bon. Dans le bien, nous allons au-delà des limites de notre être, au-delà de notre instinct animal pour accorder de la force à notre prochain. Dans cette force partagée se trouve une puissance bien plus grande que toutes les puissances individuelles. Cette puissance sera requise, lorsque l'égoïsme cherchera à séparer l'homme de la femme, les parents des enfants et l'homme de son propre frère. Aussi la puissance de la vertu doit être semée dans l'esprit du peuple.

Comment peut-on alors définir une vertu ? Quelles sont ses propriétés ? Lord British clarifia ses pensées pour arriver à trois Principes qui ne pouvaient pas être séparés l'un des autres : La Vérité, l'Amour et le Courage. Ces trois principes étaient donc ses graines. Individuellement ou combinées entre elles, elles formaient la base des huit vertus.

LES HUIT VERTUS

HONNETETE

Au nom de votre propre Moi, soyez honnête. L'honnêteté commence avec la volonté de regarder la vérité dans son propre coeur. Un coeur vrai diffuse sa chaleur dans sa demeure et dans le monde entier. En voyant le monde sous sa vraie apparence, on peut se servir de la magie qui connecte tous les êtres vivants : le pouvoir de l'éther. Au nom de votre propre Moi, soyez honnête. Par persévérance et par expérience, vous trouverez l'honnêteté dont la propriété avenante inflige la honte sur le mal.

COMPASSION

Celui qui vit sans compassion meurt sans être aimé. La compassion est la crainte que ressent l'enfant face au monde naturel et son amour pour tout ce qui vit dans ce monde. La compassion envers les autres reflète l'Amour qui réside dans son âme. Ressentir de la compassion requiert beaucoup de force car dans les moments difficiles, elle peut fuir rapidement. En testant votre volonté à aider les autres, la compassion se répandra dans votre esprit comme une traînée de poudre.

VAILLANCE

La vaillance est l'armure qui protège les sept autres vertus. La vaillance rassemble le courage personnel et le partage avec les croyances en quoi chacun croit et qu'il protège. La vaillance est constamment testée et grâce à elle chacun peut voir le portail de la vertu. Exiger de la vaillance de la part de soi-même permet de montrer la voie aux autres, leur permettant ainsi de trouver aussi cette vaillance dans leur coeur.

Justice

Lorsque la vérité et le courage sont réconciliés, on peut trouver les secrets de la justice. Elle ne comporte aucune retenue car elle ne brille dans le brouillard de guerre. La volonté impétueuse qui jette celui vers la justice peut lui faire perdre de vue la vérité. Pour juger correctement, chacun se doit de compter sur la vérité et le courage de la conviction pour poursuivre la vérité. En récompense, la justice donnera du tempérament à votre esprit.

Sacrifice

Le sacrifice rassemble l'amour dans la paume du courage. Le sacrifice requiert l'amour de soi pour qu'il puisse être donné aux autres sans considération lorsque cet amour égoïste suggère des choix plus sûrs. Le sacrifice réside là où il n'y a pas de choix. Au moment où la forme de ces choix devient floue et perd sa définition, les standards les plus élevés du bien commun trouvent leur vraie expression. Dans votre recherche du courage pour partager votre amour, vous trouverez la source du sacrifice.

Honneur

La vérité est l'arbre sur lequel chante l'oiseau de l'honneur. Le courage d'être vrai perpétuellement fait naître la chanson de l'honneur dans votre esprit. Bien que sa mélodie s'adoucisse avec le temps, l'honneur peut être perdu lors des moments d'hésitation. Le chant de l'honneur provient d'une montagne isolée. En utilisant votre courage pour poursuivre les vérités dans votre vie, vous trouverez l'honneur.

Spiritualité

La spiritualité est le désir de parvenir à une amélioration constante de l'âme. Les personnes spirituelles ne parviennent jamais à assouvir leur désire de vérité, d'amour et de courage. Quelle que soit la base à partir de laquelle les principes sont considérés, l'énergie spirituelle les place toujours en équilibre parfait. Vous infuserez votre esprit avec une spiritualité paisible grâce à l'union de la vérité, de l'amour et du courage.

Humilité

Sur la voie de la vertu l'humilité est un vent insaisissable qui vous balaie le visage. Manquer de vérité, d'amour et de courage sème les graines de l'orgueil. L'humilité est cette douce brise qui, lorsqu'elle voit les graines de l'orgueil, balaie ces responsables qui engendrent le mécontentement. L'humilité est souvent la dernière vertu conquise car l'orgueil apparaît facilement. Pour trouver l'humilité, vous devez être témoin de l'orgueil présent dans votre esprit. Uniquement après un tel examen, pourrez-vous appeler les vents de l'humilité.

L'AVATAR

Lord British savait que ce n'était que de simples paroles. Il sentait que le peuple avait besoin d'un héros, une personne dont les actions apporteraient une définition aux vertus. Lord British savait qu'il ne pouvait pas être cet homme, car il était trop occupé par les affaires d'état. Non, le peuple avait besoin de quelqu'un d'autre en qui ils investiraient tout leur espoir et autour de qui ils se rallieraient. Ils avaient besoin de quelqu'un qui puisse poursuivre ces vertus sans relâche, sous le spectre de l'échec constant. Ils leur fallaient une image d'eux-mêmes. Ils avaient besoin d'Avatar.

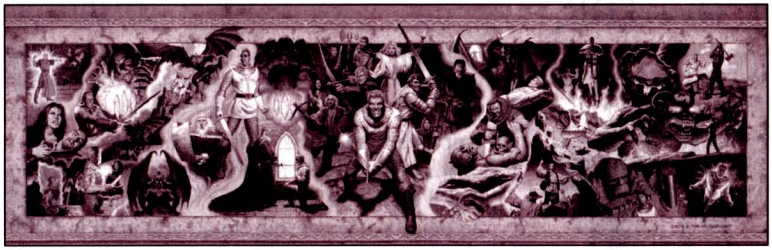
Lord British ne savait pas ce qui attendait Avatar à la fin de sa quête. Il savait uniquement que la quête était à la fois d'une importance vitale et qu'elle pourrait échouer. Le voyage en serait la récompense. En s'aventurant ainsi, Avatar rapporterait à la lumière du jour ce qu'il verrait dans l'obscurité de l'esprit pour que le peuple puisse voir les vertus par eux-mêmes. Ils partageraient les vertus avec Avatar et ces vertus seraient honorées dans le royaume entier.

ADDENDUM

Depuis le fondement des vertus, Avatar a enduré beaucoup d'épreuves. Il a réussi. Mais il a échoué aussi. Cependant, au cours du changement de lunes, Lord British a été le témoin de la descente en spirale des vertus et en elles le péril grandissant d'Avatar. Les vertus ne peuvent plus résister par elles-mêmes. Elles ont commencé à faillir. Le peuple doit les soutenir, les remettre dans le droit chemin et les porter vers l'avant.

Et Avatar ? Les cieux restent silencieux à son sujet, sauf que son heure arrive à sa fin à Britannia.

LA TAPISSERIE DES AGES

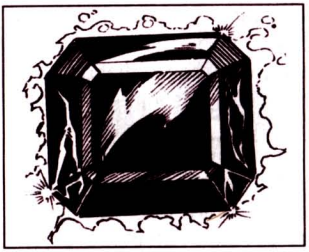


Sur un grand mur du Musée de Britannia on peut voir une immense peinture sur laquelle est décrit le conte d'Avatar. Depuis la naissance de Britannia, l'Ordre du Serpent d'argent a défendu la tapisserie des âges jour et nuit, au cours des temps de pénurie et de prospérité, hivers comme été. Cependant, La tapisserie change. A la veille de chaque retour d'Avatar à Britannia, une nouvelle image apparaît magiquement sur le canevas, une image peinte avec des couleurs frappantes et des coups de pinceau vifs, annonçant ainsi les défis qui se dresseront devant Avatar avant son départ de notre monde. Personne n'a pu voir l'artiste qui est à l'origine de cette peinture ; il semble que la peinture soit appliquée par des forces qui sont inconnues de tout le monde. Nos artistes les plus compétents ont examiné cette peinture et n'ont pas pu déceler l'empreinte d'un seul coup de pinceau exécuté par la main d'un mortel. Lord British lui-même prétend qu'il ignore tout de l'origine de cette peinture. Il affirme que l'histoire de la Tapisserie puise ses couleurs et ses formes dans le vent des vertus qui flottent sur la terre elle-même.

Tout comme notre beau pays et notre noble héros, l'histoire apposée sur ce canevas s'est développée au cours des siècles, ceci à partir de l'ère des ténèbres en passant par l'ère des vertus et jusqu'à présent, l'ère des lumières. A partir de la partie supérieure du mur, le conte d'Avatar s'est étendu, histoire par histoire, à travers ce canevas imposant jusqu'à son coin le plus bas qui est presque à portée de main d'un homme. Car même le plus simple d'entre nous peut se rendre compte qu'il n'y a plus de place dans le conte d'Avatar.

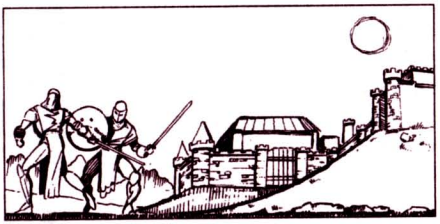
Voici donc son histoire. C'est aussi l'histoire de Britannia, le pays où il est revenu maintes fois.

LA PREMIERE ERE DES TENEBRES



Les lieux où réside le Bien sont aussi les lieux du Mal. Alors que Lord British s'efforçait d'unifier Sosaria, notre ancienne patrie, sous les couleurs du bien, le sorcier Mondain lança un défi à ses décrets. Le mage maléfique appela les forces des ténèbres et les mena contre les forces du bien. Grâce à la pierre précieuse de l'immortalité, le règne terrible de Mondain sur le pays semblait définitif jusqu'au jour où un voyageur d'un autre monde détruisit la pierre et l'esprit de Mondain qu'elle renfermait. Ainsi débuta le conte de celui qui, un jour, deviendrait l'Avatar.

LA REVANCHE DE L'ENCHANTERESSE

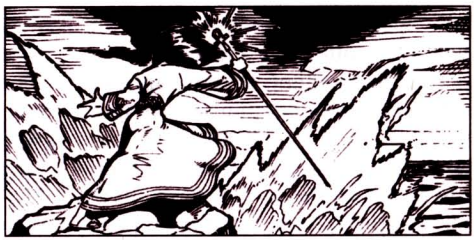


La liberté regagnée grâce au voyageur qui s'en était allé, fut perdue rapidement. La compagne et disciple de Mondain jura de venger la mort de son maître. Echauffée par les feux de la magie noire et du désire de revanche, l'enchanteresse Minax appela les forces du mal pour les jeter contre l'ancienne Sosaria et celles-ci envahirent le pays comme une nuée des criquets. Minax et ses forces du mal ne s'arrêtèrent pas tant qu'elles n'étaient pas parvenue à combler le vide temporel et spatial entre elle et le pays du voyageur. Forcé d'entrer en action, le voyageur contre-attaqua, faisant fuir les meutes diaboliques de ses lieux paisibles, les faisant retraverser l'espace temporel et spatial entre son monde et Sosaria et les poursuivi jusqu'au cœur de leur pouvoir, le château enchanté de Minax où il l'a condamna à rejoindre son compagnon dans l'éternité.

EXODUS

Le mal fait naître le mal sous des formes plus perverties. Exodus, l'enfant bâtard des mages diaboliques, était torturé de désespoir dans son cœur abandonné à travers Sosaria. Maîtrisant des formes encore plus diaboliques des arts de la magie noire, Exodus se saisit du bien de notre peuple pour le recracher à son visage. Le pays étant au bord de l'anarchie, on fit appel au voyageur qui revint et renvoya dans la Fosse le dernier membre de cette famille.

QUETE DE L'AVATAR

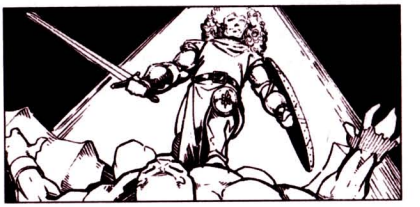


Ainsi débuta l'ère des vertus. Lord British unifia Sosaria sous un nouveau nom, Britannia. Face à la gloire étincelante de ce nouvel état, les vieux problèmes du pays furent oubliés. La paix régnait et grâce à elle, le pays vivait dans l'abondance. Lord British se retira loin de son peuple qui, grâce à son règne bienveillant, avait découvert un intérêt nouveau pour les vastes territoires inexplorés de l'esprit. Lorsqu'il émergea de sa retraite qu'il s'était imposé, Lord British proclama les huit vertus sacrées comme l'essence même de la vie à Britannia. Pour elles, il rechercha un héros. Comme s'il avait été appelé par son Roi, le voyageur revint et commença à explorer Britannia pour identifier ses dons et ses dangers. Grâce aux épreuves imposées à son esprit et à son corps, le voyageur parvint à se connaître lui-même ainsi que son pouvoir unique lui permettant de défendre les vertus qui étaient en lui. Le voyageur revint vers le Roi sous la forme d'un homme pure et fut proclamé Avatar des vertus, défenseur du peuple et protecteur du pays. Britannia avait trouvé son héros.

GUERRIERS DE LA DESTINEE

En défendant le pays contre les forces diaboliques externes, le Roi ne s'était pas préoccupé du mal qui naissait à l'intérieur. Méfiant du monde souterrain récemment découvert, Lord British mis sur pieds une expédition pour sceller ses portes par lesquelles de nombreux monstres horribles avaient atteint Britannia. Grâce à la Pierre précieuse de l'immortalité, le réceptacle brisé de l'âme de Mondain, surgirent les Shadowlords qui étaient des créatures spectrales d'un autre monde. Ces créatures gagnèrent de l'influence sur Lord Blackthorn, en qui le Roi, pendant son absence, avait confié la garde de Britannia. Les Shadowlords le contrôlèrent rapidement. Lorsque le Roi ne revint pas au moment prévu, Blackthorn se nomma régent du royaume. Lord Blackthorn déclara une inquisition contre les ennemis de l'état. Chacun pouvait être l'objet d'une enquête et tout ce qui était lié à l'âme devait être mis à nu devant les inquisiteurs. Les citoyens terrorisés n'avaient aucune idée de la présence du mal qui se cachait derrière le trône. Lorsqu'il revint à Britannia, l'Avatar découvrit un pays en feu. Il fit appel à huit compagnons pour secourir le Roi. Lord British fut trouvé enchaîné dans le monde souterrain et pour avoir trahi les vertus, Lord Blackthorn fut envoyé dans le vide éthéré.

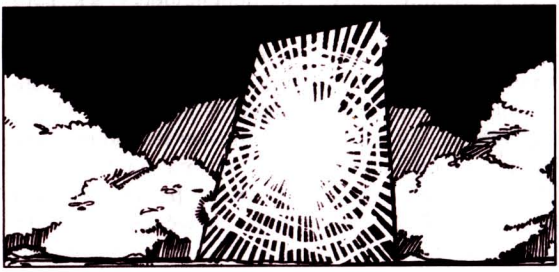
LE FAUX PROPHETE



Une longue période de paix fut soudainement interrompue lorsque l'Avatar, menant une vie paisible dans son propre pays, fut capturé par un groupe de guerriers gargouilles et fut presque sacrifié. Libéré au tout dernier moment par ses compagnons, l'Avatar découvrit le secret du monde souterrain des gargouilles. Après la conclusion de la dernière quête de l'Avatar, le monde souterrain avait commencé à s'écrouler et le peuple des gargouilles s'était répandu dans

Britannia. Les différences entre les deux races s'élargirent et beaucoup de sang fut versé. Tandis que la guerre ravageait le monde, l'Avatar et ses compagnons tentèrent de trouver la source du conflit. A chaque détour, ils rencontraient des gargouilles armées tentant d'entraver leur recherche. Après de nombreuses batailles, l'Avatar découvrit la prophétie terrible des prophètes gargouilles. Leurs histoires annonçaient la venue d'un faux prophète qui devait être sacrifié, sinon il détruirait leur peuple. Ce prophète était Avatar lui-même. Conscient d'une telle prophétie, il restaura la paix entre les races, retourna dans son monde et ouvrit la porte de l'ère des lumières.

LE PORTAIL NOIR



Tandis que le peuple se pressait vers le cercle de la sagesse, le mal apprit à parler le même langage. Les citoyens furent attirés par la chaleur fallacieuse de la Confrérie et les vertus furent de nouveau corrompues. L'Avatar revint à Britannia pour démêler les secrets de cette mystérieuse Guilde. Ces principes de base étaient la tromperie et la cupidité. En effet, son maître était une bête vile d'un autre monde, le Gardien, qui cherchait à subjuguer le peuple en noyant les foules dans ses prophéties fallacieuses. L'Avatar stoppa ce plan insidieux qui menaçait de ravager le pays et détruisit le Portail noir, le portail du Gardien menant à Britannia. Avatar et ses compagnons furent attirés vers l'île du serpent, une terre inconnue jusqu'ici. Dans l'île du serpent, la victoire sur le mal fut payée très cher car le compagnon d'Avatar, Dupré, offrit sa vie au nom de cette cause.

PAGAN

Issu du monde connu de Britannia, l'Avatar fut emprisonné sur un monde distant dans la sphère du Gardien. Un lieu qui défiait le temps et l'espace, Pagan ne pouvait pas être ramené vers les idéaux vertueux de l'Avatar. Ne connaissant ni les lieux ni le peuple de ce monde, l'Avatar combattit seul. Sa croyance en les vertus fut mise à rude épreuve lorsqu'il appela les puissances diaboliques pour déjouer les plans des Titans de la nature. Ils furent vaincus et un portail s'ouvrit pour qu'Avatar, blessé mais plus fort que jamais, puisse revenir vers son monde de paix.

ASCENSION

Ici, les peintures sont encore toutes fraîches. Ici, la tapisserie des âges prédit l'avenir. En lisant la tapisserie, on peut deviner le destin d'Avatar, le héros des vertus.

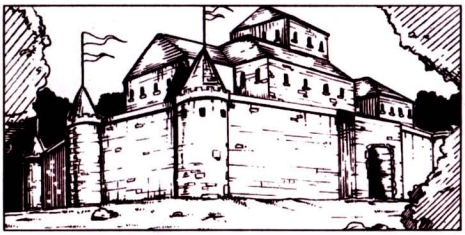
En l'absence d'Avatar sur le monde de Pagan, le Gardien a lancé Britannia dans la bouche vorace du chaos. L'image suggère que le pays tout entier est en proie aux flammes suite aux ordres du Gardien. Dans ces territoires souillés, d'énormes colonnes sont apparues et commencent à déverser le mal dans le sol. Le peuple est troublé autant dans ses croyances que dans son attitude. Ce sont des temps sombres que retrouve Avatar quand il revient se battre pour la dernière fois. Lorsqu'il parvient à vaincre le Gardien, il s'élève vers un niveau d'existence qui se trouve au-delà de la mortalité pour ne jamais réapparaître.

Sur la tapisserie, l'avenir de notre monde au-delà de l'époque d'Avatar n'est pas révélé.

LIEUX IMPORTANTS

De nombreux imprudents se sont aventurés à pieds dans des contrés lointaines sans tout d'abord parcourir les sentiers recensés par leurs aïeux. Un esprit aventureux recherche la nouveauté, certes, mais la mort peut être, de même, une expérience nouvelle et singulière. Les informations ci-jointes ne permettront pas d'exorciser les risques inhérents au voyage, mais elles pourront peut-être vous permettre d'emprunter le bon chemin à un moment critique de votre voyage.

CITES



Centres de la civilisation de Britannia, les cités du royaume renferment les énergies créatives et ouvrent leurs portes aux influences prédatrices. On peut tout obtenir à l'intérieur de leurs murs, mais aussi tout peut arriver. Le sentier menant à la Vertu comporte beaucoup de détours dans une cité peuplée.

Lorsque les colonnes se sont élevées au-dessus des Arches sacrées, la terre s'est mise à trembler, les montagnes se sont écroulées et les mers ont submergé les terres. Le monde fut réduit en poussière et remodelé en une forme pervertie. Au cours de la destruction provoquée par le Grand cataclysme, beaucoup de ces cités ont été effacées de la surface de Britannia pour être reconstruites en des lieux différents à l'aide de leurs débris. Les cités qui ont survécu à ce jour ont commencé à tomber en ruine face à l'apparition du mal qui s'est répandu à travers le pays. Xerces, l'historien de la Cour, prédit un second cataclysme au cours duquel ces cités seront de nouveau ensevelies par une marée diabolique issue des colonnes abominables. Il n'est pas le seul à prédire cet avenir sombre.

Toutefois, les cités ci-inclus choisissent de ne pas obéir au cours de l'histoire. Elles vont de l'avant et, grâce à un esprit industrieux et innovateur, gagnent en proéminence dans les contes du futur du barde.

Ambrosia

Dans le Codex de la sagesse ultime se trouve le conte d'Ambrosia. Il y a des siècles, une météorite s'est écrasée dans la mer et sa masse volumineuse créa une île. Pour l'humanité cette île est apparue comme un mauvais présage, cependant le caractère étrange de cette île contraire à la nature humaine attira le peuple des Gargouilles qui la baptisèrent Ambrosia. Bien qu'elle fut que rarement occupée, l'île d'Ambrosia est devenue un symbole de la bonne destinée, considérée comme une terre ayant été créée à un endroit où le vide existait. Toutefois, pendant le cataclysme, cette terre d'un autre monde plongea dans la mer et devînt une partie intégrante du folklore de Britannia.

Lorsque les colonnes se sont élevées, la fierté des Gargouilles s'est accentuée et elles devinrent de plus en plus mécontentes à l'encontre des humains et de leurs imperfections. En secret et dans les profondeurs aquatiques de la mer, les Gargouilles construisirent une nouvelle cité, un lieu qui serait le leur qu'elles nommèrent Ambrosia, en mémoire de l'île extra-terrestre qui avait suscité ce rêve. Protégée par un merveilleux dôme magique, la cité d'Ambrosia fut née, ses flèches étincelantes à l'abri de l'histoire des humains.

Britain

Capitale et ville natale de Lord British, Britain est située au centre du territoire, à une distance équidistante des quatre extrémités. Elle attire dans ses larges rues les individus les plus importants qui y sont charmés par ses beaux-arts, son climat tempéré et l'animation de la Cour. Dernièrement, la Cour a discuté d'un nouveau standard pour son peuple. Des maladies et des tares se sont développées parmi les pauvres et le peuple a exigé que des mesures de protection soient mises en place. Ceux qui avaient été blessés pour une raison ou pour une autre ont été exilés à Paws, où ils peuvent vivre parmi leurs semblables. Le Bourgmestre de Britain, qui a soutenu l'adoption de ce nouveau standard, crie victoire. Les maladies, dit-il, ne se répandent plus. Le pourcentage de vols a diminué. L'économie est en pleine croissance. Toutefois, le bourgmestre ne manque pas d'adversaires. Parmi les familles brisées gronde un mécontentement que le bourgmestre a tenté d'étouffer.

Loin de s'apaiser, cette fureur s'étend à travers le Fleuve Brittany en direction du Nord, vers le château de Lord British. Le Roi, certains disent, a abandonné son peuple, car on ne l'a pas vu sortir des murs de son château depuis longtemps. Bien que le Roi continue la tradition qui consiste à accorder une audience publique mensuelle, les suppliants sont hués par ceux qui se trouvent derrière eux. Peu de temps après, le Roi se retire dans ses quartiers personnels pour écouter des sérénades de bardes créées en des temps plus romantiques. A la vue de son visage absent, la fureur du peuple ne fait que croître. Où est notre Roi ?

Le Repere du Boucanier

Loin de la terre ferme, dans la Grande Mer, le Repère du boucanier attire ceux qui veulent se défaire des lois de Britannia. Un lieu de rassemblement pour les pirates et les voleurs, le Repère du boucanier est devenu un port très actif qui a connu une croissance grâce au commerce illicite des pirates. Les visiteurs qui ne sont pas des habitués de ces lieux sont considérés par les habitants comme des victimes potentielles et des imprudents. Nombreux sont ceux qui, à la dérive dans les courants tourbillonnants de la vie, se sont retrouvés en ce lieu. Prenez votre arme en main avant de vous aventurer sur ces routes incertaines ou d'entrer dans des lieux mal éclairés. Les quelques gens honnêtes n'adopteront pas une attitude agressive et les détrousseurs vous donneront un accueil chaleureux. Méfiez-vous des biens qui vous sont offerts, car les faux articles sont en libre circulation sur les marchés. Cependant, un oeil habile découvrira des biens exotiques de grande valeur. Un esprit subtil peut obtenir des informations importantes à la taverne.

Cove

Sur la grande voie du temps, Cove a été rattrapé par les vents du mécontentement. Lorsque le Grand cataclysme a balayé les terres, le lac Lock a submergé la ville et l'a pratiquement effacée sous ses vagues. Les citoyens de Cove rassemblèrent les débris dans les ruines et les transportèrent vers l'Est, sur des terres plus élevées et plus fertiles afin de faire renaître leur ville.

Cependant, les récents bouleversements ont contraint les gens à abandonner leur pratique curative traditionnelle. Très peu de médecins des arts curatifs continuent à confectionner les potions grâce auxquelles Cove était si célèbre. Autrefois, les gens de Cove prenaient soin de l'Arche du sacrifice ; cependant, suite à sa corruption,

nombreux sont ceux qui périrent dans les émeutes et les combats menés contre les forces de l'ordre. Bien que la ville souffre de la vague d'agissements et d'opinions populaires, le Grand Maître croit avoir trouvé une solution pour réduire le malheur du peuple. Sous les tentes du peuple gitan qui réside à Minoc, les cartes du Tarot ne présagent rien de bon dans ce plan.

Minoc

Les dures épreuves font naître une solidarité entre ceux qui souffrent. Fondée par les bricoleurs et les mineurs, Minoc s'est développée grâce au dur labeur de ces gens sur la côte inhospitalière de la Baie du dernier espoir. Leurs aptitudes furent poussées à leurs limites lorsque le Cataclysme détruisit leur cité. Toutefois, la cité du Sacrifice rassembla toutes ses ressources humaines et outils pour fonder la nouvelle cité sur l'Ile de la dague située au Nord de Moonglow. Minoc et Cove partagent cette île écartée que de nombreuses personnes ont quittée. Parmi ceux qui sont restés, beaucoup périrent dans les mines de roche noire. A l'endroit où Minoc, la ville du sacrifice, se tenait autrefois on peut trouver maintenant un camp de gitans. En ces lieux où le sacrifice personnel régnait, l'intérêt personnel est maintenant devenu le trait principal du citoyen. Les artisans s'arrachent les clients et des disputes naissent entre voisins pour un prétexte quelconque. On ne peut plus se faire dire la bonne aventure par les gitans pour un prix raisonnable. Les prophètes les plus prospères prétendent que les émanations provenant des mines leur permettent de voir l'avenir. Cependant, les gitans sont en désaccord avec les citoyens de Minoc et entre eux. Cette épreuve afflige cette belle cité d'antan qui est maintenant trop faible pour supporter ce fardeau.

Moonglow

Lieu spirituel, Moonglow inspire ceux qui recherchent l'honnêteté dans le monde. Cité renfermant le célèbre Lycaeum, un bastion pour les érudits du principe de la vérité, Moonglow maintient l'Honnêteté comme sa Vertu suprême. Jadis, les voyageurs pouvaient trouver dans la ville de nombreuses merveilles magiques : des potions, des parchemins et des reliques magiques. Une rivière éthérée profonde s'écoulait à Moonglow et abreuvait ses citoyens. Cependant, cette rivière a été polluée par des forces inconnues et un vide énorme a maintenant divisé le peuple. Ceux dont les esprits ont conservé la mana vertueuse désirent ardemment

s'abreuver d'éther pure, mais il n'y en a point. Sans l'éther de la vertu, les arts magiques de Moonglow ont grandement souffert. Dans leur recherche désespérée pour pallier cette perte, certains se sont détournés des Vertus pour se mettre au service de maîtres plus cruels. Nombreux sont ceux qui se sont enfuis pour rechercher une source pure d'éther afin de renouveler leurs pouvoirs magiques. A Moonglow, peu sont ceux qui sont dignes de confiance. Ceux qui sont restés exercent des métiers plus humbles tel que fabricant de potions et pratiquent la magie linéaire. Bien que Moonglow soit le témoin d'une fuite des connaissances en magie, cette cité est toujours le premier endroit à visiter si vous êtes à la recherche d'articles magiques.

New Magincia

La cité de Magincia, jadis la plus grande ville de Britannia, a été envahie par le pêché de la fierté et, de ses ruines, furent tirées les leçons qui ont servi à construire New Magincia. Fondée par les bergers de la vieille ville qui désiraient fuir l'influence d'une histoire honteuse, New Magincia offrait un cadre paisible à ceux qui recherchaient une continuité et une simplicité de vie. L'Humilité devînt le trait commun des habitants de New Magincia, car ils s'efforçaient de revenir aux valeurs de leurs aïeux. Très peu de choses ont changé dans les maisons cristallines de New Magincia, et le peuple n'en était pas mécontent. Cependant, il semble que le monde moderne ait trouvé le courant menant à leur île isolée. Les humbles bergers ont abandonné leurs troupeaux pour poursuivre en d'autres lieux des rêves plus attrayants. Les animaux sont retournés à l'état sauvage le long des chemins de poussière car l'île a été abandonné par tous sauf un. Seul le plus humble vivra à New Magincia.

Paws

Il n'existe pas de conte plus triste que celui du village de Paws. Jadis, Paws était une communauté de fermiers bien établie, mais fut submergée par le Grand cataclysme. Seules quelques frêles huttes se tenaient dans la fange. C'est vers ce lieu fétide que le Bourgmestre de Britain a envoyé les malades, les souffrants et les pauvres où, selon ses dires, ils pourront vivre en paix et dans la dignité. Il s'agit là d'une plaisanterie cruelle. Alors que les citoyens de Britain apprécient l'élimination des maladies et de la pauvreté, les gens de Paws font appel à

l'intervention de leur Roi qui semble préoccupé par d'autres problèmes. Les promesses du Bourgmestre de Britain d'envoi de nourriture et d'outils n'ont toujours pas été respectées.

Skara Brae

Sur cette île située à l'Ouest du continent, un peuple cordial vivait en harmonie avec la nature. Il n'était pas nécessaire de s'aventurer hors de la ville pour ressentir ce lien qu'ont les gardes forestier avec la forêt ou les pêcheurs avec la mer. Des tours les plus hautes aux cimes des arbres protégées dans les parcs les plus réputés, en passant par les étalages du poissonnier le long du large chemin des Promeneurs, où les sourires des clients accompagnaient l'achat d'un poisson frais, la vie n'avait pas de rythme autre que celui imposé par la nature. Dans cette harmonie, Skara Brae rassemblait une spiritualité qui était convoité dans tout Britannia, les gens de mentalité similaire venant de toute part pour en être les témoins. La force de ce peuple naquit sur des cendres car Skara Brae fut brûlée entièrement lors d'une bataille menée en ces lieux pour éliminer un mort-vivant horrible qui régnait jadis. Cette perte permit de bâtir cette puissance et Skara Brae devînt un lieu de puissance spirituelle. Cette spiritualité émanait principalement de la Sentinelle, une effigie en pierre dont les pouvoirs protégeaient la ville. Lors du Cataclysme, la Sentinelle fut ensevelie sous les décombres et son influence disparut immédiatement. Cependant, la ville a continué de croître jusqu'à ce jour.

Stonegate

Pendant des années, Stonegate était évitée par les gens honnêtes et sages. Perchée sur les flancs de l'Arête du serpent, Stonegate a été édifiée par les Shadowlords comme forteresse diabolique. A partir de cette place forte des Shadowlords, se développa une force diabolique qui attira de nombreux criminels et bêtes jusqu'au jour où ils furent bannis par Avatar. Pendant une longue période, le mal, sous sa forme physique et éthérée, continua d'être attiré par la malveillance qui régnait en ces lieux. Certains croient que les colonnes qui ont souillé les Arches de la vertu ont été créées lors d'un rituel célébré sur le parapet de ce donjon. Au cours d'un acte de miséricorde, l'esprit de Hawkwind a purifié les restes du mal et a déclaré ces lieux comme étant un des lieux de vertu. Maintenant, les parapets et les murs de ce château offrent une protection aux

forces du bien qui franchissent ses portes, certains visiteurs ayant aussi prétendu avoir rencontré l'esprit lui-même. Il est écrit que l'esprit de Hawkwind aidera Avatar une dernière fois.

Terfin

Greffée à Britannia par des forces de magie noire, cette île volcanique émergea de la mer comme pour protester contre la dépossession des gargouilles du Codex de la sagesse ultime. Bien qu'aucune science ne puisse expliquer sa formation, cette île se tient toujours là : aride, inhospitalière et interdite aux sujets de Britannia loyaux à la couronne. On peut entendre le mal murmurer ses vieux messages provocateurs provenant des falaises fissurées. Ces terres ont été tout d'abord souillées par Lord Blackthorn et ses insurgés. Terfin devînt ensuite la résidence des gargouilles après la destruction de leur monde souterrain. Cependant, depuis l'apparition des colonnes, le nombre des gargouilles a mystérieusement diminué. Bien que le mal ait été chassé de ces terres il y a bien longtemps, les marins qui s'en approchent, ont détecté une masse maléfique croissante flottant sur les vagues provenant de Terfin. Alors que Terfin est considérée maintenant comme étant abandonnée, quelqu'un ou quelque chose a entamé une tâche démoniaque en elle.

Trinsic

Lors du Grand cataclysme, l'extrémité sud du continent de Britannia fut séparée et la cité murée de Trinsic fut emportée avec. Ses murs et ses rues furent détruits lors du bouleversement volatile du monde. Ses grands guerriers et ses armuriers auraient pu choisir d'abandonner leur maison, mais ils ne l'ont pas fait. Ils utilisèrent leur énergie et savoir en matière de guerre au profit de la maçonnerie dans des lieux humides et étranges. Au-dessus des ruines noyées d'eau, ils construisirent leurs nouvelles demeures sur un lit de ponts et de canaux bien façonnés, restaurèrent leurs beaux bâtiments et leurs forges et, lorsque la tâche fut accomplie, essayèrent de revenir à leurs coutumes honorables. Cependant, tout n'allait pas bien dans la cité honorable de Trinsic. Bien que les bâtiments aient récupéré leur splendeur d'antan, l'honneur s'était écoulé dans le canal et avait quitté la cité. Sans honneur, les armes qui avaient façonné la réputation de cette cité, commencèrent à la souiller. Il n'y a plus de respect envers son prochain ou

vis-à-vis du code qui protégeait tous les citoyens de Trinsic. Les désaccords dégénèrent rapidement et sont réglés dans la violence. Les obligations envers autrui sont ignorées. Les dettes ne sont pas remboursées. Les résidents âgés sont effrayés et se cachent face aux voyous impudents qui errent dans les rues. Certains prétendent que les beaux ponts, forgés avec tant de soins à l'aide des restes de la vieille cité, ont commencé à s'effriter et à s'effondrer.

Valoria

Ceux qui désirent tester leur courage et habileté peuvent faire cela sur les rives de Valoria. Jhelom, la vieille cité de la vaillance fut détruite par une éruption volcanique et le Nid du Serpent, refuge de l'Ordre du Serpent d'argent, fut perdu. Nommés maintenant les Chevaliers de Valoria, ces guerriers ont reconstruit la cité au sommet du volcan qui détruisit Jhelom, comme pour provoquer le Titan du feu. Ils se préparent derrière les murs de la forteresse de Valoria où ils deviennent les chevaliers les plus valeureux de Britannia. A l'extérieur des murs on trouve d'innombrables bêtes qui s'attaquent à tout chevalier téméraire qui s'aventure dans ces lieux pour mettre à l'épreuve la formation qu'il a reçue. Beaucoup de guerriers ont terminé leur initiation à Valoria. Cependant, ceux qui désirent acquérir une telle maîtrise des armes devraient se dépêcher car le sol sous le château gronde et le feu destructeur menace de nouveau d'effacer ce camp ténu. Cette île va bientôt succomber à cette destruction perpétuelle qui se développe sur sa surface rocheuse. Ces guerriers ont perdu la volonté de combattre. Jadis champions du courage, le précepte fondateur de la Vaillance, les Chevaliers de Valoria se tapissent chez eux en tremblant de peur, bien qu'ils frapperaient quiconque oserait les accuser de lâches.

Yew

La route menant à Yew est tombée en décrépitude et est contrôlée par les bandits et bien qu'il existe d'autres itinéraires pour se rendre à la cité de la justice, il est difficile de les emprunter. Fondée selon la loi druidique de la région, la ville de Yew s'est développée car le besoin d'ordre se faisait sentir de plus en plus dans la civilisation de Britannia. Pendant de nombreuses années se tenait près de la cité l'abbaye de l'empathie, le siège de l'amour. Son influence sur les cours de Yew ne pouvait pas être niée. Yew demeura une place forte pour la justice

vertueuse, cependant les événements récents ont affaibli sa position. Les cours décorées et formelles ont été remplacées par un seul amphithéâtre bruyant où les citoyens ivres acclament les héros et assaillent les représentants de la jurisprudence. Les procès sont devenus une occasion pour se livrer en spectacle et se termine par l'accusation du condamné, qu'il soit coupable ou non. Celui-ci sera enchaîné et mené au Donjon de Wrong. Là où la loi était observée dans la Forêt profonde, le chaos l'a remplacée. Yew reste néanmoins la destination favorite du voyageur, car la pensée de déguster du bon vin dans son auberge excellente peut lui permettre d'avancer sur ce chemin torturé.

Ile d'Avatar

Née des feux d'une croisade vertueuse, l'île d'Avatar est le monument magique au nom des épreuves glorieuses du Champion de Britannia. Cette île émergea de la Grande Abysse Stygian lorsque Lord British retira le Codex de la sagesse ultime des profondeurs de l'Abysse. Une bataille sans fin eut lieu entre les humains et les gargouilles dont l'enjeu était la possession du Codex. Cette guerre pris fin lorsque les deux races acceptèrent qu'elles pourraient toutes deux vénérer le Codex sur l'île d'Avatar, un testament destiné à l'homme qui trouva la paix entre les deux peuples. Cependant, pendant le Cataclysme, l'île disparût. A sa place se trouve maintenant un voile de brume en suspens sur l'océan et l'amertume entre les gargouilles et les humains est réapparue. Aucun coupable n'a été trouvé et beaucoup de sang a été versé inutilement. Avec ce malheur qui frappe Britannia, certains prétendent que les feux vertueux qui ont donné naissance à l'île, l'ont réintégrée dans les cendres ardentes ainsi que le Codex et ceci pour toujours.

ARCHES

Les arches ont de nouveau été souillées dans la rivière maléfique.

Près de chacune des huit cités les plus importantes de Britannia se trouve une arche sacrée correspondant à l'une des huit vertus. Même dans ces lieux les plus tranquilles, seule la perspicacité d'un druide peut ressentir la puissance naturelle de ces autels de pierre. Les arches renferment le pouvoir des vertus et le diffuse au peuple.

Cependant, ce lien a été corrompu.

En temps de paix, les arches sont les lieux favoris pour la méditation. Bien qu'elles soient ouvertes à tous, seuls ceux en possession de la mantra peuvent bénéficier de la vertu singulière de l'arche. La mantra ou paroles saintes, est récitée pendant la méditation. Tout comme dans un tourbillon, l'esprit se mêle à la signification et au son de la mantra. Avec de l'expérience, un étudiant de la méditation peut faire apparaître une image pure de la vertu et l'utiliser pour le guider.

Cependant, même pendant la journée, la vertu des arches demeure dissimulée. Des colonnes diaboliques sont apparues à côté de chaque arche et leur poison a souillé la pureté des arches. De nombreuses créatures maléfiques se rassemblent maintenant près des colonnes et souillent les arches et terrorisent le peuple qui attend le retour du bien. Le Mal a enveloppé toutes les vertus sacrées.

Alors que des problèmes surgissent dans Britannia, personne n'a aucun doute quant au lien entre ces problèmes et ces structures maléfiques. Mais qui est apparu en premier : la corruption des arches ou la corruption du peuple ? La pureté de l'un engendre la pureté de l'autre et toutes deux réclament l'intervention d'Avatar.

Pour purifier une arche, la source du mal doit être découverte et détruite. La mantra peut être utilisée seulement à ce moment là pour purifier l'arche. Ceux qui connaissent la mantra sont peu nombreux maintenant et les connaissances sur les vraies vertus ont progressivement été oubliées. Cherchez avec assiduité et vous trouverez quelques individus qui s'accrochent toujours à ces connaissances et qui pourront vous aider dans votre tâche.

Donjons

On peut trouver, éparpillés sur le territoire, des lieux souterrains où la peine règne. Refuge des esprits maléfiques, ces lieux devraient être évités par les êtres vivants, car les créatures qui s'y cachent se jetteront sans remords sur ceux qui oseraient entrer. Cependant, quel aventurier digne de ce nom reculerait devant un tel avertissement ?

Abysse

Près du coeur de la spiritualité se cache une fosse ignoble qui engouffre n'importe qui sauf le guerrier le plus méfiant. Comme si elle avait été attirée vers Skara Brae par les forces de l'équilibre de l'univers qui cherchent parfois à placer le vide près de la nature saine, l'Abysse fut découverte par un voyageur qui, au moment d'y entrer, réalisa qu'il ne voulait pas rester ici. Pour ceux qui désirent entrer dans l'Abysse, les gens de Skara Brae ont de nombreux récits à leur raconter. Ceux qui sont revenus, rapportent dans leur paroles confuses la présence de forces perverties se trouvant dans les méandres souterrains, où le haut et le bas se confondent, où la magie pratiquée depuis longtemps entraîne des effets inattendus, où les éléments de la terre, l'air, le feu et l'eau sont séparés les uns des autres. Nombreux sont ceux qui, cherchant à fuir, ont plongé encore plus profondément dans l'Abysse où la folie ou les bêtes maléfiques les attendaient.

Covetous

Près de la ville de Minoc se trouve les méandres souterrains mystérieux de la mine de la Roche noire. Connue pour ces effets magiques, la roche noire pure est échangée à un prix élevée. La métallurgie étant maîtrisée par très peu, elle peut être transformée en articles magiques pour émerveiller même les mages. La mine de la Roche noire a été exploitée depuis de nombreuses années et la veine superficielle a commencé à s'épuiser. Les vaillants mineurs et guerriers ont commencé à explorer les veines plus profondes, mais nombreux sont ceux qui ont

péri au mains de créatures morts-vivantes ou à la suite d'un faux pas. Cependant, la richesse que renferment ces veines profondes continue d'inspirer les plus courageux qui s'aventurent dans les profondeurs de la montagne.

Deceit

En ces lieux, seule la tromperie permet aux menteurs les plus perfides et aux bêtes cruelles de survivre. Abandonnée depuis longtemps, cette prison est maintenant le refuge des créatures diaboliques dont la vie est en fait un emprisonnement. Des tremblements de terre récents se sont fait ressentir au centre du donjon où, paraît-il, une fissure s'accroît. Les températures à l'intérieur se sont élevées énormément, voilant de sueur les yeux du curieux, asséchant sa volonté et l'accablant d'illusions jusqu'à ce que l'une d'entre elle se saisisse de lui pour toujours.

Donjon du Mepris

Britain, la capitale, s'étend dans toutes les directions sauf une : vers le donjon du Mépris. Depuis des temps immémoriaux, ce donjon a attiré des créatures effroyables. Dans ces lieux, elles sont renforcées et gagnent en puissance pour être dirigées contre tous ceux qui osent entrer. Ces bêtes effroyables ont un égard spécial pour les forces de la lumière, pour ceux qui ont une faiblesse pour la vérité. Ils doivent éviter des pièges et des tours horribles et affronter des assauts directs lorsqu'ils sont à la recherche des nombreux trésors qui s'y trouve.

Destard

Pendant des siècles, les cavernes de Destard renfermaient un ancien dragon et ses trésors. Nombreux sont les vaillants guerriers de la cité de Valoria qui ont testé leur courage dans son repère et très peu en sont revenus. La légende de Talornia, le grand dragon rouge, sema la terreur dans la campagne, détruisant les villages et les fermes. Les Chevaliers de Valoria montèrent une expédition pour sceller son repère qui, apparemment, permit de stopper ses destructions dans la campagne. Certains prétendent qu'il est toujours vivant et qu'il est devenu plus âgé et puissant dans son repère. Des rumeurs affirmant l'existence d'un culte de fidèles persistent et sont alimentées par de nombreuses disparitions. Des plans d'une

nouvelle campagne destinée à faire fuir les dragons de Destard n'ont donné aucune suite en raison des disputes entre les Chevaliers de Valoria. Peu est fait et tous se plaignent de la situation.

Hythloth

Hythloth était autrefois les égouts situés sous la grande cité de Old Magincia et est devenu un lieu souillé par les créatures vaniteuses qui s'y cachent et par la fausse fierté que leur conquête inspire à ceux qui s'aventurent dans ses méandres. Se vidant dans l'océan, les tunnels de Hythloth sont remplis d'eau polluée, souillant les pâturages des humbles habitants de New Magincia. On conseille aux aventuriers de savoir nager et d'apporter avec eux de nombreuses potions curatives, car s'ils parviennent à surmonter les dangers que représentent les eaux à traverser, les bêtes qui gardent les nombreux objets merveilleux seront-elles à l'origine de leur perte.

Donjon de la Honte

A la périphérie de la cité honorable de Trinsic se trouve le Donjon de la Honte. Les Paladins de la belle cité utilisaient ce donjon comme un terrain d'initiation pour leurs acolytes et nombreux sont ceux qui se sont perdus dans cette forteresse de pièges et d'énigmes. Pom of Paws, un vieux Paladin, s'aventura dans les profondeurs du Donjon de la Honte et revint avec le Calice de l'honneur qui, depuis, a disparu. Nombreux sont ceux qui pensent qu'il a été ramené dans le Donjon par un esprit, mais personne ne s'est porté volontaire pour aller le récupérer. De plus, les forces du mal ont encore perverti les pièges et les illusions qu'il renferme. Le Donjon de la Honte a étendu sa maladie sur les Paladins car leur code moral dénonce celui qui se dérobe par peur de ces lieux.

Wrong

Les citoyens de Yew qui ne parviennent pas à respecter ses standards de justice exigeants sont jetés dans la prison de Wrong. Fortement gardée, la prison est réputée pour être la plus dure de tout Britannia. Les prisonniers ne peuvent même pas faire respecter leur propre code et le chaos règne. Dernièrement, la nouvelle justice de Yew a été appliquée sur une plus grande échelle, car les tribunaux

semblent croire que l'accusé est coupable tant qu'il n'est pas prouvé innocent. La preuve d'innocence est rarement apportée et il est devenu normale qu'une telle preuve soit accompagnée d'un paiement généreux accordé au juge ou à ses subalternes politiques. Très peu d'habitants de Yew se soucient des droits des prisonniers, car les coupables sont punis très sévèrement. Tout visiteur du donjon devrait s'armer pour faire face à une attaque fougueuse contre sa personne et ses valeurs. Les gardiens de Wrong sont très habiles. Ceux qui pénètrent dans ces lieux devraient les éviter.

LE VIDE ETHERE

Pour les générations passées, les caractéristiques du vide éthéré étaient connues par ses voyageurs comme les ombres de leur propre demeure. Au sein de l'éther on pouvait trouver une légèreté spirituelle qui purifiait l'esprit de tous ses maux. Les hypothèses de notre monde pendent dans le vide pour relier le passé au futur distant, pour connecter Old Sosaria au monde de demain. Dans le vide, on voyage comme si c'était une pensée, mais on ne voit ni ami ni ennemi. Pour le non initié, un voyage dans le vide peut changer sa vision même de la vie.

Avec l'écroulement des portes lunaires, cependant, cette retraite est maintenant impossible. Personne ne peut passer à travers le voile et dans le vide. Une éther dénuée de pureté magique s'écoule des Arches sacrées souillées. Sans cette pure éther, il n'y a pas de magie. Sans ce lien spécial avec le vide, Britannia est devenue un lieu isolé.

Aptitudes et combat

Dans le combat, la peur va de paire avec le temps. La peur et le temps ne peuvent pas être rattrapés, ne peuvent pas être divisés et ils ne nous quittent jamais. Ils tournent autour des guerriers et frappent chacun d'entre eux inégalement. Bien que le guerrier soit face à un adversaire, il s'oppose en fait à trois d'entre eux.

Lors de l'initiation et de la maîtrise des armes, il façonne son esprit et son corps pour des rencontres qui ne durent que quelques secondes, pendant lesquelles le temps est sous sa forme la plus insaisissable. Avec de l'entraînement, la peur de chaque homme est transformée en pensée. La pensée est ensuite traduite en impulsion. L'impulsion déclenchant le mouvement. Le mouvement est la source de l'attaque et l'attaque permet de vaincre l'ennemi, la peur et le temps. Le guerrier préparé bouge au moment voulu et avec un but.

La rigidité avec laquelle vous tenez votre arme, la fermeté de vos poignets et la raideur de vos bras signalent aussi bien à l'ennemi, à la peur et au temps que vous survivrez à ce jour car quiconque redoute l'ombre de l'expertise.

Aussi, vous devez acquérir de l'habileté. Vous devez améliorer votre esprit grâce à des exercices physiques et la contemplation. Vous devez entraîner votre corps pour acquérir force et rapidité. Vous devez trouver un maître pour vous initier les arts de la guerre. Vous devez aller ensuite à la recherche de votre destinée.

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX

La force, l'intelligence et la dextérité sont les principes fondamentaux de la guerre. La naissance peut ne pas avoir doté un guerrier de l'une de ces qualités mais il peut s'efforcer d'améliorer ses dons naturels. L'acquisition de l'expérience lui permet d'élaborer une aptitude. Lorsque l'aptitude ne suffit pas, il utilise la ruse. Soyez fort dans le domaine où votre ennemi vous croit faible et faible dans le domaine où il vous croit fort.

FORCE

Les plus puissants ne possèdent pas la résistance du métal mais la force des océans les plus puissants. L'impulsion derrière l'acier d'une arme et la force qui la conduit vers la cible brisent toute résistance sur son passage. Un homme plus robuste élimine plus rapidement ses ennemis car chaque coup porte plus et chaque parade exige plus de volonté de la part d'un ennemi plus fort. Un homme fort se bat plus durement et plus longtemps.

INTELLIGENCE

La vitesse et la puissance sans intelligence sont comme un chariot sans roues. Le feu de l'intelligence guide le choix lors du combat et, lorsqu'il est renouvelé, étend ce choix. Un guerrier intelligent peut acquérir une magie plus profonde car au moment voulu il peut appeler la mana pour l'utiliser.

DEXTERITE

La dextérité double l'efficacité de l'attaque, précipite la parade et accélère la retraite. La dextérité alimente l'initiation, car la maîtrise des feintes les plus élégantes requiert une souplesse des pieds et des mains. Dans la vitesse repose la grâce d'un oiseau qui s'élève dans les airs car un oiseau n'est vraiment en sécurité que lorsqu'il vole.

ENTRAINEMENT

L'entraînement aux armes donne forme au désire de combattre. On doit s'entraîner durement pour un avenir incertain car chaque guerrier sait que lorsqu'il dort ou se repose un autre s'entraîne.

Dans Britannia vous pouvez trouver des maîtres qui peuvent vous initier au maniement de toutes les armes connues par l'homme. Lorsque vous aurez acquis la bonne dextérité, vous pourrez apprendre les secrets de votre art moyennant quelque chose.

Lorsqu'il est initié par un maître, un guerrier enseigne à ses yeux ce que ses oreilles entendent de la bouche du maître. Un maître excelle dans le maniement d'un type d'arme. Pour devenir adroit avec un type d'arme, vous devez trouver un maître désireux d'évaluer votre habileté et votre dextérité avec cette arme. Si vous répondez à ses exigences, il vous enseignera la forme d'attaque suivante. Ainsi, vous progresserez pour passer de Novice à Apprenti et à Compagnon pour atteindre finalement le statut de Maître. Pour atteindre le statut de Maître, vous devrez voyager très loin pour recevoir l'enseignement désiré, cependant un maître ne peut que vous enseigner ce qu'il sait. Ils doivent aussi s'initier.

TACTIQUES

La guerre est le moins banal des efforts humains. Laissez l'expérience esquisser vos mouvements car le guerrier maître fait tout d'abord échec aux plans de l'ennemi, détruisant ainsi sa volonté de résister. Le summum de l'habileté est la victoire sans verser de sang.

Lorsque vous vous préparez à faire la guerre, vous devez apporter une réponse satisfaisante aux questions suivantes. Qui vais-je combattre ? Combien sont-ils ? Quelle est sa tactique d'approche ? Est-ce que j'ai entraîné convenablement mon esprit et mon corps ? Est-ce que je me suis bien équipé pour ce combat ? Qui détient l'avantage du terrain ? Où est ma ligne de retraite ?

Si vos préparations ne sont pas achevées et que le combat s'approche, choisissez une arme appropriée. Une épée a très peu d'effet sur un squelette, alors qu'un marteau peu le réduire en poussière très rapidement. De même, un gourdin est très

rarement une arme dissuasive face à un gobelin doté d'une armure, alors qu'une fine lame peut trouver son coeur. Pour chaque créature il existe une arme qui aura des effets terribles. Donnez le premier coup à l'aide de cette arme. Ne tardez pas car celui qui prend l'avantage sur le temps empoisonne l'ennemi avec la peur. Frappez et frappez encore.

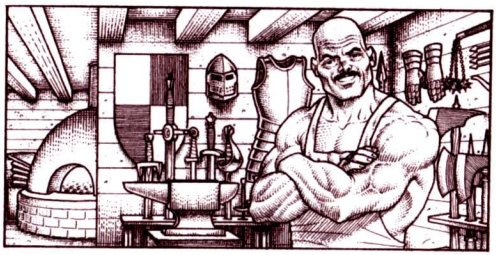
Si l'ennemi prend l'avantage, protégez-vous à l'aide de votre bouclier ou de votre cuirasse. Lorsque le bouclier n'offre pas une protection suffisante, l'armure est là pour vous protéger. Si l'armure ne vous protège pas assez, alors le corps reçoit le coup. Aussi, lors de vos voyages dans le monde vous devez rechercher les échoppes qui offrent des armes et des armures de qualité. Si vous trouvez des armes et armures de qualité lors de vos conquêtes, les boutiquiers seront désireux de les acheter.

UNE GUERRE AU NOM DE LA VERTU

Dans la juste croisade menée au nom de la vertu, le but n'est pas la destruction, car les armes sont comme le feu. Ceux qui ne peuvent pas poser leurs armes à la fin d'une bataille seront consommés par celles-ci. La fierté suscitée par les conquêtes et le désir de verser le sang feront disparaître la vertu de votre être, tuer pour le plaisir n'est pas une fin en elle-même.

Laissez vos armes être dirigées par une volonté orientée vers la juste cause car le bien est récompensé par la grâce de mana. En faisant une bonne action, vous deviendrez plus conscient du flux d'énergie circulant entre tous les êtres vivants. Vous serez conscient de la présence de votre être et de votre vertu et celle-ci sera attirée vers vous. Avec elle, vous obtenez l'accès à la magie. Avec elle, vous vous battez contre ce qui n'est pas juste. Ne répondez pas aux actes maléfiques en exerçant des actes atroces, car en faisant cela, vous vous alliez au mal et repoussez la juste mana que votre esprit désire. Accomplissez des bonnes actions, car il est écrit dans les cieux que la vertu vaincra, peut-être pas aujourd'hui mais elle vaincra. Il n'existe aucune armure capable de résister au destin.

ARMES ET ARMURES



Il y aura des moments où le sang s'échauffera, où les choix seront minces et où les décisions seront confuses. Le monde est réduit, comme si c'était la volonté du destin, à vous et votre ennemi. Alors et uniquement à ce moment là, la bataille débute.

La plupart des combats sont gagnés ou perdus avant même que les premiers coups ne soient donnés. L'entraînement, bien sûr est essentiel, mais que pourra faire un guerrier nu sans une arme adéquate ? Lorsque vous vous équipez, n'hésitez pas à prendre les meilleures armes et armures car ce sont vos alliés principaux lors du combat. Vous pouvez trouver dans tout Britannia des armuriers qui confectionnent des armes et des marchands qui les vendent. Les meilleures armes, cependant, ne sont pas à vendre. Quelques individus chanceux ont découvert des armes et des armures magiques dans les profondeurs des cavernes et des donjons, mais ne pensez pas que vous serez aussi chanceux.

ARMES

Le choix d'une arme est la décision la plus importante d'un guerrier. Lorsqu'il fait son choix il doit examiner avec honnêteté ses capacités naturelles. Il doit soupeser l'arme pour voir si elle n'est pas trop lourde pour ses membres. Il doit se projeter dans des situations. Comment pourrais-je utiliser cette arme dans un combat rapproché ? Sera-t-elle efficace contre de multiples ennemies ?

Un combattant peut choisir entre cinq types d'arme : les armes du corps à corps, épées et haches, armes à deux mains, bâtons et lances et enfin les arcs de divers types. Alors qu'un individu peut accumuler de multiples armes et il est conseillé de le faire, les plus grands guerriers ne possèdent qu'une arme de choix. Un seul coup, pourrions-nous dire, peut mettre fin à la discussion.

Lors de vos voyages, vous trouverez peut-être des armes possédant un pouvoir magique. Lorsque vous vous armez à l'aide de ces armes trouvées, leurs propriétés secrètes vous seront révélées et laquelle de vos aptitudes sera requise pour les manier. Suivant les circonstances, vous devriez vous consacrer au maniement d'une arme récemment acquise comme si c'était un nouveau-né.

Armes legeres

Pour un homme qui compte sur la rapidité pour survivre, ces armes fournissent une défense efficace et une puissance de frappe permettant d'assurer sa survie.

Entraînement a l'art martial

Un vrai guerrier n'est jamais sans arme car il peut toujours utiliser ses poings, ses genoux et même son crâne. Bien qu'il soit imprudent de se séparer de son arme à part dans les lieux où on se sent en grande sécurité, il est plus aisé de le faire lorsqu'on sait qu'on peut compter sur les armes que la nature nous a dotées. Il est important de savoir se battre à mains nues. Les maîtres des arts martiaux peuvent être trouvés dans l'Arène du repaire du boucanier. L'initiation est difficile, cependant, une fois terminée, vous saurez qu'un coup de poing ou de genou bien placé peut faire tomber un homme immédiatement.

Hache

Utilisée comme arme, un hache maniée avec une main peut très bien compléter l'utilisation d'un bouclier porté avec l'autre main. Lors des combats contre plusieurs ennemis, une hache permet d'attaquer rapidement sans sacrifier l'équilibre de sa défense. Les haches de combat se présentent sous différentes formes et ont des qualités différentes et sont très efficaces contre une opposition faible et mal entraînée tels que des brutes ou des bandits de grand chemin.

Glaive

La première arme d'un adepte de la guerre, un glaive bien employé peut offrir une bonne protection et susciter le respect sans donner un seul coup. L'arme de choix de Britannia, un glaive est utilisé comme arme d'ornement pendant à la ceinture de nombreux citoyens ignorant de l'art de la guerre. Un guerrier entraîné peut s'équiper d'une telle arme et surprendre l'imprudent qui oserait le tester.

Sabre

L'arme préférée des marins maraudeurs, le sabre possède la légèreté d'une rapière et la puissance d'une épée. Légèrement incurvée à son extrémité, un bon sabre est très bien équilibré pour les coups tranchants lors des combats rapprochés. Un homme habile au maniement d'une telle arme peut utiliser sa garde solide pour parer les coups et contrer avec une fente brusque.

Epee de verre

Malheur à celui qui est touché par une épée de verre car elle contient un pouvoir magique extraordinaire qui s'infiltre dans le corps et mutile les entrailles. Lorsque l'attaquant la retire, l'épée se détruit et ne peut pas être réparée. Aussi, une épée de verre est très rare et si vous avez la chance d'en trouver une, conservez-la pour l'utiliser contre un ennemi effroyable.

Epee en roche noire

Du sud nous est provenu une rumeur comme quoi un forgeron peut travailler et transformer en lame la roche noire la plus dense. La roche noire peut être trouvée dans les profondeurs du sous-sol et elle a défié les forges les plus brûlantes et les

marteaux les plus puissants. Bien qu'aucun exemplaire n'ait été vu dans les territoires du Nord, le rumeur persiste parmi les voyageurs venant du sud. On en sait peu au sujet du pouvoir magique que renferme cette roche noire sauf qu'elle développe un appétit pour l'énergie vivante contenue à la fois chez l'attaquant et le défenseur.

Armes à deux mains

Lorsque le combattant a rendu ses bras puissants, ses jambes souples et son dos ferme, il peut considérer l'emploi d'une arme à deux mains. Bien que ces armes exposent leur propriétaire à des contre attaques, un expert possédant une force monstrueuse peut réduire considérablement le nombre de parades.

Hache de combat

Messagère de blessures horribles, une hache de combat peut, aux mains d'un guerrier puissant, briser arme et bouclier, percer armure et lamelles. Un coup délivré avec expertise avec l'une ou l'autre des lames de cette arme à double tranchant peut anéantir la volonté de combattre de tout combattant à l'exception des créatures les plus effroyables. Tout comme les bagues d'un arbre de bois fin, l'acier d'une hache correctement forgée doit être plié plusieurs fois.

Epee à deux mains

Pour ceux qui se battent pour vivre, l'épée à deux mains est l'emblème de l'honneur. Cependant, des légions d'individus ont adopté cette arme sans avoir ni la force ni l'entraînement pour la manier correctement. Extrêmement lourde, l'épée à deux mains exige un rythme plein de grâce de la part de son propriétaire car les coups doivent être calculés et formés avec soin afin de ne pas découvrir ses flancs. L'achat d'une telle arme devrait être accompagnée d'une initiation poussée auprès d'un maître.

Marteau de guerre à deux mains

Entre les mains d'un combattant habile, le marteau à deux mains peut être utilisé pour donner un coup fracassant sur le crâne ou asséner des coups mortels aux organes internes. L'extrémité d'un tel marteau permet de frapper avec efficacité

contre toute partie du corps exposée. Tournez l'arme légèrement et la partie plate de la tête peut provoquer une hémorragie des tissus musculaires sous une cotte de maille. Etant donné son poids et son équilibre, le marteau à deux mains n'est pas conseillé pour les combats rapprochés.

Faux

Bien qu'elle soit un peu encombrante pour les guerriers qui manquent de dextérité, entre les mains d'une personnes agile la faux peut provoquer des blessures terribles. En temps de paix, la faux peut être trouvée dans les fermes. Pour le combat, le manche est raccourci et la lame et redressée un petit peu. Très peu de guerriers veulent utiliser la faux mais c'est une arme qui ne doit pas être négligée.

Batons

Lors des combats aux poings, le combattant qui possède une plus longue allonge a un avantage certain. Il en est de même dans les combats avec des armes. Les armes plus longues donne un certain avantage à leur propriétaire. Cependant, la longueur d'une arme peut entraver l'efficacité d'un combattant maladroit. N'utilisez pas une telle arme tant que vous ne la maniez pas avec dextérité.

Les bâtons plus légers sont parfaits pour les néophytes mais d'autres armes ont un effet supérieur.

Baton

Un bâton en bois de fer ferme peut être utilisé de différentes manières lors d'un long voyage, mais parmi tous ces usages et si ce bâton est parfaitement équilibré, il peut être très efficace comme arme. Il peut être utilisé pour évaluer les défenses d'un ennemi ou pour lui balayer les jambes. Elégant dans sa simplicité, il peut faire des merveilles aux mains d'un maître des arts martiaux.

Baton noueux

Jadis, le bâton noueux était souvent le symbole de la magie. Le voyageur qui s'approchait habillé d'une robe et armé d'un bâton noueux devait être traité avec égard. Par la suite, le livre de formule devînt l'emblème pouvant contenir plus de magie en ayant les mêmes pouvoirs magiques. Ainsi, le bâton noueux est devenu une simple arme, son extrémité a été alourdie et épaissie par les bois balayés par le vent des Cercles polaires. Cependant, aux mains d'un combattant entraîné, le bâton noueux peut provoquer un mal de tête terrible.

Baton a lame

Ce manche de bois ou d'acier est coiffé d'une lame incurvée qui est souvent empruntée à une épée brisée. La particularité de sa forme requiert une coordination excellente de la part du propriétaire car ses compagnons risquent d'être blessés s'il n'est pas bien entraîné. Cependant, dans les mains d'un maître, le bâton à lame permet de donner des coups aussi mortels que ceux donnés à l'aide d'une épée et ceci à une plus grande distance.

Arcs

Un archer expert peut mettre fin à un combat sans que l'ennemi soit conscient qu'un combat vient de débuter. Bien qu'il soit inutile dans un combat au corps à corps, un arc permet de donner un coup mortel à une distance de cent mètres. Elaboré à partir de bois flexibles et de tendons d'animal, un arc léger ne représente pas un fardeau pour un combattant. Un ennemi puissant peut se trouver affaibli s'il est utilisé comme cible par un archer à partir d'une distance éloignée. Ceux qui voudraient s'enfuir sont encouragés à ne pas le faire. Seul un imprudent ne s'équipe pas d'un arc.

Grâce à l'entraînement, un guerrier peut maîtriser les quatre formes d'attaque et, en faisant cela, il améliore sa distance, sa précision et les dégâts qu'il cause à l'ennemi. Pour acquérir une nouvelle forme d'attaque, un guerrier doit avoir des doigts souples, un bon oeil et doit apporter des pièces d'or à un maître expert en la matière. Lorsque le guerrier gagne de la force, il peut commencer à s'entraîner avec des arcs plus grands qui peuvent infliger des dégâts plus importants.

ARMURES

Quel que soit son habileté dans le domaine des armes, un chevalier expérimenté ne part pas à l'aventure sans protection appropriée pour son corps. Tandis qu'une maladresse ou un manque de chance peuvent ruiner la journée d'un chevalier non protégé, un combattant équipé d'une armure aura plus de chance de pouvoir continuer le combat.

En sélectionnant un ensemble d'éléments d'une armure, prenez en compte son application. L'aventure, par définition, dissimule de nombreuses surprises, mais on doit se préparer à toute éventualité néanmoins. Le coût et la protection sont votre premier souci. Ne prenez pas vos décisions trop rapidement. Les forgerons et les tailleurs de Britannia sont conscient de l'importance de ces choses et peuvent vous aider à sélectionner le casque et le bouclier appropriés, suivant les armes que vous utilisez.

Au cours de ses voyages, un guerrier peut trouver différents types d'armures mélangés ensemble. Utilisés ensemble, un casque en cuir et une cuirasse en cottes de mailles offrent une meilleure protection que si ces mêmes composants étaient utilisés individuellement.

ELEMENTS D'UNE ARMURE

Un guerrier fixera sur son corps une cuirasse et peut-être un casque. Il peut ajouter plus de protection en obtenant des gants, des bracelets, des jambières et des bottes de protection. Pour certains, ces divers éléments d'une armure révèlent un guerrier qui ne maîtrise pas son art. Cependant, la prudence est égale à la vaillance sinon plus importante, et une mort valeureuse est quand même une mort.

Types d'armures

Avatar

Une toile en acier finement tissé, l'armure d'Avatar offre une faible protection contre les armes qui transpercent. Cette chemise en acier tissé devrait être remplacée le plus vite possible par une armure offrant une protection supérieure contre les jets de sorts et le mauvais temps.

Cuir

Confortable par tous les temps, une bonne armure en cuir est bouillie pour la renforcer et recouverte de paraffine pour résister aux éléments. Un gilet en cuir protège un guerrier beaucoup mieux que la chemise en acier tissé d'Avatar. Les articles en cuir peuvent être achetés dans la plupart des échoppes même par ceux qui ont un budget restreint.

Cotte de maille

La cotte de maille offre une plus grande protection avec des restrictions limitées. Des boucles de fil métallique tissées entre elles forment une plaque de protection sur la poitrine avec une protection supplémentaire sur les épaules et les côtes. Un guerrier devrait s'équiper au minimum d'une cotte de maille pour les aventures dangereuses.

Lamelles de fer

Les lamelles de fer offrent la meilleure protection car un guerrier équipé d'une telle armure peut être à l'avant garde de n'importe quelle charge. Toutefois, la confection d'une armure en lamelles de fer peut revenir très cher. Ceux qui peuvent se permettre cet investissement ne le regrettent pas.

Casques

Tout homme qui est apte à réfléchir réalise très vite qu'un casque est un sage investissement à ajouter à son armure. Dans la plupart des villes, il est possible de trouver des casques confectionnés avec une grande variété de matériaux.

Boucliers

Contre une horde d'ennemies, un combattant portera avec joie un bouclier. Armé d'un bouclier, un guerrier peut parer aux attaques d'un ennemi tout en frappant un autre ennemi. Bien qu'il empêche l'utilisation d'une arme à deux mains, cet outil de défense maintient l'opposition à portée de bras et empêche les flèches d'atteindre le corps.

Autres elements de l'armure

Des étoffes robustes ou une pièce métallique travaillée peuvent offrir une protection. Un combattant peut ajouter d'autres éléments à son armure tels que des gants, des jambières, des bracelets et de lourdes bottes.

Autres formes de protection

Un guerrier recherche de nouvelles et de meilleures formes de protection comme par instinct. Lorsque des inventions sont trouvées, de nouvelles formes d'armures défiant les conventions apparaissent. Les armuriers continuent de découvrir des propriétés protectrices dans le traitement des os et de la peau de créatures exotiques. Ces éléments sont associés à de nouveaux matériaux travaillés dans les forges de Britannia. Lors de ses recherches le guerrier trouvera des armes dotées d'un pouvoir magique.

BESTIAIRE

Beaucoup a été fait pour supprimer ces bêtes féroces des territoires les plus populaires et certaines d'entre elles ont été effacées du territoire de Britannia. Les plus rusées se sont retirées dans les régions les plus reculées, dans les profondeurs des mers et dans les fosses les plus sombres où elles guettent la venue des voyageurs imprudents. Nombreux sont ceux qui ne sont jamais revenus des montagnes et des landes dans lesquelles ils s'étaient aventurés, leurs dépouilles n'ayant jamais été retrouvées. Laquelle de ces créatures maléfiques les a surpris ? Aucune peut-être, car le chasseur le plus adroit ne révèle jamais son identité à sa proie qui, à son tour, ne révèle jamais le secret sur les circonstances de sa mort.

BETES

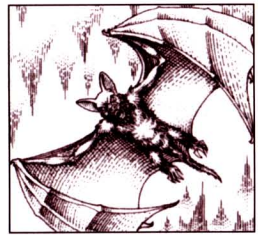
ARCHER

Ce brigand des forêts attaque en nombre à partir d'une position avantageuse. Maîtres de grandes zones de territoire, les archers sont très efficaces pour tendre des embuscades à partir de lieux élevés avec des armes de longue portée. Ces créatures divisent entre elles le butin de leur victoire, assurant ainsi la survie du groupe.

BANDIT

Ce voleur de grand chemin s'attaque au voyageur imprudent à la pointe de son épée, le dépouille et le supprime pour dissimuler toute preuve. Essayez d'éviter les bandits autant que possible, cependant ne craignez point des répercussions en cas de combat. En effet, Lord British lui-même a appliqué un édit contre le brigandage. L'auteur de la mort de bandits connus par la loi ne sera pas poursuivi par la justice.

Chauve-souris



Chasseurs de la nuit aux oreilles ultra sensibles permettant de percer les mystères de l'obscurité, les chauve-souris choisissent rarement les humains comme proie.Par contre, leurs griffes acérées et leur morsure mortelle s'abattent sur les créatures des buissons.Toutefois, soyez quand même sur vos gardes car lorsqu'elles se sentent menacées, elles peuvent vous mordre sévèrement.La morsure de la chauve-souris vampire est empoisonnée.Vous pouvez l'éliminer avec une arc et des flèches car elle attaque sans avertir.

Brute

Ces humanoïdes têtus adorent se battre à coups de poings.Ils trouvent plaisir à voir leur sang et celui des autres couler à flot, abreuvant ainsi leurs anecdotes.La brute est un être purement idiot et trop stupide pour ressentir de la douleur.Lorsqu'elle est furieuse, une brute peut faire trembler le sol et un seul coup donné par une brute peut renvoyer votre corps à son créateur.

Plante grimpante

On peut trouver à l'endroit où une malheureuse victime est tombée aux mains d'une plante grimpante, des pierres tombales vertes.La plante grimpante pousse à une vitesse alarmante et peut encercler une victime en quelques minutes.Carnivore par nature, elle crache des graines dangereuses qui, si elles manquent leur cible, peuvent engendrer de nouvelles plantes immédiatement.Pour vaincre une plante grimpante, concentrez-vous essentiellement sur la plante mère en premier.Lorsque vous l'avez tuée, attaquez la pousse de la nouvelle plante grimpante qui commence à cracher des graines.L'utilisation du feu est conseillée.

Crabes

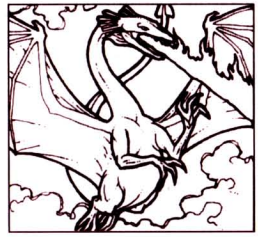
Dans les petits bourgs de la côte de la Grande Mer, les mères racontent à leurs enfants des contes décrivant des crabes géants qui pincent les jambes des petits garçons et des petites filles qui se conduisent mal.La fiction n'est pas très loin de la vérité.Ces créatures sont constamment affamées et on raconte que certaines d'entre elles se sont même attaquées à des groupes d'hommes.Attaquer ces bêtes de face est de la folie car leur carapace est une armure très solide.La manœuvre adéquate consiste à les retourner sur le dos de leur carapace pour exposer leur ventre vulnérable.

Demon

Ennemi de l'art, maître de la folie, ce Monstre de la fosse ne redoute aucune arme confectionnée par un mortel.Identique à une pensée torturée engendrant ses enfants, les démons font appel à des meutes de loups de feu pour accabler l'innocent.Si ce dernier parvient à vaincre cette meute, il pourra peut-être approcher la créature s'il parvient à déchiffrer sa phase et éviter ses griffes qui déchiquettent.Cependant, même s'il parvient à la terrasser, il ne la détruit pas pour autant car elle retourne dans la Fosse pour couver sa colère.

Mourir aux mains d'un démon en revient à subir les souffrances d'un esclave. En effet, après sa mort, la victime devient l'un des sujets du démon, son âme à jamais sous l'emprise de ses griffes.

Dragon



Une créature redoutée en communion avec d'autres niveaux d'existence, un dragon sent votre présence dans son repère avant que vous ne réalisiez le danger inhérent à ces lieux.Nombreux sont ceux qui ont été terrassés par le souffle ardent de ces créatures très

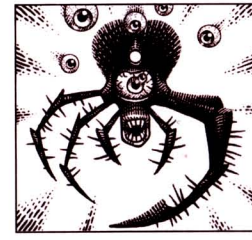
intelligentes.Malgré leur masse encombrante, les dragons peuvent voler et sont dotés de sens aigus.Ils doivent être combattus avec des armes à longue portée et la magie.Il paraît qu'ils possèdent des pouvoirs magiques innés, bien qu'aucun volontaire ne se soit désigné pour tester ces dires.

Gargouilles

Les Gargouilles ont quitté la terre ferme des humains pour se retirer dans leur ville souterraine d'Ambrosia.Quelques-unes d'entre elles demeurent toujours à Terfin et quiconque ose les défier le paiera de sa vie.

Au cours des combats, les droïdes gargouilles les plus fortes mènent l'attaque et peuvent marteler les premiers rangs de l'ennemi avec des bâtons de tailles énormes. Derrière l'avant-garde, les gargouilles ailées dirigent l'attaque des premières et les assistent avec des frappes magiques. Lorsqu'elles sont armées et furieuses, les gargouilles représentent une menace sérieuse.

Oeil Demoniaque



Méfiez-vous de cette créature effroyable qui ne ferme jamais les yeux. L'œil démoniaque magique n'est jamais pris au dépourvu car son corps flottant est gardé par six yeux: Chaque oeil renferme un type de pouvoir magique que l'œil démoniaque peut projeter à volonté. C'est un ennemi particulièrement difficile à combattre car on ne sait jamais quelle sera sa prochaine forme d'attaque. Bien qu'elles soient très intelligentes et aient, paraît-il, leur propre forme de langage, ces créatures préfèrent leur propre compagnie et tiennent à la protéger en ayant recours à la violence. L'origine de ces créatures magiques est inconnue. On pense qu'elles se reproduisent sans s'accoupler.

Fantome

Ces créatures éthérées portent en elles les esprits amers des personnes auxquelles un tort à été fait ou qui ont été maudites dans la mort. Souvent rencontrés près des derniers lieux fréquentés de leur vivant, ils tuent grâce à un contact des plus doux. En consommant l'énergie vitale, ils nourrissent la fureur des morts-vivants jusqu'à ce que le tort qui leur a été fait soit rectifié. Les fantômes peuvent changer de phase du vide éthéré à volonté. Aussi, les obstacles tels que les murs et les portes n'ont aucun effet contre eux. A ce niveau d'existence, ces apparitions ressemblent à des humains, quoique dans une forme translucide. Un guerrier doit être très agile et posséder des pouvoirs magiques puissants pour vaincre un fantôme.

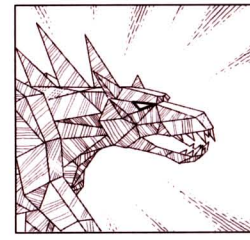
Gobelin

Ces créatures misérables empoisonneraient l'assiette de leur mère. Constamment en guerre contre le monde entier, le gobelin se reproduit en grand nombre et rapidement pour se défendre. Bien que la plupart des gobelins attaquent à mains nues, les sergents d'un groupe de gobelins portent souvent des armes comme emblème. Leur chefs détiennent des pouvoirs de chaman et jetteront des sorts en se protégeant derrière leurs guerriers. Quel que soit le type de gobelin, attaquez-le directement car il n'hésitera pas à prendre l'avantage sur vous.

Chien de feu

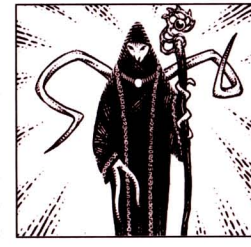
Né à partir de la lave et du feu, le chien de feu apporte la turbulence de la Fosse dans le monde physique. Si son apparence effroyable ne paralyse pas de peur un guerrier, son souffle de feu peut le réduire en cendres. Les incantations magiques du feu sont inutiles mais les attaques effectuées à l'aide de magie d'eau et de glace sont très efficaces.

Chien de glace



Cette créature humide de la Fosse obéit aux créatures plus puissantes, cependant ne sous-estimez pas ces créatures rusées. Son souffle glaciale peut immobiliser un guerrier, le laissant sans défense contre des attaques de flanc ou de l'arrière. Ses crocs énormes et son ouïe très développée font de toute rencontre avec un chien de glace une expérience mortelle pour quiconque.

Liche

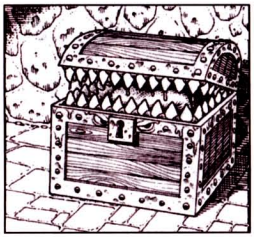


Selon le mythe, Unthar, un vieux mage, devint tellement fier de ses pouvoirs magiques qu'il chercha à défier la mort pour toujours. Ainsi fut né, comme le dit le conte, la première liche. Personne n'a vu ces créatures mythiques des morts-vivants. Cependant, les rumeurs persistent sur ces maîtres des catacombes les plus profondes. Si la moitié de ces contes sont vrais, la liche est une horreur qu'aucun être humain ne devrait contempler.

Mage

Un mage rencontré sur la route peut devenir un bon compagnon ou le dernier homme que vous verrez. Ne badinez pas avec un homme en robe car son esprit ne montrera pas ses pouvoirs maléfiques tant qu'ils ne seront pas provoqués. Comme tous les érudits, le mage possède de grandes connaissances et devrait être traité avec beaucoup d'égards. Cependant, les mages maléfiques voyagent et si vous parvenez à les terrasser vous pourrez récupérer divers articles magiques.

Mimic



Chaque aventurier digne de ce nom a été prévenu des trésors qui mordent. De loin, ces créatures semblent être très sympathiques. Cependant, lorsqu'un aventurier s'en approche, il reçoit une morsure fulgurante. Lorsque ses compagnons le retrouve, il est au côté d'autres cadavres dans une pièce étrangement simple.

Pirate

Ces maraudeurs des mers volent et si l'envie leur prend, ils tuent sans scrupule. Souvent condamné à être exécutés, les pirates s'échappent vers des ports oubliés où ils passent le restant de leurs jours dans une liberté décadente. Méfiez-vous du Repère du boucanier où une communauté s'est développée au nom de l'anarchie. Un guerrier équipé pour la guerre est une cible pour une bande de pirates. Si vous tuez un pirate, ne craignez aucune représailles. Les pirates oublient facilement leurs semblables. Les citoyens respectueux de la loi les considèrent comme un fléau et le Roi répugne à poursuivre ces dangereuses brutes qui n'ont rien d'autre à perdre que leur vie.

Poisson chasseur

Dans les eaux peu profondes se trouve un poisson agressif qui, lorsqu'il frappe, peut tuer un homme. Lorsque vous traversez une large rivière, ne vous attardez pas. Dans l'estomac d'un de ces poissons on a trouvé un casque en lamelles de fer, suggérant ainsi un appétit vorace ou des plus curieux.

Rat geant

Un cousin du rat commun mais bien plus gros, le rat géant s'est engraissé en se nourrissant des cadavres trouvés dans les lieux où seuls les plus forts survivent. Ces ignobles créatures attaquent en nombre et ne redoutent pas l'homme et répondent aux contre-attaques vigoureuses. La plupart de leurs attaques sont lancées sur le flanc de leurs victimes suivie d'une retraite précipitée.

Serpent des mers

Dans les eaux les plus profondes se trouve un serpent à écailles qui mesure la moitié d'un vaisseau navale. On sait très peu de choses à propos de cette créature car même mort son cadavre est immédiatement avalé par les eaux, empêchant ainsi sa capture et son transport. Bien que le serpent préfère se nourrir de créatures des mers, on a rapporté des cas d'attaque contre des bateaux les plus puissants. Au cours de l'une de ces attaques, la créature a dû se retirer à cause d'un incendie qui s'était déclaré à bord du navire. Il paraît que beaucoup de navires qui ont disparu en mer ont en fait succombé aux caprices du serpent.

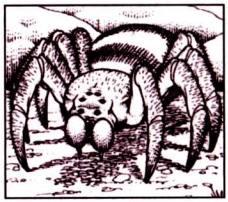
Squelette

Il existe un axiome que chaque aventurier devrait suivre : il est préférable de brûler les os d'un ami décédé que de leur permettre de resurgir sous la forme d'un ennemi mort-vivant. Dans un lieu de magie maléfique, le mal ambiant peut réanimer les os d'un ami et les transformer en squelette. Les os animés possèdent toutes les aptitudes combatives de leur ancien être-vivant mais sont dépourvus de ses vertus. Ils existent pour obéir aux simples exigences de leurs maîtres. Les armes lourdes sont les meilleures réponses à une telle menace.

Spectre

L'esprit d'un mage vaincu lors d'une bataille peut revenir sous la forme d'un spectre. Lorsqu'il cherche à se venger, un spectre tire ses pouvoirs magiques de ses ennemis. Leur capacité à saper les pouvoirs de votre mana limite donc les contre-attaques car ils sont insensibles aux armes en acier ou en fer. Lors d'un combat contre un spectre, ayez recours à toutes les attaques magiques que vous avez car si vous ne parvenez pas à vaincre un spectre, votre esprit aura toute l'éternité pour méditer sur votre erreur. Les spectres ressemblent à des squelettes fantomatiques qui ont une apparence presque humaine.

Araignee



Un danger commun des donjons abandonnés, l'araignée ne s'éloigne pas trop de sa toile qu'elle a tissée dans les coins sombres et froids. La plupart des araignées rencontrées dans ces lieux attaquent à l'aide d'une morsure venimeuse. Cependant, les araignées les plus grosses sont capables de lancer un filet de fils de toile si leur victime est à proximité et qui peut l'immobiliser. Si la victime est empoisonnée, sa mort est lente, comme pour mieux lui faire prendre conscience de son erreur. Il paraît qu'un type d'araignée est capable de changer de phase entre ce niveau d'existence et le vide éthéré et, grâce à cela, a acquis une force supérieure à celle de l'araignée normale.

Voleur

Un assassin habile que l'on rencontre souvent dans les territoires de l'Est, le voleur a étendu ses aptitudes et sa discipline dans les autres régions de Britannia. On le voit rarement et ne l'entend jamais car il garde son identité secrète. Il peut être votre voisin, votre barbier ou l'aubergiste. Le voleur frappe uniquement avec l'intention d'infliger un coup mortel. Bien qu'il réside essentiellement dans l'ombre, le voleur ne reculera pas devant un combat en face-à-face et peut infliger d'énorme dégâts à l'aide de bâtons de toutes tailles.

Vautour

La bataille est à peine finie que le vautour arrive pour dévorer les morts ou les blessés. Avec des ailes d'une envergure de plusieurs pieds, il se défend avec ses serres et son bec pour protéger ses repas en décomposition. Le vautour tuera un groupe de blessés avec patience, préférant attendre que la mort frappe avant de s'attaquer à sa victime. Un bon coup donné par un guerrier en bonne santé chassera un vautour. Toutefois, si l'un d'entre eux est tué, les autres vautours du groupe seront furieux.

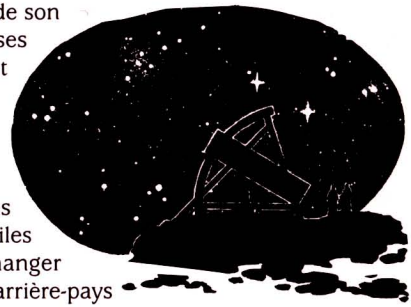
Loup

Se dissimulant parmi la géographie du territoire, les meutes de loups utilisent leur nombre avec sagesse et ne se séparent jamais lorsqu'ils sont à la recherche de nourriture. Leur sens de l'odorat très développé leur permet de sentir un animal blessé à des lieues. Les loups n'attaquent pas les humains à moins que vous ne soyez seul. Cependant, des attaques de loups ont été reportées et lorsque les loups sont présents dans les environs, une garde de nuit doit être nécessaire. Des types de loups plus gros n'ont aucune peur de l'homme.

Zombie

Condamnés à une garde forcée, les zombies ne sont rien d'autre que de la chaire animée en décomposition des morts récents. Dans les cimetières et les charniers, les zombies se nourrissent des personnes qui portent le deuil et des curieux morbides. Bien qu'ils soient maladroits au cours des combats, les zombies ne cessent jamais de poursuivre la chaire vivante, ceci jusqu'à ce que leur corps soit détruit. Couper leurs membres s'avère insuffisant car ils peuvent renouveler leur attaque même dans cet état. Chaque fois qu'un zombie vous frappe vous risquez d'être contaminé par sa maladie.

LE COSMOS



Depuis l'observatoire royal situé au-dessus de son château, Lord British passe de nombreuses nuits à rechercher les indices pouvant indiquer l'origine des problèmes liés au cosmos. En effet, les corps célestes ont quitté leur orbite dans les cieux. Le Marteau de Tulur, qui a pendant des siècles guidé les navires sur la route du nord, les mène maintenant vers l'Est. D'autres étoiles et planètes ont commencé aussi à changer d'orbite. Des rumeurs provenant de l'arrière-pays relatent que les enfants nés sous ces cieux ont été chassés de leur village par une peur suscitée par rien d'autre que la peur elle-même.

Tous ces événements dérangent notre Roi qui a décidé de trouver une réponse par lui-même à l'énigme des cieux. Lord British a fait venir à l'Observatoire les esprits les plus brillants du pays pour relever l'évolution du soleil et la course des étoiles. Il a pu entendre les théories des astronomes, les visions des prophètes, les prédictions des astrologues et les rapports des bardes qui ont voyagé dans Britannia en long et en large. Toutefois, aucun de ces esprits brillants n'a été capable de lui apprendre quelque chose qu'il ne sache déjà.

Après maints débats au sein des cercles des érudits, rien n'a été résolu. Il y a peu de désaccord quant à l'origine des problèmes, car tout le monde sait que les portes lunaires ont été souillées. Bien qu'il parle peu de ce sujet, Lord British prétend que les problèmes des cieux sont liés aux problèmes rapportés dans le pays. Cependant, il n'y a aucune preuve. Lorsqu'il n'y a pas de preuve, la science reste impuissante.

Les scientifiques du Roi n'ont aucune théorie pour expliquer le phénomène des cieux obscures et peu de prophètes tenteront de lire les cartes du Tarot dans de telles conditions. Les cieux ne révèlent rien.

Musique

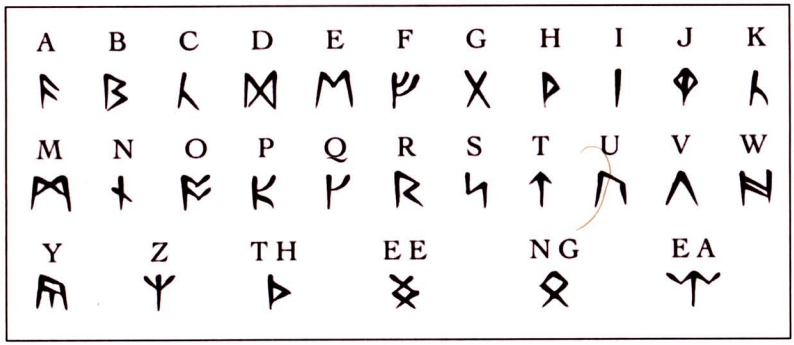
Pendant les deux siècles de règne favorable de Lord British, beaucoup de choses ont changé à Britannia. Nous avons subi des guerres, appliqué des paix, engendré des générations et enterré des millions. Cependant, le facteur constant de Britannia a été l'exultation de la musique, notre forme d'art la plus élevée, le plus fervent admirateur n'étant personne d'autre que Lord British.

Grâce à la musique, nous avons créé des contes relatant notre grandeur, nos plus grands triomphes et nos heures les plus sombres. Que ce soit à l'aide d'un luth ou d'une mandoline, d'une chanson ou d'un chant, Lord British sait apprécier une belle mélodie. Parmi ses chansons favorites on peut citer "Stones," une chanson portant sur les huit arches mystiques.

Pierres

Un jour les rayons du soleil illuminèrent un peuple qui avait un rêve
Un cœur, la volonté et la force :
Ils déplacèrent les montagnes ; ils taillèrent les pierres ; façonnèrent les collines et détournèrent les rivières
Pour que nous puissions vivre sur les grandes plaines de Wiltshire.
Maintenant les hommes demandent qui ils étaient, comment ils ont construit et se demandent pourquoi
Ils ont taillé des pierres d'une telle taille.
Qu'ont-ils laissé sous nos pieds ? Quel Dieu priaient-ils sous nos cieux
Tandis que nous nous tenons sur les plaines curieuses de Wiltshire.
Oh quels secrets nous pourrions découvrir si nous écoutions et restions tranquilles.
Débarrassons-nous de la puanteur et du bruit qui nous accablent.
Mais vous n'avez aucune idée et peut-être que vous ne saurez jamais.
Nous restons muets sur les plaines glaciales de Wiltshire.
Nous nous avançons toujours dans la brume tandis que les siècles passent
Et nous nous exclamons, "les voici !"
Ils nous ont légué ces constructions et se sont effacés et vous ne saurez pas pourquoi
Mais nous nous tenons sur les plaines désertiques de Wiltshire.

LETTRES RUNIQUES



L'utilisation des lettres runiques a décliné au cours des dernières années. Cependant lorsqu'on voyage dans Britannia, on rencontre très souvent cet ancien alphabet dans les cartes, les parchemins et dans les informations de divers types. Cet alphabet fait partie de notre riche héritage. Par conséquent, il ne devrait pas être oublié.

Ecriture angulaire, l'alphabet runique est issu de Old Sosarian, un langage qui est essentiellement une expression symbolique. La forme accentuée des lettres runiques reflète le premier usage qui en était fait. En effet les tailleurs de pierre utilisaient cet alphabet pour indiquer les lieux de culte et les bâtiments des souverains. Les scribes et les prêtres diffusèrent ce langage par l'intermédiaire de leurs épîtres et édits. A ce jour, les déclarations officielles du Roi continuent d'être inscrites en lettres runiques pour que le peuple de Britannia n'oublie jamais son histoire.

Les runes communes et leur version moderne commencent à apparaître.

VOYAGE EN MER

Si votre voyage vous conduit à naviguer sur la mer, emportez avec vous les principes ci-inclus. Ignorées pendant des siècles par les marins experts des communautés vivant sur les côtes, ces paroles offrent une conception limitée du voyage en mer sur de grandes distances. Ce n'est qu'une courte description des leçons acquises durement lors des voyages en mer.

Pour atteindre des communautés vivant sur des îles, la première chose à faire est de rechercher un bateau solide commandé par un capitaine expérimenté. Ne vous laissez pas tenter par une aventure solitaire en mer car peu importe à l'océan si vous l'aimez ou pas.

Si vous vous trouvez à la barre d'un navire, ne recherchez pas l'aventure sur les voies navigables. Au contraire, dirigez-vous immédiatement vers votre port d'escale et évitez les tourbillons qui sont maintenant nombreux en haute mer.

Le marin prudent évite ces tempêtes qui ne sont pas naturelles et se tient à l'écart des zones de l'océan où de nombreux navires ont été engloutis au cours de l'histoire. Bien que les attaques lancées par des créatures aquatiques énormes soient de moins en moins rapportées, vous devez toujours garder à l'esprit la possibilité d'une telle menace. Même si elles préfèrent les créatures des mers comme proie, certaines d'entre elles ont développé un appétit pour l'homme. De nombreuses années se sont écoulées depuis que la dernière créature fut aperçue.

GLOSSAIRE

Croix ansée – L'ancien symbole de l'Avatar, la croix ansée est une croix avec une boucle à son sommet. On pense que la boucle suggère la voie infinie et circulaire menant à la vertu. Ceux qui portent la croix ansée s'efforce de boucler la boucle.

Codex – Les paroles saintes de la race des humains et celle des gargouilles sont inscrites dans le Codex de la sagesse ultime. Pour ceux qui sont sur la voie de la vertu, il représente la source de la sagesse. Hélas, son texte est maintenant caché car le livre a été enseveli par les vagues qui ont englouti l'île d'Avatar.

Glyphe – Une perversion de la Rune de la vertu, un glyphe est une voie sans issue pour ceux qui la suivraient. Les voies des glyphes vous écartent de la vertu et vous poussent vers l'aliénation et la confusion. Ce sont de mauvais présages.

Infinité – L'arc qui enveloppe les vertus. Combinées entre elles, la Vérité, l'Amour et le Courage forment les huit vertus sacrées et dans leur unité repose le rêve infini de la paix et du bien envers tous.

Maelström – Ces tourbillons mortels sont apparus en haute mer depuis quelques temps. Ils surviennent sans avertir et ont englouti de nombreux navires puissants sous leurs vagues. N'affrontez pas un maelström car très peu d'êtres vivants ont survécu.

Mantra – Une parole pure répétée devant l'arche de la vertu. La mantra d'une arche aide la personne qui médite à se concentrer sur la vraie signification de la vertu. Pour ceux qui parviennent à se concentrer, une arche purifiée peut permettre d'entrevoir la lumière à travers les ronces de la vie.

Relique – L'un des articles magiques. Le fait de trouver une relique permet d'avoir accès à un portail donnant sur un champ de magie ancienne et puissante qui ne peut pas être copiée. Hélas, avec l'effondrement des vertus, beaucoup de ces articles ont disparus car des voleurs ont volé les reliques pour les vendre aux personnes avides.

Rune – Les runes des vertus sont l'incarnation pure de chaque vertu. En étreignant une rune, le sujet peut découvrir les secrets de sa vertu. Hélas, les huit runes uniques ont été dérobées.

Arche – Un cercle de pierres sacrées qui relie la force d'une vertu au monde de Britannia. Il existe huit Arches de la vertu à Britannia. Chacune d'entre elles est dédiée à la pureté d'une seule vertu.

Sceau – Un symbole moins important des vertus. Chaque sceau a une forme unique et est détenu par la ville qui défend la vertu qu'il représente. Hélas, dans de nombreuses villes de vertu, le sceau a été maltraité ou même ignoré.

Singularité – L'ensemble des croyances qui gouvernent le peuple des gargouilles. Grâce au Contrôle, à la Passion et à l'Assiduité, les gargouilles ont érigé une civilisation qui prospère sous la mer.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE. CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS. CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts Inc. Ultima et ORIGIN sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. ORIGIN est une société d'Electronic Arts.

Le logiciel de traduction inclus est utilisé sous licence de Systran Software. © 1999 Systran Software, Inc. Tous droits réservés. SYSTRAN est une marque déposée de Systran Software Inc. aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

NOTES

NOTES

NOTES

ORF08901538M1