L'Histoire de Britannia

racontée par Kyle le Jeune

CHAPITRE I

HISTOIRE POLITIQUE



Les Âges des Ténèbres de Britannia est le nom donné à la longue période où l'infâme Triade Maléfique harcela ses terres et défièrent ses habitants pour la suprématie de l'âme.

La Première Ère de l'Âge des Ténèbres arriva à son terme avec la chute du magicien Mondain et de ses sbires, tel que raconté dans **Ultima I**. Les Seigneurs du royaume de Sosaria étaient faibles et dispersés, rendus inefficaces par leurs guerres intestines. Ce n'est que grâce aux vaillant efforts d'un aventurier itinérant que Mondain fut traqué jusqu'à son repère et défait. Mais quelques années de paix ont suivi la chute de Mondain. Le monde avait souffert si longtemps sous le joug de Mondain que beaucoup eurent du mal à croire qu'il fut vraiment vaincu. En vérité, ses enseignements n'eurent pas disparu. L'apprentie de Mondain, Minax, monta en puissance dès la mort de son maître afin de défier les cités-états naissantes qui avaient commencé à de développer. La Terreur revint à nouveau.

Les pouvoirs de Minax, arrivés à maturité, dépassaient ceux de son maléfique mentor. Avec ces pouvoirs, elle était capable de faire pleuvoir la destruction sur la planète. Sa toile se répandait à travers le temps lui-même, piégeant tous ceux qui cherchaient à s'opposer à elle. Finalement, un héro légendaire osa faire face à Minax dans son propre château et la vainquit. Ainsi se termina la Seconde Ère des Ténèbres, comme ce fût raconté dans **Ultima II**.

Vingt années de tranquillité et de prospérité dûment méritées s'ensuivirent. Puis de mauvais présages apparurent, suivis par l'apparition mystérieuse île ardente. Le récit de la Troisième Ère de l'Âge des Ténèbres est raconté par Iolo le Barde dans **Ultima III**, où Lord British, souverain d'un empire naissant dans les terres de Sosaria, fit appel à travers le temps et l'espace aux Héros du Peuple de s'associer. Quatre aventuriers répondirent à cet appel de clairon. C'est à eux que revint la responsabilité du destin d'Exodus. La piste du mystérieux Exodus fut périlleuse, et les mena à travers de nombreux et profonds donjons qui saisirent leurs âmes. Depuis ce jour, chaque membre de cette équipe porte la marque de leur voyage. Grâce au mystique Seigneur du Temps, ils réussirent à contourner le Grand Serpent Terrestre et atteindre l'île-forteresse d'Exodus. Grand est le récit du Barde de leur lutte pour atteindre leur mortel ennemi. Lors de la confrontation finale, personne ne pouvait dire si tout le Mal avait quitté ce plan. Ainsi disparut le troisième membre de la Triade Maléfique et avec sa mort, ainsi prit fin l'Âge des Ténèbres de Britannia.

Des décombres de Sosaria, Lord British unifia terres et îles sous son règne. Ce nouvel Empire de Britannia apporta paix et prospérité. La plupart des terres furent cartographiées, bien que certaines régions demeurent inexplorées. Lord British devint connu pour son dévouement à son peuple et à son bien être. Trois grandes structures furent bâties en son honneur. La première fut Lycaeum, qui renferme le grand observatoire. La seconde est l'Abbaye de l'Empathie, où les hommes et femmes sages méditent sur les enseignements des anciens. La troisième et le grand château de l'Ordre des Chevaliers du Serpent d'Argent, qui ne recueille que la fine fleur de la chevalerie de Lord British et incarne les plus hauts idéaux de la bravoure. Le reste des terres furent structurées autour huit villes majeures, entourées d'une multitude de villages. C'est ainsi que Lord British organisa ses terres.

CHAPITRE II

GEOGRAPHIE

La destruction finale d'Exodus ébranla le monde connu. Des montagnes naquirent, des terres furent immergées. La plupart de la surface fusionna en un large continent. C'est sur ce territoire, maintenant appelé Britannia, que Lord British règne. Quelques îles voisines lui sont également rattachées, tandis qu'au-delà se cachent des hauts-fonds inexplorés.

Le château de Lord British est situé au centre du continent, surplombant la Baie de Britannia. Cet imposant édifice est la plus grande structure architecturale du nouvel âge. A côté se trouve le centre des arts de Britannia : la ville de Britain, où les Bardes tressent des récits légendaires et chantent des sérénades aux visiteurs.



Au nord du château de Lord British se trouvent la grande chaîne de montagnes, connue sous le nom de Cordillère du Serpent. Ses sommets sont les plus hauts de tout Britannia. Durant l'été, un étroit passage permet le voyageur averti de gagner beaucoup de temps dans sa traversée. Attention aux Cyclopes et aux Ettins habitants ces montagnes.

Au nord-ouest des montagnes commence la Forêt Profonde. Nombreux sont les voyageurs à s'être perdus à travers ses arbres majestueux. Si vos pieds s'éloignent des sentiers battus, ne désespérez pas car, dans ses bois se trouve la magnifique cité de Yew, cité des mystiques druides. La haute cour de Yew juge tous les cas importants à Britannia et est réputée pour la sagesse des décision rendues.

A côté se trouve le centre spirituel de Britannia : la célèbre Abbaye de l'Empathie. Entre ses murs sanctifiés, les sages hommes et femmes étudient les anciennes écritures des Maîtres du passé, et méditent sur les Grands Principes qui gouvernent l'univers. Une bonne méditation, centrée sur son propre mantra, donnera parfois des visions à ceux qui ont la patience et la concentration suffisamment fortes.

A l'est de la Forêt Profonde se trouvent les Hautes Steppes de Britannia, réputées pour leurs chevaux majestueux. Les seules difficultés qu'un aventurier puisse rencontrer ici sont les bandes de voleurs et des sorciers inamicaux. Les Hautes Steppes abritent un lac intérieur dont les histoires racontent de mystérieuses troubles.

Au-delà des Hautes Steppes se trouve le célèbre champ de bataille, connu sous le nom des Plaines Sanglantes, où les dernières forces du mal ont été vaincues. Hélas, beaucoup de nos braves hommes ont péri ici au nom de la Vertu. Faites très attention quand vous passez à travers cette région. On murmure que, pendant certaines phases de la lune, les morts-vivants se réveillent et combattent à nouveau.

-



La Baie de l'Espoir Perdu se trouve au nord d'ici, avec la robuste ville de Minoc, perchée sur ses rives. Minoc est la maison et certains des meilleurs artisans du royaume. Les Forgerons de Minoc sont connus de très loin pour leur talent. Un voyageur fatigué trouvera également un endroit

rafraîchissant pour se reposer à l'auberge des Voyageurs. La pointe nord-est de Britannia est plutôt sauvage. Les marécages, avec ses vapeurs toxiques qui empoisonnera l'explorateur imprudent, abritent de larges essaims d'insectes et de toutes sortes de bêtes.

Au sud du château de Lord British se trouvent une large plaine, des montagnes et une forêt dense. Au coin sud du continent, la magnifique ville de Trinsic est le berceau des meilleurs paladins de Lord British. La buvette en ville sert la meilleure mousse du coin, et le tavernier est la source des ragots du moment. Soyez sûr de lui verser un pourboire généreux !

Les griffes de la pointe sud de Britannia embrasse le Cap des Héros. Légèrement à l'ouest émergent les Îles Vaillanciennes. La ville barricadée de Jhelom fournit à Lord British les meilleurs guerriers du royaume, et renferme les plus grandes auberges, où le service y est exceptionnel.

Les quartiers de l'Ordre du Serpent d'Argent sont sur une île, au sud du Cap des Héros. La forteresse de bois fût offerte aux membres de l'ordre par Lord British, en reconnaissance de leurs services mémorables. Une visite du Bastion du Serpent instillera un réel sentiment de chevalerie à ses voyageurs.

Au large de la côte ouest de Britannia se trouve l'île abritant les braves rangers. Skara Brae est une belle et spacieuse cité. Pour ceux souffrant de maladies rares ou de graves blessures, un soigneur mystique réside en ses murs. Le soigneur prend en charge les démunis comme les privilégiés, n'attendant aucun paiement que la souffrance ne puisse se permettre.

L'Île de la Vérité se trouve dans la région nord-est de Britannia, où réside Lycaeum. Ce pilier de la haute connaissance affûte les plus brillants esprits de Britannia. L'observatoire de Lycaeum informe Lord British de la trajectoire des cieux et offre un point de vue unique pour veiller sur les évènements dans son royaume. A l'extrême sud de l'Île de la Vérité se situe la fabuleuse ville de Moonglow. Les magiciens de Moonglow améliorent perpétuellement leurs talents, poursuivant inlassablement une plus grande connaissance des arts mystiques. Les meilleurs réactifs peuvent être obtenus à Moonglow. Ces herbes aideront ceux qui ont des talents magiques à préparer et lancer leurs sorts.

Ainsi est connu le royaume de Britannia. D'autres petits villages

parsèment ses terres, mais tous ne sont pas indiqués sur les cartes du royaume. D'autres îles de tailles variables peuplent le littoral, la plupart sont inhabitées et stériles. Les seules îles où le voyageur doit être prudent lors de leur exploration sont les Marais de la Mort. Des feux-folets, des fantômes, des liches millénaires et des sauvages zorns y ont été vus.

Il n'existe aucune carte complète. De nombreuses îles restent inexplorées, regorgeant de monstres et d'êtres maléfiques, comme des dragons cracheurs de feu, des hydres multicéphales, des démons cornus, des lézards de lave ou encore les terribles balrons. On dit également que, quelque part au-delà de la civilisation, reposent les ruines de la ville légendaires de Magincia, que les dieux ont détruits pour les punir de leur intolérable fierté. Personne n'a jamais pu confirmer cette légende, qui terrifie les cœurs faibles mais qui insufflera l'humilité à ceux qui surestiment leur propre valeur.



Le voyage le long de la côte du continent principal est relativement sûr, bien qu'une bande de pirate ait lancé des raids sur Britannia dernièrement, terrorisant la population. Prenez garde, les pirates ne font pas de prisonniers ! De nombreuses créatures mystiques peuplent également la mer. Le voyageur imprudent rencontrera des calmars géants, des nixes, des serpents empoisonnés et de mystiques hippocampes. Des tourbillons et des trombes marines sont des dangers omniprésents et rendent tout voyage en mer hasardeux.

Il faut espérer que pour la prochaine édition de l'Histoire de Britannia, les voyageurs auront apporté plus d'informations sur ces régions inconnues, pour que la carte puisse être complétée. Dernier avertissement pour les voyageurs : garde aux nombreux donjons et leurs sombres souterrains.

CHAPITRE III

COMPAGNIE

Sous le règne de Lord British, chacune des huit villes s'est développée en un centre culturel pour l'un des huit métiers majeurs. De cette manière, une société ordonnée a évolué avec peu de conflits entre les divers habitants. Personne n'est restreint à sa ville de naissance, et on trouve fréquemment des gens de professions variées visitant une ville particulière.

Voici les huit professions principales :

MAGE. Les mages de Britannia se rassemblent à Moonglow, près du Lycaeum, où ils peuvent étudier les anciens parchemins mystiques de la Bibliothèque. Les règles de leur profession obligent les Mages à ne porter que des armures légères et à porter un bâton, une dague ou une fronde. Des rumeurs non confirmées indiquent que les adeptes les plus élevés ont acquis l'usage d'armes magiques secrètes. L'arme principale du mage est, bien sûr, la magie. À mesure que le mage progresse, des sorts plus puissants peuvent être tissés. Certains des plus grands sorts sont connus pour littéralement faire trembler la terre ou ressusciter les morts !



Mage



Barde



Guerrier

BARDE. Les bardes de Britain divertissent le peuple avec leurs merveilleuses ballades et récits d'actes héroïques. Les bardes ne se contentent pas de raconter les faits de bravoure, ils les accomplissent aussi. L'arme de prédilection du Barde est la fronde, bien qu'il puisse parfois utiliser une arbalète. Toute armure, exceptée celle en cuir, est

rejetée par les ménestrels car ils trouvent que leur métal est trop dur et trop bruyant pour leurs oreilles sensibles. Le barde s'essaie aussi à la magie, ce qui en fait un excellent compagnon.

GUERRIER. De la ville de Jhelom viennent les puissants guerriers. Ils consacrent leur vie à l'entraînement et à l'usage de toutes les armes et armures, bien que la plupart préfèrent manier l'épée Britannienne à double tranchant, une arme dévastatrice entre les mains d'un combattant expérimenté. Les guerriers n'ont que peu ou pas de talents magiques, car ils croient uniquement en l'usage des armes, et pensent que l'entraînement magique affaiblit la volonté et la concentration d'un véritable guerrier. Ils ont une affinité particulière pour les chevaux, et sont des compagnons très utiles lors de voyages vers des régions inexplorées.



Druide



Bricoleur



Paladin

DRUIDE. Les druides sont de féroces combattants, notamment lorsqu'ils défendent leurs bosquets sacrés. Ils considèrent tous les arbres comme sacrés, et leur ville de Yew se trouve profondément dans les bois. Les druides sont aussi d'impressionnants praticiens des arts mystiques, et leur connaissance des herbes est inégalée. Ils peuvent combattre avec différents types d'arcs, bien que leur arme de prédilection soit la masse. La philosophie druidique interdit le port de métal sous quelque forme que ce soit, ainsi le cuir est leur armure de choix. La connaissance des druides sur les voies de la nature les rend inestimables comme compagnons de voyage.



BRICOLEUR. Les bricoleurs de Minoc sont à la fois des artisans hautement qualifiés et d'excellents combattants. Ils se méfient généralement de la magie, croyant que seuls les artefacts fabriqués à la main possèdent une véritable valeur, et n'utilisent donc la magie que très rarement. Un bricoleur peut manier n'importe quelle arme, mais préfère la hache de guerre à double lame. Les bricoleurs utiliseront toute armure non-magique. Une équipe de voyageurs accompagnée d'un bricoleur n'aura jamais besoin de faire réparer d'objets métalliques ou en bois.

PALADIN. Ces grands combattants vivent dans la ville de Trinsic, au sud de Britannia. Ils sont experts dans toutes les formes de combat et d'armes, et font partie des rares professions capables d'utiliser des armures magiques lorsque celles-ci sont disponibles. Leur foi profonde dans la valeur de la force du bien renforce leur magie, qu'ils manient avec un certain talent. Les paladins sont donc de redoutables adversaires et des alliés très précieux.

RANGER. Au large de la côte ouest du continent principal se trouve la belle île des rangers. S'aventurant loin de leur retraite à Skara Brae, ils s'efforcent d'améliorer les conditions des gens à travers le royaume. Les rangers sont très compétents dans les savoirs forestiers, manient bien la plupart des armes, mais évitent toute armure autre que de cuir. Ce sont aussi de bons utilisateurs de magie et des pisteurs hors pair dans toute nature sauvage.

BERGER. On ignore si les Bergers possèdent des compétences en combat ou en arts mystiques. Toutefois, ils sont des compagnons de voyage très appréciés pour leur humilité et leur connaissance des voies de la terre.



Ranger

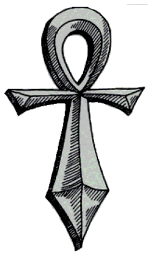


Berger

Un voyageur en Britannia n'a pas besoin de partir seul. Dans chaque ville, vous pouvez — et vous devez même — converser avec tous les habitants. Si leur philosophie de vie est proche de la vôtre, vous pouvez demander à l'un d'eux de rejoindre votre groupe. Si cette personne accepte votre invitation, elle voyagera avec vous, vous aidera, et combattra à vos côtés. Elle restera loyale aussi longtemps que vous resterez fidèle à ses croyances. Mais si, par vos actes ou vos paroles, vous vous écartez du Sentier, alors vos compagnons vous quitteront pour suivre leur destin.

Souvenez-vous : ce sont des compagnons libres, pas des serviteurs ni des mercenaires. C'est leur foi en vous, en tant que leader, qui les motive. Tout l'or et les ressources confiés au groupe sont placés sous votre garde pour le bien de tous.

Usez de cette confiance avec sagesse !



CHAPITRE IV

MARCHANDISES

Il existe une classe marchande prospère en Britannia. Chaque ville et village possède ses propres boutiques spécialisées dans des produits et services locaux. Le voyageur averti découvrira de nombreux objets utiles et agréables à acheter, ainsi qu'une grande variété d'endroits où manger et dormir.
Le système monétaire de Britannia repose sur l'emblème héraldique de Lord British : une pièce d'or portant un serpent d'argent coulé en vermeil. Le procédé de fabrication étant si complexe, cette pièce n'a jamais pu être contrefaite ni dévaluée. Elle constitue la base de la stabilité du royaume et est universellement acceptée par les marchands. Ces pièces se trouvent également dans les coffres disséminés à travers les donjons souterrains. Prenez garde : la plupart de ces coffres sont piégés de manière diabolique pour confondre les voleurs.
Voici une liste partielle des boutiques les plus populaires :

BOUTIQUE D'ARMES. Vous y trouverez les meilleures armes forgées par les forgerons. Selon le savoir-faire des artisans locaux, les boutiques peuvent proposer :

Bâton	Epée
Dague	Arc
Fronde	Arbalète
Masse	Huile ardente
Hache	Hallebarde

La boutique propose aussi de racheter les armes usagées, bien que si votre hache est trop ébréchée, n'en attendez pas grand-chose.

ARMURERIE. Les armureries de Britannia vendent de belles armures, idéales pour éviter qu'un bandit de grand chemin ne vous glisse un poignard entre les côtes ! Voici ce que l'on peut y trouver :

Tissu
Cuir
Maille
Plate

Les armureries reprennent aussi les vieilles armures, mais n'en attendiez pas trop : à l'état où elles arrivent, elles valent surtout comme ferraille.

TAVERNE. Les sujets de Lord British sont très attachés à leurs tavernes, et cela se voit à l'accueil chaleureux qu'on y reçoit. On y trouve de quoi bien boire et manger. Les tenanciers sont aussi de grands bavards — moyennant la bonne question et le bon prix, ils peuvent livrer des nouvelles rares. L'ivresse publique est cependant interdite dans tout Britannia, alors buvez avec sagesse.



ÉPICERIE. Peu de choses sont pires que de se retrouver loin d'une ville avec un groupe affamé parce que **vous** avez oublié d'acheter suffisamment de nourriture. Veillez à toujours avoir une bonne réserve. Vos compagnons vous en seront reconnaissants.

SOIGNEURS. Certaines villes abritent ces établissements précieux où vous pouvez être soigné de blessures graves. N'oubliez pas de faire soigner vos compagnons également, car un groupe en bonne santé est essentiel à la survie en territoire sauvage. Les soigneurs sont aussi les seuls capables de guérir les venins infligés par les créatures inhumaines.

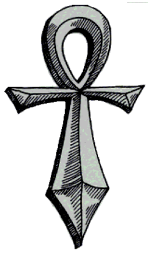
AUBERGE. Les nombreuses auberges de Britannia offrent aux voyageurs fatigués un sommeil réparateur, essentiel pour restaurer la vitalité de chaque membre du groupe. Le confort et les prix varient d'un établissement à l'autre.

BOUTIQUE D'HERBES. Tous les praticiens des arts mystiques recherchent ces boutiques rares. On y trouve les ingrédients — ou réactifs — nécessaires à la préparation des sorts. Sans ces composants, aucun sort ne peut être lancé avec succès. Certains réactifs sont rares, voire indisponibles. Les réactifs connus sont :

Cendre sulfureuse	Mousse sanglante
Ginseng	Perle noire
Ail	Solanacée
Soie d'araignée	Racine de mandragore

Prenez soin de bien doser chaque mélange, pour ne pas gaspiller ces ingrédients précieux.

BOUTIQUE DE GUILDE. La guilde des voleurs a été essentiellement chassée de Britannia, mais des rumeurs persistent quant à son existence quelque part en mer, peut-être sur une île non répertoriée. Elle entretiendrait le contact avec le continent via les pirates. Les objets qu'on y trouvait étaient coûteux mais inestimables pour ceux qui souhaitaient s'aventurer hors des sentiers battus.



Ce sont les principaux commerces à Britannia. Il existe quelques autres lieux qui valent le coup de mentionner.

SANCTUAIRES. Chaque ville dispose d'un sanctuaire où les fidèles peuvent méditer sur leur chemin de vie. Chaque sanctuaire réagit à un Mantra spécifique. La concentration et la constance sont les clés de la méditation.

LE PROPHETE HAWKWIND. Résidant au château de Lord British, ce prophète royal peut évaluer vos progrès sur la Voie. Il peut lire dans votre cœur et déterminer votre avancement ou vos échecs. Écoutez-le : il peut vous remettre sur le droit chemin si vous vous êtes égaré.



CHAPITRE V

TRANSPORTS

Pendant des siècles, la majorité des déplacements s'est faite à pied. Si cette méthode permet d'apprécier les paysages, elle est terriblement lente pour traverser un continent entier. Voyager en Britannia ne sera peut-être jamais sans risque, mais cela pourrait bientôt devenir plus facile. Sous l'égide de Lord British, des études sur les propriétés des Portes de Lune ont commencé à révéler leur fonctionnement mystique. On prévoit que les citoyens du futur utiliseront ces portes comme moyen habituel de transport à longue distance. Le fonctionnement des portes est rigoureusement lié aux phases des deux lunes jumelles : Trammel et Felucca. L'apparition et la disparition des portes dépendent directement de leurs phases respectives. La phase de Trammel indique quelle porte est active. La phase de Felucca détermine votre destination. Les cartes du royaume montrent les emplacements des portes sous forme d'icônes lunaires.

On dénombre six types de terrains à Britannia, chacun avec ses propres caractéristiques.

HERBE. Le plus facile à parcourir. On y marche sans aucun ralentissement. Les troupeaux s'y nourrissent.

BROUSSAILLE. Les buissons ralentissent la progression à 75 % de votre vitesse normale. On peut y trouver du bois sec pour le feu de camp.

FORÊT. Très dense, elle réduit la vitesse de moitié. On y trouve des chênes (chers aux Druides), des frênes et des hêtres. La visibilité y est très réduite.

COLLINES. Terrain préféré des éleveurs de moutons. Le déplacement y est extrêmement lent. Seule une chèvre de montagne pourrait s'y déplacer efficacement.

MARÉCAGES. Très dangereux. La progression est ralentie de moitié, mais les vapeurs toxiques peuvent blesser gravement votre groupe. À éviter si possible.

MONTAGNES. Infranchissables sans connaissances spécialisées en alpinisme. La visibilité y est également nulle.

Des chevaux peuvent être obtenus et accélèrent grandement les déplacements terrestres. Les sages du Lycaeum auraient travaillé sur un engin plus léger que l'air pour Lord British, mais celui-ci a été volé il y a quelques mois, et l'on ignore où il se trouve. En voyage, les points de vie des membres de votre groupe peuvent diminuer à cause de confrontations inattendues. Il est donc conseillé de faire halte pour la nuit et de camper de temps à autre. Si votre repos n'est pas interrompu par des créatures errantes, votre groupe sera grandement revigoré.



En mer, une maîtrise experte de votre navire est nécessaire à votre survie. Les navires sont équipés de puissants canons, mais ils ne peuvent tirer que de flanc. Pour apprendre l'art de la navigation, vous devez comprendre les lois de l'eau et du vent.

L'océan est composé de trois types d'eaux. Les grandes vagues indiquent les eaux profondes ; les petites vagues signalent des eaux peu profondes ; les rides serrées montrent la présence de hauts-fonds, trop peu profonds pour qu'un navire puisse les franchir. Souvenez-vous qu'un changement dans la taille des vagues signale l'approche de la terre. Cela vous aidera à vous orienter.

Les vents de Britannia soufflent très régulièrement dans une direction donnée, puis changent vers une autre direction pendant une longue période. Ce fait permet au capitaine d'un navire de naviguer stratégiquement. Si le navire fait face au vent (comme en naviguant vers l'Est contre un vent d'Est), sa progression sera la plus lente — ¼ de la vitesse normale. Si le navire navigue avec le vent (comme en allant vers l'Ouest avec un vent d'Est dans le dos), alors sa vitesse sera plus rapide — ¾ de la vitesse normale. Ce n'est qu'en voguant perpendiculairement au vent (comme en allant vers le Nord ou le Sud contre un vent d'Est) que le navire atteindra sa vitesse maximale — pleine vitesse.

Efforcez-vous de manœuvrer votre navire de manière à pouvoir utiliser les batteries babord ou tribord avant que des créatures ou des pirates ne s'approchent pour tenter de monter à bord. Votre navire possède une armure qui, si elle est réduite à zéro, le fera sombrer et votre groupe périra. Un navire pirate capturé peut être utilisé à la place d'un navire gravement endommagé. Entraînez-vous près des côtes jusqu'à ce que vous ayez le pied marin. Les canons du navire peuvent également être utilisés contre des créatures terrestres. Prenez garde : certaines créatures terrestres possèdent le pouvoir de voler et peuvent vous poursuivre par-delà les flots !



CHAPITRE VI

ARMES ET ARMURES DU ROYAUME

ARMES :

POINGS. Si vous perdez toutes vos armes, il ne vous reste plus que vos poings. Bien qu'il soit possible de tuer certaines créatures mineures à mains nues, les chances de succès sont très faibles.

BATON. Un morceau de bois de fer sculpté de six pieds, magiquement accordé, le bâton vendu dans la boutique d'armes de Britain est plus redoutable qu'il n'en a l'air. C'est l'arme favorite des Mages.

DAGUE. Dix pouces d'acier finement travaillé composent la dague britanienne standard. La garde en panier traditionnelle semble très fonctionnelle. C'est l'arme de prédilection des novices.

FRONDE. La fronde commune est fabriquée à partir de vingt-quatre pouces de tissu replié, avec une coupe de cuir pour les projectiles. Les pierres sont facilement trouvables, ce qui en fait une arme à distance économique. C'est l'arme favorite des voyageurs désargentés.

MASSE. Sur le manche de chêne épais de la masse britanienne repose une sphère de fer hérissée de pointes. L'impact de cette arme peut briser un crâne sur le coup. Les druides l'apprécient tout particulièrement.

HACHE. Avec une lame double de deux pieds, un guerrier maniant une hache de guerre peut véritablement semer la destruction. C'est l'arme favorite des bricoleurs, eux-mêmes souvent forgerons ou menuisiers.

EPEE. Ah, l'arme du véritable combattant. Quatre pieds d'acier bleui et affûté inspirent la peur à tout adversaire. C'est l'arme favorite des guerriers.

ARC. Une arme à longue portée très efficace. Frappez vos ennemis avant qu'ils ne vous atteignent. Les arcs britaniens sont faits du meilleur bois d'if. Chaque long arc est poli à la main et orné de renforts en corne à ses extrémités. L'arc est très apprécié de ceux dont l'armure est faible.

ARBALETE. Voici une vraie arme de jet. Son impact peut stopper un troll en furie. Elle est traditionnellement fabriquée en acajou, avec un placage d'érable sculpté représentant l'emblème de Lord British : le Serpent d'Argent. C'est l'arme favorite des bardes, sensibles au chant de sa corde.

HUILE ARDENTE. L'utilisation de fioles d'huile ardente est une innovation en Britannia. N'importe quelle profession parmi les Huit Grandes peut s'en servir. L'utilisateur jette l'huile ardente dans une direction donnée, créant un corridor de feu persistant pendant plusieurs minutes. Tout ennemi qui entre dans cette zone subit des brûlures à chaque tour passé dans l'incendie. C'est l'arme de secours idéale pour ceux qui sont blessés et en besoin désespéré de défense.

HALLEBARDE. Sept pieds de bois solide surmontés d'une lame d'acier acérée. Son maniement demande une grande coordination. C'est l'arme la plus mortelle entre des mains expertes, car elle permet de frapper par-dessus les alliés. C'est l'arme favorite des paladins.

On dit que plusieurs armes magiques peuvent être trouvées ici ou là, mais leur emplacement n'est pas certain. Il se pourrait qu'un voyageur doive être digne de l'arme avant qu'elle ne lui soit révélée.



ARMURES :

PEAU. Ce qu'il vous reste quand vous n'avez plus d'armure du tout.

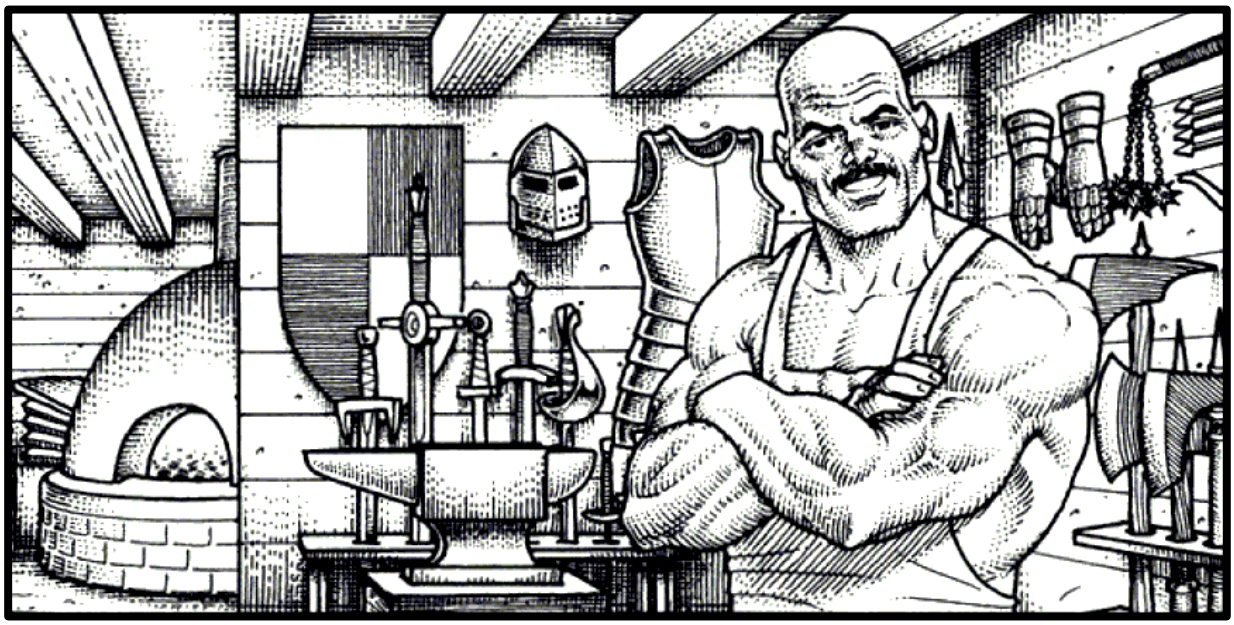
TISSU. Vêtement du paysan, porté par ceux qui ne peuvent s'offrir mieux, ou par ceux dont la profession interdit le port d'autre chose. C'est un choix contraint, mais fréquent chez les mages.

CUIR. L'armure de base pour tout voyageur débutant, elle est répandue dans tout Britannia. Plusieurs professions ne peuvent porter que du cuir. Elle est très utilisée par les bardes, les druides et les rôdeurs.

MAILLE. Pour ceux qui peuvent supporter son poids en combat, la cotte de mailles offre une excellente protection. Fabriquée en acier de première qualité, elle est doublée aux épaules. Chaque maillon est riveté individuellement pour plus de solidité. Elle est très prisée des guerriers et des bricoleurs.

PLATE. L'aristocratie de l'armurerie. C'est l'armure qui offre la meilleure protection parmi les types conventionnels. Chaque armure est taillée sur mesure. Son coût est conséquent, mais l'effet est impressionnant. C'est l'armure favorite des paladins.

Comme pour les armes, des rumeurs circulent à propos d'armures magiques capables de résister au souffle d'un dragon. Mais qui sait ? Peut-être ces rumeurs sont-elles propagées par les Orcs pour envoyer les aventuriers à la mort dans des quêtes illusoires.



CHAPITRE VII

LES ARTS MAGIQUES



La plupart d'entre nous ne comprennent que ce que nous pouvons voir et toucher. Pourtant, une partie de la population peut percevoir l'invisible et ressentir ce qui est sans substance. Cette perception et cette utilisation des forces éthérées s'appellent la magie. Pour certains, c'est un art ; pour d'autres, une science.

Il est difficile pour cet Historien de décrire un art qu'il ne comprend pas du tout. Il peut toutefois commenter ce qui semble relever de la science. La base de tout sort réside dans le mélange correct des réactifs nécessaires. Les réactifs sont les matériaux physiques qui fournissent l'énergie initiale pour amorcer le sort. Chaque sort requiert une formule de réactifs différente. Ces formules sont jalousement gardées par les utilisateurs de magie, car bien souvent, la différence entre la vie et la mort réside dans la connaissance d'un sort que votre adversaire ignore.

Dans le registre des boutiques d'herbes, on peut relever les noms des réactifs suivants : Cendre sulfureuse, Ginseng, Ail, Soie d'araignée, Mousse sanglante et Perle noire.

En outre, deux autres réactifs sont réputés encore plus puissants. Ils ne sont toutefois jamais en vente, selon les marchands spécialisés. Il s'agit de la Solanacée et de la Racine de Mandragore.

Seules certaines des huit professions principales possèdent un talent pour la magie. Certaines, comme les mages et les druides, en sont fortement dotées. Les paladins, bardes, bricoleurs et rangers en possèdent un peu. Les guerriers et les bergers, eux, n'ont aucune aptitude magique.

Les mages sont tellement liés à l'énergie magique que lorsqu'ils lancent un sort, une aura bleue entoure leur tête et leurs épaules. La plupart des sorts ont des effets offensifs ou défensifs, mais certains sont utilitaires, comme les sorts de lumière, d'ouverture ou de vision. De rares aérochimanciens peuvent exploiter le pouvoir des vents.

Un ancien parchemin exposé à la Bibliothèque du Lycaeum mentionne divers types de champs d'énergie créés par magie. Il en liste les suivants et en décrit les propriétés :

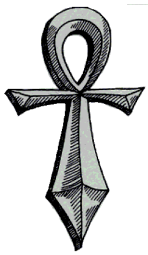
SOMMEIL. Un champ vert qui peut endormir quiconque le traverse.

ECLAIR. Un champ bleu infranchissable qui inflige des dégâts à tout être qui le touche.

FEU. Un champ orange qui inflige des blessures massives à ceux qui tentent de le franchir.

POISON. Un champ violet de vapeurs toxiques qui empoisonne toute personne traversant sans retenir son souffle à temps.

Il n'est pas certain que ces champs puissent être contrôlés par magie. Le parchemin traitait du récit d'un combat de sorciers... Il est permis de douter que son auteur ait survécu.



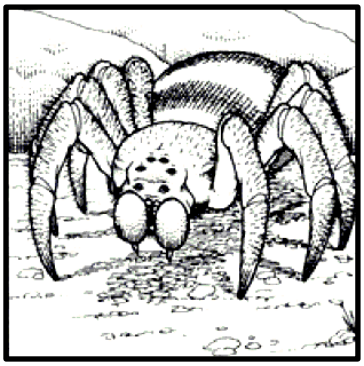
CHAPITRE VIII

BESTIAIRE

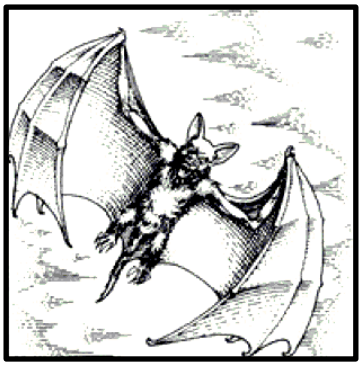
ARAIGNEE. Si vous évitez de détruire sa toile, cette créature non maléfique vous laissera probablement en paix. Mais si vous avez le malheur d'en croiser une, méfiez-vous de sa morsure venimeuse.

CALMAR GEANT. Quand ses tentacules se referment sur un homme ou un navire, c'est la foudre elle-même qui s'abat. Il vaut mieux le détruire au canon avant qu'il n'approche.

CHAUVE-SOURIS. Créature non maléfique vivant dans les profondeurs des cavernes. Son régime alimentaire est constitué principalement de sang animal. Ces chauves-souris sont de grande taille et peuvent attaquer quiconque perturbe leur sommeil.







CYCLOPE. Ces géants maléfiques peuvent lancer des blocs de pierre pesant une demi tonne depuis les hauteurs. Même une frappe partielle inflige de lourds dégâts à un membre de votre groupe. La région de l'Épine du Serpent est leur terrain de chasse favori.

DRAGON. Serpent volant et maléfique, le dragon peut traverser les étendues d'eau et lancer d'énormes boules de feu sur les navires. Peu de vaisseaux peuvent encaisser plus d'une ou deux de ses attaques.

ETTIN. Ces abominations bicéphales peuvent projeter d'énormes rochers sur votre groupe, infligeant des dégâts immenses. Il est conseillé de les éliminer à distance avec des armes ou des sorts. Une grande tribu d'Ettins réside le long de la Cordillère du Serpent.







FEU FOLLET. Encore plus éthérés que la plupart des créatures maléfiques, les feux follets peuvent se téléporter sur le champ de bataille et attaquer de n'importe où. Leur présence est des plus perturbantes.

FANTOME. Esprits agités piégés entre deux plans d'existence. Ils traversent les murs ; soyez extrêmement prudent si vous en soupçonnez la présence. Les fantômes maléfiques apparaissent souvent dans les ruines, champs de bataille ou cryptes.

FAUCHEUR. Créatures sinistres se tenant debout sur un tronc massif, brandissant de nombreuses vrilles contre leurs proies. Ces êtres maléfiques peuvent également projeter des champs d'énergie, ce qui en fait des adversaires particulièrement cruels.

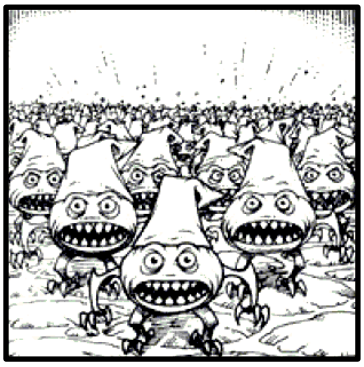


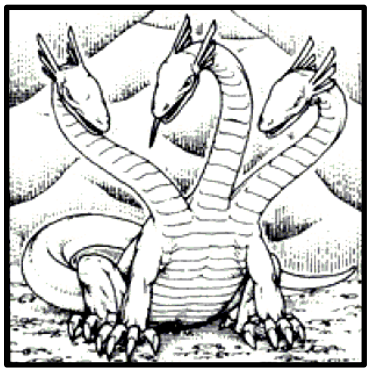


GREMLIN. Ces créatures souterraines voraces aiment surprendre les voyageurs inattentifs pour leur voler toute leur nourriture. Ne laissez jamais un gremlin maléfique vous approcher.

HIPPOCAMPE. Créature magique et non maléfique. Belle à voir, mais redoutable si elle est offensée. Elle dispose de puissants pouvoirs magiques capables de semer le chaos dans votre groupe.

HYDRE. Méfiez-vous du souffle maléfique de cette créature à plusieurs têtes. Ses boules de feu massives peuvent réduire en cendres la majorité de votre groupe.

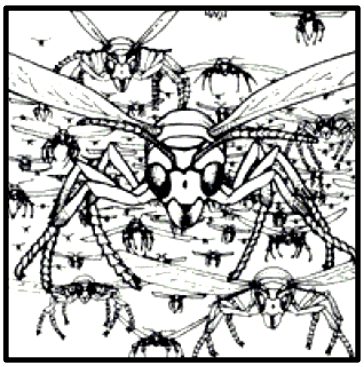




INSECTE. Tant que vous les évitez, ces créatures non maléfiques ne vous dérangeront pas. Elles prolifèrent dans les marais et les donjons. Certaines peuvent voler et ainsi vous poursuivre sur l'eau.

LEZARD DE LAVE. Ces reptiles aiment le feu et vivent dans des zones volcaniques. Ils peuvent cracher de la lave en fusion à plus de dix mètres. Ce sont des ennemis particulièrement dangereux.

LICHE. Ombre morte-vivante d'un puissant magicien, la liche peut encore lancer des sorts extrêmement puissants. C'est un adversaire redoutable, même dans des conditions favorables.

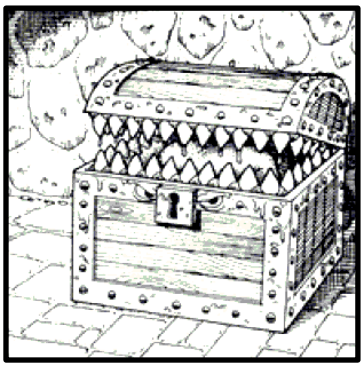




MIMIC. L'un des êtres les plus traîtres et maléfiques de toute Britannia. Il peut prendre n'importe quelle forme, mais préfère celle d'un coffre au trésor. Le voyageur imprudent s'en approche, et le mimic projette alors un venin mortel avant de le dévorer. Le seul moyen connu de repérer un mimic est d'attendre qu'il soulève lui-même le couvercle du coffre pour observer les environs.

NIXE. Cousines aquatiques et dégénérées de la race des elfes, les nixes surgissent des profondeurs pour terroriser les marins. Armées de tridents qu'elles lancent à distance, elles infligent de lourds dégâts aux équipages.

OBSERVATEUR. Ces créatures flottantes et hypnotiques endorment leurs proies. Elles habitent de préférence les forêts profondes.





ORC. Que tous les orcs aient été détruits avec la chute de la Triade Maléfique aurait été un soulagement. Hélas, ils prolifèrent encore dans les bois et les collines, bien qu'en nombre moindre qu'autrefois.

PYTHON. Son venin est extrêmement toxique. Ce constricteur non maléfique peut cracher son poison à onze pas. Il faut le traiter avec la plus grande prudence.

RAT. Bien que les rats géants ne soient pas maléfiques, ils peuvent envahir les camps humains à la recherche de nourriture. Ils représentent un danger pour quiconque les surprend dans un donjon.







RUFFIAN. Ces vagabonds que l'on rencontre sur les routes sont souvent d'anciens prisonniers devenus bandits. Ils attaquent les voyageurs pour les dépouiller. S'ils parviennent à vous atteindre, ils peuvent vous voler à la tire.

SERPENT DES MERS. Cousin aquatique du dragon, il peut envoyer des boules de feu capables de couler un navire avant que celui-ci n'ait eu le temps de s'approcher. Le meilleur espoir de survie est de l'affronter au corps à corps — mince chance, mais réelle.

SANS-TETE. Êtres maléfiques destinés uniquement à la terreur et à la destruction. Ils incarnent les cauchemars. Nombreux sont les voyageurs qui ont fui en hurlant à leur approche.



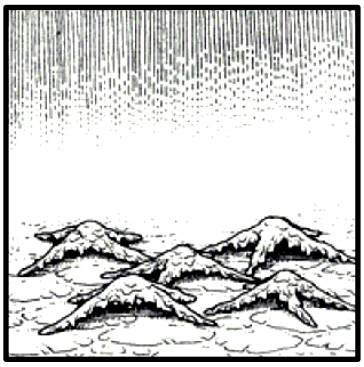


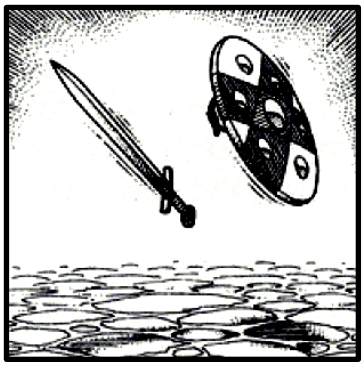


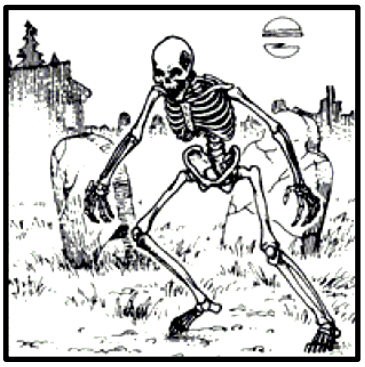
SLIME. Les murs des donjons suintent littéralement de ces créatures. Contrairement aux simples coulées visqueuses, ce slime maléfique vient vous attaquer.

SPECTRE. Âmes tragiques asservies par le mal, contraintes de revivre leurs batailles à jamais. Bien qu'ils soient sans corps, leurs épées et boucliers restent visibles. Ce sont des adversaires tenaces, car mourir n'a aucun sens pour eux.

SQUELETTE. Assemblage animé d'os issus de diverses créatures. Les squelettes sont des outils du mal qui effraient les voyageurs. Avec un enchantement approprié, ils peuvent cependant être dissipés.







SORCIER. Tous les utilisateurs de magie ne suivent pas le chemin du Bien. Ces mages renégats sont des ennemis redoutables à ne surtout pas sous-estimer.

TROLL. Ces grandes créatures maléfiques lancent des haches avec une précision terrifiante. Prenez garde à leurs ruses. On les trouve surtout dans les collines et montagnes.

ZORN. Le zorn est l'antithèse de toute chose. Il traverse les murs et obstacles, et annule toute magie à proximité. Si un zorn maléfique vous atteint, il y a peu de chance que vous échappiez à son étreinte.







LES SEIGNEURS DU MAL

DEMON. Ces lieutenants volants du Mal peuvent surgir des mers et vous poursuivre jusque sur les flots. Ce sont de puissants utilisateurs de magie, à éviter à tout prix. Les démons prennent un plaisir particulier à torturer leurs victimes dès qu'ils en ont l'occasion.

BALRON. Certains croient que tous ces maréchaux du Mal furent détruits avec la chute de la Triade. Mais si l'un d'eux subsiste, il vaudrait mieux quitter la vie elle-même que d'affronter la fureur d'un Balron. Les anciens parchemins les décrivent comme des créatures volantes capables de lancer d'immenses boules de feu et de tisser des enchantements si puissants qu'ils ont jadis mis à terre des armées entières.







CHAPITRE IX

COMPETENCES AU COMBAT

L'Historien étant un homme de lettres, il connaît peu les arts du combat. Les informations suivantes nous ont été gracieusement transmises par le maître d'armes de l'Ordre du Serpent d'Argent.

AVANT LE COMBAT. Assurez-vous d'être bien équipé pour l'affrontement à venir. Avez-vous l'arme et l'armure appropriées ? Sinon, vous devrez vous rééquiper. Lorsque vous vous apprêtez à ouvrir l'*Inventaire* des armes ou à *Vêtir* une armure, on vous proposera une sélection parmi les objets disponibles dans la réserve commune de votre groupe. Si vous choisissez un objet inadapté à votre classe, on vous demandera d'en sélectionner un autre.

ENGAGER LE COMBAT Lorsque vous êtes à côté d'un ennemi, vous pouvez *Attaquer* dans sa direction. Vous verrez alors apparaître le champ de bataille, et le combat commencera.

ETRE ATTAQUE. Si vous n'attaquez pas une créature, celle-ci vous attaquera à la première occasion, à moins qu'elle ne soit pacifique — ou repue.

COMMENT COMBATTRE. Chaque combattant et utilisateur de magie peut agir séparément à son tour. Vous ne pouvez attaquer que dans les directions cardinales (Nord, Est, Sud, Ouest). Un combattant peut, à son tour, frapper une case adjacente s'il porte une arme de mêlée, ou tirer à distance s'il *Jeter* un sort. Bien entendu, seuls les sorts préparés avec les bons réactifs seront utilisables. Le sort choisi doit être confirmé, ainsi que la direction de sa cible. La plupart des sorts de combat fonctionnent à distance, mais les *Halos d'énergie*, eux, ne peuvent être lancés que sur une case adjacente.

VICTOIRE. Lorsque tous les monstres sont vaincus, vous retournez à la carte du monde. Si les ennemis transportaient un trésor, celui-ci sera désormais à votre portée. Soyez prudent en *Récoltant* les coffres : beaucoup sont piégés.

FUITE. Il arrivera que vous soyez confronté à des forces supérieures. Si un membre de votre équipe est proche de la mort, guidez-le hors du champ de bataille pour le sauver. Si la situation devient critique, faire sortir tout le groupe permettra de se désengager. Certains pourront qualifier cela de lâcheté, mais un bon meneur sait qu'il vaut mieux préserver la vie de ses compagnons que mourir inutilement.

CONSIDERATIONS TACTIQUES. Prenez le temps d'analyser les champs de bataille. Cherchez des positions défensives pour votre groupe, tout en gardant une issue possible si la situation tourne mal. Souvenez-vous de notre héritage : une poignée de valeureux guerriers, bien positionnés dans un passage rocheux étroit, peut tenir tête à une armée entière.

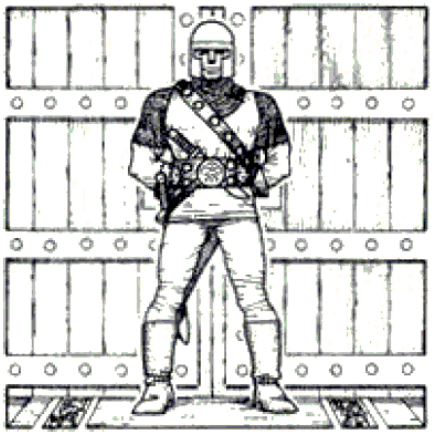
CONSIDERATIONS SUR LES ARMES. Il existe trois grandes catégories d'armes : les armes de jet, qui permettent de frapper à distance ; les armes d'hast, qui permettent de frapper au-dessus d'un obstacle ou d'un compagnon ; et les armes de mêlée, qui exigent un engagement direct.

ETHIQUE DE GUERRE. Ne considérez pas qu'il est de votre droit de tuer tout ce qui marche, vole ou nage. Le code de la chevalerie exige que, avant d'engager un ennemi, vous vous demandiez : « Cet être est-il véritablement maléfique ? » Si la réponse est non, alors vous ne devez pas le tuer, mais plutôt tenir votre position et le forcer à battre en retraite.
Ce code est votre pierre de touche, car sans lui, vous ne seriez qu'un grain de poussière dans le tumulte du Chaos.



CHAPITRE X

CIVILISATION MODERNE ET NOTRE UNIVERS



Nous venons tout juste de sortir de la période la plus sombre de notre histoire connue. Avec l'anéantissement de la Triade Maléfique, nous n'avons plus à regarder constamment par-dessus notre épaule, redoutant que le mal ne s'abatte sur nous à l'instant où nous baisserions notre garde. La stabilité instaurée par cet âge nouveau semble annoncer une ère d'or, faite de paix et de prospérité.

Mais quel genre de peuple héritera de ce nouvel âge ? Notre destinée est-elle de rester à jamais divisés, nous livrant d'interminables guerres tribales ? Ne peut-on aspirer à une vocation supérieure — digne de nos capacités et de nos espoirs ?

Si l'on accepte que notre prochain champ de croissance ne doive pas reposer sur la conquête ou l'expansion territoriale, une autre voie devient possible : celle de l'introspection. Ces derniers temps, un petit cercle de philosophes du Lycaeum s'est mis à se poser de telles questions. Leurs réflexions paraissent audacieuses, voire nouvelles, mais elles méritent notre attention : Est-ce que mener une vie vertueuse est un fondement essentiel à toute civilisation ? Ou la société peut-elle perdurer sans de tels principes ?

Comment garantir la paix que nous venons de retrouver ? Quels systèmes de lois ou de morale assureront le bonheur durable de notre peuple ?

Pourquoi le mal continue-t-il à hanter notre monde ? Peut-il être véritablement éradiqué ?

Si le code éthique hérité de nos temps primitifs est imparfait, comment poser les bases pures sur lesquelles construire une vie de vertu ?

Si comprendre la pureté exige de la rechercher, comment alors chercher ce que l'on ne comprend pas ?

Si notre véritable but est d'atteindre l'équilibre avec notre environnement — comme le suggèrent les anciens parchemins conservés à la Bibliothèque — alors comment affronter la nature sans d'abord nous affronter nous-mêmes ?
La méditation semble détenir la clé de cette quête de perspective. Dans cet état transcendantal, vous vous libérez des chaînes du quotidien. L'univers tout entier entre en résonance avec vous, et pour la première fois, vous avez le sentiment d'appartenir à quelque chose de plus grand.

Mais ce moment passe, trop vite. Et vous revenez à la réalité, à ses nécessités, à sa lutte.
Il est temps pour chacun de mettre de côté ses instincts belliqueux et de commencer à combattre le mal qui réside en soi. Il est si facile de parler de vertu tout en n'en faisant rien. La vieille maxime — *Traitez les autres comme vous voudriez être traité* — prend un tout autre sens si l'on pense en termes d'harmonie universelle. Nous devons devenir des exemples vivants de nos convictions.

Mais comment faire le premier pas sur cette voie ? Existe-t-il des repères, si seulement nous ouvrons les yeux ?
Être en paix avec soi-même et avec le monde est un état que seuls atteignent les Avatars. Cet état est-il réellement accessible à un être humain, aussi faillible soit-il ? La réponse ne peut être trouvée que par ceux qui se mettent en route, car nul ne peut connaître la fin d'un chemin avant de l'avoir parcouru.

Et pourtant, il est écrit que le chemin est différent pour chacun. Peut-être que l'aspirant à la sagesse et à l'illumination devrait commencer par rendre visite à Lord British, dont la connaissance du monde est grande. Un entretien avec lui pourrait vous aider à découvrir les centres des Huit Vertus de l'Avatar.

Beaucoup de philosophes estiment que ce Chemin est, en réalité, une série de chemins secondaires. Chacun d'eux mènerait à l'épanouissement d'un aspect de soi. Suivre l'un de ces chemins peut constituer un but de vie à part entière, et beaucoup débattent encore de celui qui mérite le plus d'être emprunté.
Mais le tout ne vaut-il pas plus que la somme de ses parties ? Relevez le défi : ne suivez pas un seul chemin, mais tous, dans votre quête de perfection.

Peut-être alors trouverez-vous le début du Grand Chemin. La Quête de l'Avatar vous attend. Ce n'est pas votre héritage que vous cherchez… c'est votre destin.

MOT DE LA FIN

En complément à cet ouvrage, moi, Lord British, souhaiterais vous parler de la Quête de l'Avatar évoquée dans ces pages. La Quête de l'Avatar est la recherche d'un nouvel idéal, d'une nouvelle vision de la vie vers laquelle notre peuple pourrait tendre. Nous cherchons l'individu qui deviendra un exemple éclatant pour notre nation, celui ou celle qui nous guidera de l'Âge des Ténèbres vers l'Âge de la Lumière. Nous avons envoyé ce message aux confins de l'univers connu ; nous avons même parlé au travers du voile du temps. Y a-t-il quelqu'un, quelque part, capable de réaliser la Quête de l'Avatar ? Nombreux sont ceux qui ont essayé. Certains ont connu un succès partiel, s'éclairant dans une ou plusieurs des Huit Vertus de l'Avatar. Mais aucun n'a encore atteint l'état véritable d'Avatar.
Les secrets de l'Avatar sont enfouis profondément dans le cœur de notre peuple et dans la terre elle-même.

Celui qui triomphera devra être capable de réunir tous les fragments de ce grand mystère pour en déchiffrer l'énigme.
Regardez bien l'emblème représenté sur la page opposée à celle-ci. Apprenez-le par cœur, car le jour où vous le contemplerez à nouveau, votre quête de vie vous sera révélée.



