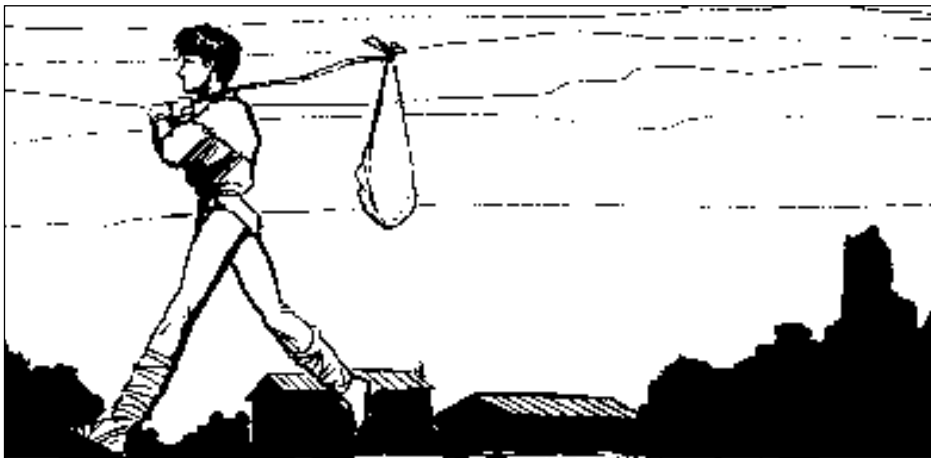




Le livre de

LA CONFRERIE

colligé par Batlin de Britain



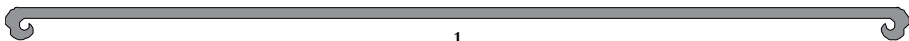
i. Salutations au voyageur

Bonjour à toy, noble amy voyageur !

Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit où tu lis cecy-quelle que soit l'heure à la pendule, je te dis bonjour parce que cet instant t'apporte l'espoir du jour naissant. C'est l'aube, et comme chacun sait, l'aube c'est l'instant où tout s'éclaire. L'aube marque la fin de cette longue nuit noire et une nouvelle ère commence. J'espère humblement que ces mots seront pour toy un espoir naissant, ou du moins un nouvel éveil.

Je t'appelle voyageur, mais peu importe si tu n'as jamais voyagé ou si tu ne quitteras jamais plus ta chambre, parce que nous sommes tous des voyageurs. Je t'appelle voyageur parce que nous suivons tous une voie spirituelle ou philosophique, que ce soit en menant la vie que nous avons choisie, ou en cherchant une nouvelle vie quand la présente ne peut satisfaire nos besoins spirituels d'êtres pensants.

Mais il est grand temps que je me présente à toy, noble amy voyageur. Je me nomme Batlin et j'ai passé ma vie à la poursuite de cette quête. Ce fut une longue quête mais la récompense est au-delà de tout entendement. Et, si tu le veux bien, je souhaiterais ardemment partager avec toy cette félicité.





ii. L'histoire de Batlin - Première partie



Il y a beaucoup de choses que je me suis promis de te raconter dans ce livre. Je commencerai par relater mon histoire personnelle qui est courte et de moindre importance et ensuite, noble amy voyageur, nous pourrons passer à des considérations plus importantes.

Je suis né dans la forêt environnant la cité de Yew et je reçus une éducation dans la plus pure tradition druidique. Je grandis dans la cité de Justice où mes maîtres m'enseignèrent à lutter pour faire triompher la justice en tout rapport avec autrui et ces enseignements sont toujours restés gravés dans ma mémoire. Je trouvais que les arbres, les oiseaux et les lunes étaient très beaux... Cependant, je décidai de consacrer ma vie au service de l'homme. C'est ainsi que je partis à travers le monde en quête de mon propre destin.

C'était une époque où, malgré l'interdiction du Lord British, les seigneurs rebelles se faisaient la guerre et il ne restait guère d'autre choix que de devenir guerrier dans la cité de Jhelom. Je regrette d'avoir donné la mort bien que tout ce que je fis contribuât à ramener la paix dans notre contrée. J'appris à bien me défendre et à trouver le courage nécessaire pour survivre dans la bataille. J'appris aussi à respecter les autres pour leur bravoure au combat. Un jour, ces petites guerres prirent fin et je me retrouvai sans un sou vaillant et sans travail dans la capitale, Britain.

Je devins barde, tout simplement parce qu'ils avaient besoin d'un barde au 'Sanglier Bleu'. Il n'y avait aucun autre candidat et j'avais la voix la plus forte. Je ne m'étais jusqu'alors jamais découvert de dons musicaux mais tout valait mieux que de mourir de faim. Ma voix était horrible et les cordes de ma mandoline cassaient plutôt que de subir mes agressions. Après moultes huées et bouteilles lancées, mon talent commença à se développer. Au fil des années, je ressentis la compassion des bardes qui chantent les exploits des héros et trouvai émouvant de partager ces rapports spirituels avec le public. Nombre de ballades que je chantais alors le sont toujours aujourd'hui (bien que, par tradition, le chanteur s'attribue sans aucun doute le mérite de les avoir composées lui-même).

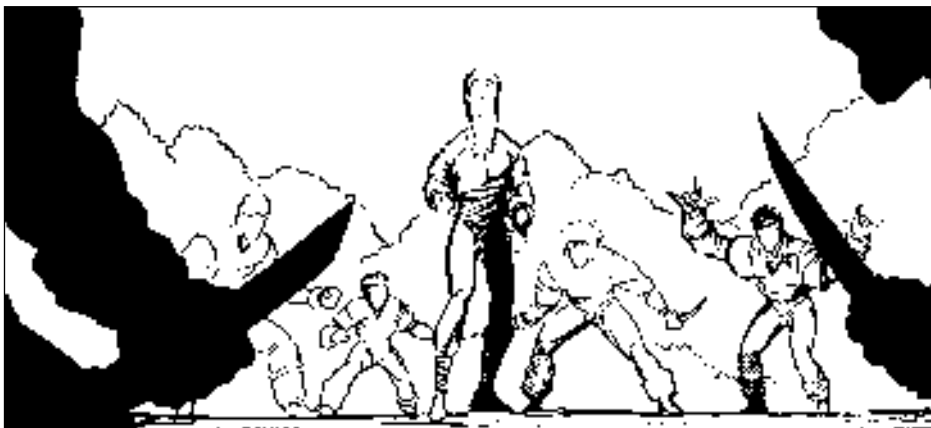
En Britannia, j'ai rencontré deux personnes tout à fait remarquables, les jumeaux Elisabeth et Abraham. Ils étaient étudiants en philosophie et nous passâmes de longues heures en débats et en discussions. Il nous arriva certes d'élever la voix, mais cela ne nous empêcha nullement de devenir rapidement amis. Je ne me permettrais jamais de violer le secret de leur vie privée en racontant les détails fascinants de leur vie, mais je dirai seulement qu'ils jouèrent un rôle prépondérant dans mon histoire que je raconte dans cette première partie du livre.



Un mage de Moonglow qui m'avait entendu chanter vint me proposer d'être son assistant. J'avais toujours été fasciné par la magie et je le suivis. Je me souviendrai toujours des principes qu'il m'enseigna. Si je devais réussir à communiquer avec l'invisible sans sombrer dans la folie, il me fallait être honnête. S'il faut vivre en dehors des lois de la réalité, il faut être honnête avant tout. Son enseignement fut très bénéfique et ce fut avec une immense tristesse que mon apprentissage de la magie prit fin quand mon maître, de loin mon aîné, passa dans l'autre monde.

Peu après sa mort, Elisabeth, Abraham et moi étions réunis au Sanglier Bleu autour de la dive bouteille lorsque nous décidâmes de dédier notre vie à une cause. Fantaisie de jeunes gens, nous conclûmes un pacte. Au cours des dix prochaines années, nous irions par des chemins différents chercher l'aventure et aussi essayer de trouver notre moy. Nous devons nous retrouver exactement dix ans plus tard au Sanglier Bleu. Notre départ était excitant bien qu'empreint de mélancolie, car un nouveau chapitre de mon existence commençait.

iii. Le vieil homme et les bandits



Sur la route qui me conduisait hors de Britain je rencontrai un homme, courbé sous le poids des ans mais toujours très vif d'esprit. Nous fîmes route ensemble et, chemin faisant, il me raconta son histoire que voicy.



Un jour, au cours d'une promenade en forêt, cet homme fut enlevé par un groupe de vilains bandits. Le pauvre homme venait de quitter la famille de son neveu et n'avait personne d'autre au monde. Malheur à ceux qui sont enlevés et n'ont point de famille pour payer leur rançon ! Les bandits commencèrent à mépriser leur prisonnier et menacèrent de l'exécuter.

Un voulait le pendre, un second le poignarder, un troisième le brûler sur un bûcher tandis qu'un quatrième voulait le lester de grosses pierres pour le noyer dans la rivière. Leur désaccord sur les moyens à utiliser les mit dans une telle colère qu'il se termina en une terrible et sanglante bagarre.

Le vieil homme saisit l'occasion pour s'enfuir laissant les bandits tout à leur bataille. Quand ils remarquèrent que leur victime s'était enfuie, les bandits continuèrent à se battre mais cette fois pour savoir sur qui rejeter la faute et finirent par s'entretuer.

Le vieil homme retrouva son neveu et sa famille et tous se réjouirent. Il avait appris que l'Unité est capitale pour survivre, et contrairement à ces imprudents bandits, il désirait encore couler de nombreux jours paisibles.

iv. L'histoire de Batlin - Deuxième partie



Mes voyages m'amènèrent à Trinsic où je rencontraï un groupe d'hommes en armes par lequel je fus des plus impressionnés. J'avais vu de nombreux guerriers, hommes valeureux sur un champ de bataille, mais pareils à des brutes. Ces hommes n'étaient pas de simples guerriers, c'étaient des Paladins. Ils étaient tous de fines lames et cavaliers émérites, très instruits et bien éduqués mais ils avaient, par-dessus tout, le sens de l'honneur. C'est avec une immense gratitude que j'acceptai leur invitation à me joindre à eux. Les années suivantes furent très exaltantes, passées à parcourir le pays à redresser les torts et secourir les déshérités !

Lors de l'une de nos aventures, je fus blessé et forcé de rester à Minoc tandis que mes compagnons continuaient leur route. Là, un guérisseur me dit que sans ce traitement spécial pour lequel il avait demandé une fortune, je serais sans doute mort ! Fort en colère, je le congédiai. Au bout de quelque temps, je recouvrai mes forces. J'avais appris que la guérison vient essentiellement de l'état d'esprit et dès lors, je n'eus plus aucune confiance dans les médecins qui profitent avidement du malheur des autres.



A cette époque, la cité de Minoc avait besoin d'un Rétameur. Pendant ma convalescence, j'avais subvenu à mes besoins en réparant et construisant des choses cy et là. Je n'avais jamais auparavant réalisé combien une ville dépend de son rétameur, ni à quel point les habitants sont reconnaissants envers ceux qui se sacrifient pour aider les autres à résoudre leurs problèmes. Ils furent si chaleureux que je restais plusieurs années.

Puis, de nouveau pris par l'envie de voyager et l'appel des grands espaces, je me joignis à un groupe de Rangers à Spiritwood. Les Rangers sont des gens profondément spirituels. Vivre avec eux me rappela mon enfance en compagnie des druides de Yew, à la différence près que ces Rangers avaient le meilleur vin que j'aie jamais bu ! Les bouteilles provenaient du vieux vignoble de Skara Brae épargné par les terribles incendies qui avaient ravagé l'isle. Je connus là une expérience spirituelle si intense que je me suis juré de ne jamais la révéler.

Puis je quittai la bande abandonnant toutes mes possessions, errant sans but précis pendant des mois. Mes errances m'amènèrent à New Magincia où je cherchais un emploi de Berger. Je passai une grande partie des deux années qui suivirent en solitaire, dans un état d'humilité, qui me transforma complètement. Quand je réalisai que presque dix ans s'étaient écoulés, je pris le chemin du retour sur Britain.

v. Les deux Frères et le Filou



Sur le chemin du retour, je remarquai une petite mine exploitée par deux frères. Ils m'accueillirent un peu froidement mais finirent par me raconter l'histoire que voici.

Leur père leur avait laissé, à sa mort, la carte d'une propriété non revendiquée dont le sous-sol renfermait de précieux minéraux. Selon la loi, une seule personne peut revendiquer un titre de



propriété ce qui provoqua un conflit entre les deux frères. Par rapport à son aîné, le cadet était plus matérialiste, mais tous deux briguaient le titre. Ils commencèrent à vivre dans la crainte que l'un prenne l'autre de vitesse et passèrent leur temps à s'épier. Pendant ce temps, le travail ne progressait pas.

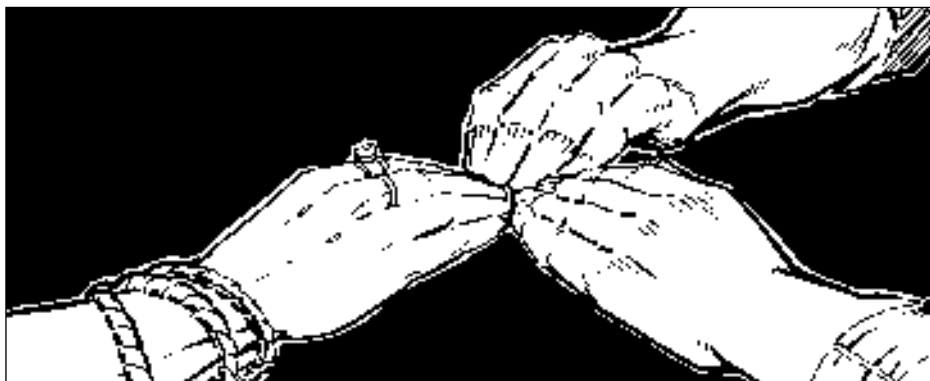
Un jour arriva un étranger qui prétendit être ingénieur des mines. Ils n'eurent pas confiance en lui tout de suite, mais il sut les convaincre que leur revendication était mineure et donc sans grand intérêt. Il avait l'intention de revendiquer des droits beaucoup plus importants. L'étranger leur tourna la tête avec des histoires sur la richesse qu'ils pourraient avoir et leur méfiance se transforma en avidité.

Les frères demandèrent à l'étranger d'aller revendiquer leur droit pour eux et retournèrent à la mine. Ils travaillèrent sans relâche pendant des mois puis allèrent à l'hôtel de la monnaie pour vendre leur minerai.

Là, ils apprirent que l'étranger avait acquis la mine à son nom et l'avait immédiatement revendue à prix d'or. Ayant exploité un bien qui ne leur appartenait pas, les deux frères furent enfermés à la prison de Yew pendant plusieurs années.

Cette triste leçon leur apprit à avoir plus confiance l'un en l'autre, parce qu'un homme qui se défie de son propre frère est très vulnérable. Je fus curieux de savoir sous quel nom leur nouvelle mine était enregistrée. Je me rendis donc à l'hôtel de la monnaie en essayant de deviner et je fus surpris d'apprendre qu'elle était au nom de leur père.

vi. La création de la Confrérie



Je fus comblé de joie quand Elisabeth et Abraham arrivèrent sains et saufs au Sanglier Bleu. Les récits qu'ils me firent, noble amy voyageur, furent absolument ahurissants. Mais, comme je l'ai déjà dit, je ne veux pas dévoiler leur vie privée dans ce volume.



Nos souvenirs n'étaient pas tous bons. Il semblait que les habitants de Britannia fussent plus concernés par leur propre personne que par leur voisin. En tant que voyageurs, c'est-à-dire étrangers où que nous passions, nous étions habitués à la froideur et à la méfiance des gens à notre égard. Il y avait partout quelqu'un qui espérait obtenir quelque chose pour rien comme si le monde avait une dette envers eux. Mais surtout, chacun de nous avait rencontré beaucoup de gens profondément malheureux. Il y avait partout des gens qui savaient qu'il leur manquait quelque chose dans leur vie, noble amy voyageur, mais sans aucun espoir de jamais l'obtenir.

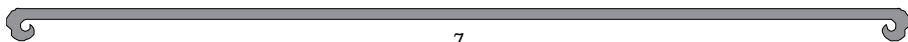
Nostre connaissance de l'histoire s'était bien améliorée. Nous apprîmes qu'autrefois la vie était infiniment plus fragile mais d'autant plus précieuse. Nous voulûmes faire revivre cet aspect de la gloire passée de Britannia. Après maintes discussions, nous décidâmes de créer une société: La Confrérie. A ce stade, je cherchais aussi à en définir la philosophie, mais cet aspect sera traité dans un chapitre ultérieur. Ce fut Abraham qui suggéra que j'aie soumettre cette proposition à Lord British. Je fus d'accord sans me rendre compte de ce à quoi je m'engageais.

vii. La ratification du Sage Lord British



Grande était mon anxiété alors que je me tenais devant le trône du sage Lord British. Il y avait une longue file de sujets qui attendaient tandis que notre suzerain faisait une série de déclarations. Bien que l'attente durât des heures, je n'étais pas prêt quand j'obtins mon audience. Le regard inflexible de Lord British se posa sur moi.

J'annonçai ma modeste proposition disant que mes amis et moi désirions créer une société philosophique de La Confrérie. Lord British me demanda quels seraient les bénéficiaires de cette société. Je répondis "personne", puisqu'elle n'était pas destinée à faire de profit quelconque. D'un mot, il me renvoya. Je quittai la salle du trône avant même d'avoir réalisé que j'avais échoué.





Elisabeth et Abraham lurent sur mon visage que je n'étais pas porteur de bonnes nouvelles. Nous parlâmes de l'affaire et Elisabeth suggéra que Lord British attendait peut-être de notre part un hommage particulier. Si nous pouvions lui offrir un cadeau assez impressionnant, il nous écouterait peut-être. Nous vendîmes tous nos biens et, au bout de quelque temps, nous avions réuni un millier de pièces d'or. Avec un regain d'assurance, je retournai au château.

J'étais cette fois accompagné de plusieurs hommes pour porter les coffres remplis d'or destinés à notre souverain. Quand arriva mon tour, je parlai hardiment. Je dis que je désirais discuter de la société de La Confrérie, mais qu'auparavant je voulais lui présenter un hommage particulier. Je réalisai avec consternation que j'avais parlé avant que Lord British n'eût fini de lire un document d'importance placé devant lui par l'un de ses conseillers. Il le signa en répondant sans même me regarder. Il ordonna d'abord aux hommes d'emporter les coffres et ensuite, de me faire sortir !

Fort en colère, je sortis de la salle du trône comme un ouragan. Je fis de nouveau face à mes amis. Nous étions extrêmement déçus. Notre rêve n'avait plus aucun espoir de se réaliser maintenant. Je passai des journées entières d'humeur sombre à ruminer mon échec. Un matin, j'étais tellement absorbé dans mes pensées que je n'entendis pas un mendiant s'approcher de moi. Quand je remarquai sa présence, il me dit : "L'aumône pour quelqu'un qui ne bénéficie pas des récompenses du Mérite." L'éclair fut magique et instantané. Il crut que j'étais devenu fou quand je lui donnai mon coffre rempli d'or. Je courus au palais de toute la force de mes jambes.

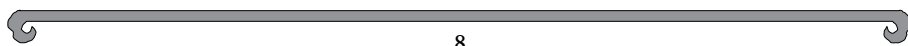
Tout d'abord, Lord British ne voulut pas me recevoir, mais je l'implorai. Il me regarda de la tête aux pieds, parut voir en moi quelque chose de différent et m'écouta parler.

"Notre société, La Confrérie, sera l'union de personnes en quête de spirituel qui s'efforceront de instaurer l'Unité dans notre société morcelée. Nous ramènerons la Confiance et la compréhension parmi le peuple de Britannia. Avec votre accord, notre société enseignera à chacun la quête du Mérite, plutôt qu'ycelle de la satisfaction personnelle. C'est dans ce but que nous souhaitons votre reconnaissance de La Confrérie."

Au bout d'un long moment, Lord British répondit :

"Batlin, tu as fait preuve de persévérance. Peu m'importe ce que cette Confrérie veut de moi et encore moins ce que cette Confrérie fera pour moi. Mais si ta société de La Confrérie veut le bien de mes sujets, alors mon soutien lui est acquis sans équivoque.

Ainsi fut créée La Confrérie.



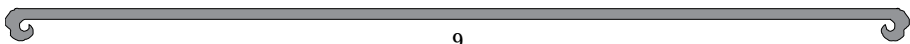


viii. De la valeur des vertus et de la vertu des valeurs



En créant La Confrérie, je n'avais pas l'intention de rassembler une série de platitudes qui seraient destinées, de façon présomptueuse, à remplacer les Huit Vertus d'Avatar. Je savais que certains m'accuseraient exactement de cela, quelle que soit la philosophie que je développerais ! Je souhaite dans le présent ouvrage préciser que La Confrérie soutient absolument les Huit Vertus de l'Avatar dont j'ai toujours suivi les principes et suis par conséquent en mesure d'en garantir leur incommensurable valeur .

En tant que disciple des Huit Vertus, je parle en connaissance de cause quand je dis qu'il est impossible de les suivre à la lettre. L'Avatar lui-même ne put le faire de façon continue et régulière. Qui peut prétendre avoir été honnête à tout instant et en toute occasion tout au long de sa vie ? Qui peut prétendre être toujours compatissant, valeureux, juste, dévoué, honorable, humble ou spirituel ? La philosophie des Huit Vertus ne fait rien d'autre que de mettre en évidence nos propres défaillances. J'ai rencontré de nombreux disciples des Huit Vertus hantés par le sentiment de culpabilité de ce qu'ils percevaient comme leur échec spirituel, principe fondamental des Huit Vertus. Une fois nos faiblesses révélées à nous -mêmes, il nous faut devenir plus forts. La philosophie de La Confrérie est destinée à éliminer l'échec de notre vie. Elle est basée sur le succès et transcende tout ce qui s'est passé avant. La philosophie de La Confrérie peut se traduire par trois valeurs fondées sur mon expérience personnelle et connue sous le nom de Triade de la Force Intérieure.





ix. La Triade de la Force Intérieure

La Triade de la Force Intérieure est une discipline mentale très rigoureuse. Il faut concentrer beaucoup d'efforts pour l'appliquer dans ta vie. Mais ainsy, on observera un changement si radical qu'il te sera impossible par la suite de regarder le monde de la même façon.

La première des valeurs de cette Triade est la "Lutte pour l'Unité". Cette valeur s'applique en travaillant ensemble pour obtenir quelque chose qui sera profitable à tous dans un état de coopération mutuelle. La parabole du "Vieil homme et les bandits" nous a montré combien l'Unité est essentielle. Si nous n'œuvrons pas ensemble, alors nous travaillons les uns contre les autres.

La seconde valeur de la Triade de la Force Intérieure est "Foy en ton Frère". Cette valeur s'applique en vivant avec autrui sans accusations ni soupçons envers les autres ou soi-même. La parabole des "Deux frères et le Filou" nous a prouvé combien le manque de confiance nous rend vulnérables. Sans cela, nous nous limitons dans nos accomplissements.

La troisième valeur de la Triade de la Force Intérieure est "Mérite devance Récompense". Cette valeur s'applique en plaçant, dans notre vie, le sens de l'accomplissement au-dessus de notre profit personnel. La parabole de la "Ratification du Sage Lord British" nous a démontré qu'il ne faut pas attendre de gratification pour toute chose. La poursuite aveugle de la récompense est un chemin qui ne mène nulle part.

x. La Philosophie de La Confrérie



Le nom savant de la philosophie de La Confrérie, que je n'ai pas inventé, est "cognition optimiste". C'est une façon sophistiquée de dire "connaissance audacieuse", expression qui illustre la Philosophie de La Confrérie aussi précisément que je puisse l'imaginer.



Tant que nous gardons confiance et espoir, nous restons ouverts à toutes les possibilités offertes par la vie. J'y crois fermement, noble amy voyageur, et tu devrais en faire autant.

Sans la confiance, il nous est impossible de percevoir le monde correctement et par conséquent, nous passons à côté de nombreuses possibilités. Cet état de raison névrosée maintient presque toute la population d'aujourd'hui sous son emprise implacable.

Ces personnes névrosées commencent à adapter à leur raisonnement des notions illusoire et se retrouvent imbriquées dans des situations de conflits émotionnels tortueux qui ne font que renforcer leurs échecs. Ces personnes sont déprimées et ont alors peur d'elles-mêmes. Elles commencent par penser qu'elles ne vont pas réussir et cette prédiction s'accomplit d'elle-même.

Une personne aussi névrosée, qu'elle le réalise ou non, a désespérément besoin de reconnaître que le monde n'est pas un enchevêtrement d'échecs. Tout le processus de la pensée doit être au beau fixe en permanence. Une personne déprimée doit trouver le meilleur d'elle-même et accepter sa propre valeur fondamentale. C'est rarement chose facile et cela demande une réflexion sur soi-même qui peut s'avérer émotionnellement très éprouvante. Mais comme nous le disons à La Confrérie, "Il faut quelquefois affronter le mal pour pouvoir trouver le chemin de la guérison". En trouvant la connaissance, elle suivra la voix intérieure de sa raison qui la guidera tout au long de sa vie et lui évitera les échecs.

Nostre dépendance les uns des autres est quelque chose que nous acceptons difficilement. Nous craignons les rejets, les raisons cachées ou imaginaires et la tromperie potentielle des autres. Il faut autant de courage pour accepter ces chaînes inévitables qui nous lient en ce monde que pour marcher sur des braises.

Pour atteindre cette connaissance et nous libérer de cette névrose, il faut nous consacrer corps et âme à l'accomplissement de ce but. Nous, compagnons de la société de La Confrérie, suivons ce chemin et je t'invite, noble amy voyageur, à te joindre à nous. Nous atteindrons notre destination ensemble.



Une nouvelle interprétation de

L'HISTOIRE DE BRITANNIA

*Partie d'un recueil de faits historiques interprétés de façon moderne par
l'auteur, Batlin de Britain*

i. L'Ancienne Sosaria

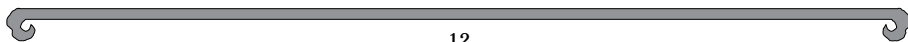


Il y a longtemps, bien avant la formation du royaume de Britannia, cette contrée était connue sous le nom de Sosaria. Ce n'était qu'une multitude de fiefs féodaux et de cités constamment en guerre et dont la première victime fut le peuple.

Ce fut le sage Lord British, alors souverain de la cité de Britain, qui parvint à réunir le peuple et les territoires de Sosaria.

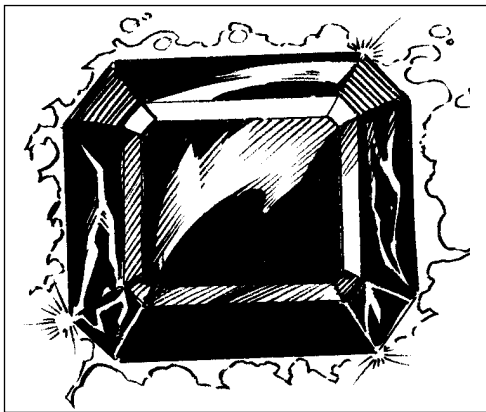
ii. L'Ere des Ténèbres

Cette Ere des Ténèbres mérite bien son nom, car c'était un temps où la terreur régnait dans le pays. C'était aussi parce qu'à cette époque, les habitants de Sosaria étaient loin des lumières, la recherche spirituelle étant au plus bas.





iii. Le récit de la Première Ere des Ténèbres

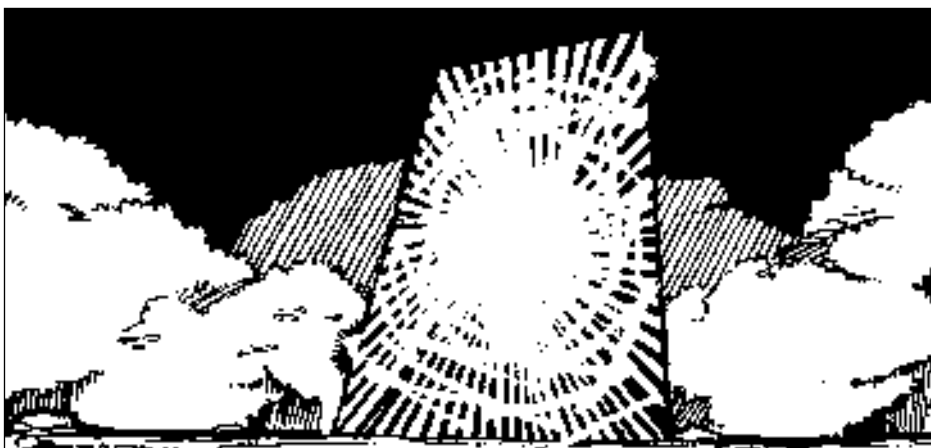


La Première Ere des Ténèbres commença avec la venue du sorcier Mondain. Le père de Mondain avait refusé de partager le secret de son immortalité avec son fils, et leurs disputes s'achevèrent par la mort du père. Tirailé par l'angoisse et certainement sa peur de la persécution, Mondain retourna ses pouvoirs maléfiques contre les royaumes de Sosaria.

En désespoir de cause, Lord British fit appel à un chevalier pour assurer la défense du royaume. Le héros qui répondit à son appel devait, bien des années plus tard, être connu sous le nom d'Avatar. Ce fut grâce à lui que la puissance de Mondain fut

détruite et que Mondain lui-même connut une fin tragique.

iv. Le récit de la Vengeance de l'Enchanteresse



Mais le triomphe de l'Avatar fut de courte durée. En tuant Mondain, il fit tomber la colère de Minax sur le pays. Minax était la jeune maîtresse de Mondain et une sorcière dont les pouvoirs magiques étaient encore plus grands que ceux de Mondain. Elle pouvait commander des légions entières d'horribles créatures, et dans sa vengeance pour la mort de son amant, elle apporta le malheur sur Sosaria et ses habitants.



Une fois encore, le héros qui sera connu sous le nom d'Avatar, se rendit en Britannia en empruntant, pour la première fois dans l'histoire, les Portes de Lune. L'Avatar tua les sbires de Minax et la sorcière subit le même sort.

Il y eut bon nombre de spéculations quant aux motivations de l'Avatar, mais jamais preuve suffisante pour démontrer qu'il fut poussé par la jalousie de l'idylle entre Mondain et Minax. Ceci dit, le présent ouvrage dénonce de telles suppositions et ces dernières ne sauraient être prises en considération.

v. Le récit d'Exodus



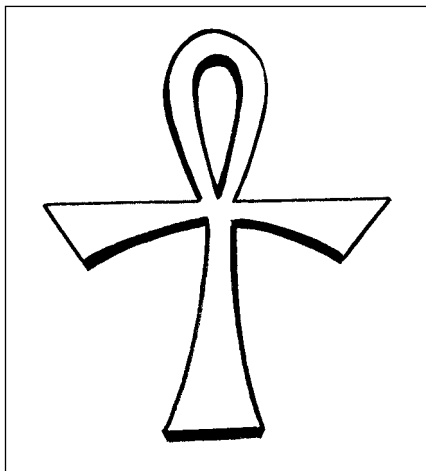
Personne en Sosaria, pas même l'Avatar, n'aurait pu réalisé que la mort de Mondain et Minax ferait un orphelin. Cet enfant hors du commun se nommait Exodus et n'était ni homme ni machine. Exodus émergea du fond du Grand Océan pour exécuter sa vengeance et détruire le pays de Sosaria.

Les forces libérées par Exodus furent si terribles que notre héros Avatar dut faire appel à un être mystérieux connu sous le nom de Seigneur du Temps pour les annihiler. Et c'est ainsi que l'Avatar combattit Exodus, de la même façon qu'il avait fait face à son père et sa mère.

Depuis ce temps-là, bon nombre de spéculations ont été faites quant à savoir le bien qu'une créature comme Exodus aurait pu apporter au pays s'il avait été convaincu de passer du bon côté. Je suis cependant tout à fait opposé à ceux qui disent que l'Avatar aurait dû traiter la situation différemment.



vi. L'essor de Britannia



Après le châtimement d'Exodus, les habitants de Sosaria, qui avaient vécu dans la terreur pendant les attaques de ces êtres démoniaques, s'unirent pour mieux se protéger sous la loi suprême de Lord British et c'est ainsi que fut créé le royaume de Britannia.

Sous la conduite du sage Lord British, le pays devint prospère. Les huit principales villes furent construites sur les fondations des anciennes cités. La création de grandes institutions consacrées à l'étude et au développement des arts et des sciences contribua à la renaissance de la culture et de la civilisation.

vii Le récit de la Queste de l'Avatar



Ce fut pendant cette période de croissance et de prospérité du royaume que Lord British lança un appel pour la recherche d'un monde de spiritualité et de vertu. Cet appel fut entendu par notre héros qui devait se faire connaître sous le nom d'Avatar.

Ce fut à cette époque que le héros de Britannia gagna son titre d'Avatar en établissant les Huit Vertus et en rapportant le Codex de la Sagesse Suprême des profondeurs de l'Abîme Stygien.



Il fut dit que la première motivation de l'Avatar était sa propre rédemption pour les destinées de Mondain, Minax et Exodus. Il ne fut apporté aucune preuve de cecy et je dis que, même si c'était vrai, tout ce que les Huit Vertus apportèrent de positif en ce monde suffit à amender la plupart des méfaits.

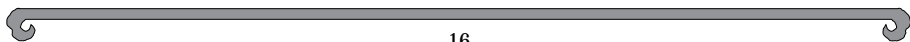
viii. Le récit des Guerriers du Destin



Il semblerait qu'en rapportant le Codex de la Sagesse Suprême, l'Avatar déclenchât une chaîne cosmique d'événements entraînant la libération des trois Seigneurs de l'Ombre des éclats de la pierre noire de Mondain. Ces Seigneurs de l'Ombre étaient de sinistres représentants du mal. Ils eurent tôt fait de détrôner Lord British et le gardèrent prisonnier dans un donjon sordide. Privé des vertus de sagesse et de compassion, le royaume de Britannia devint rapidement synonyme d'oppression et de cruauté.

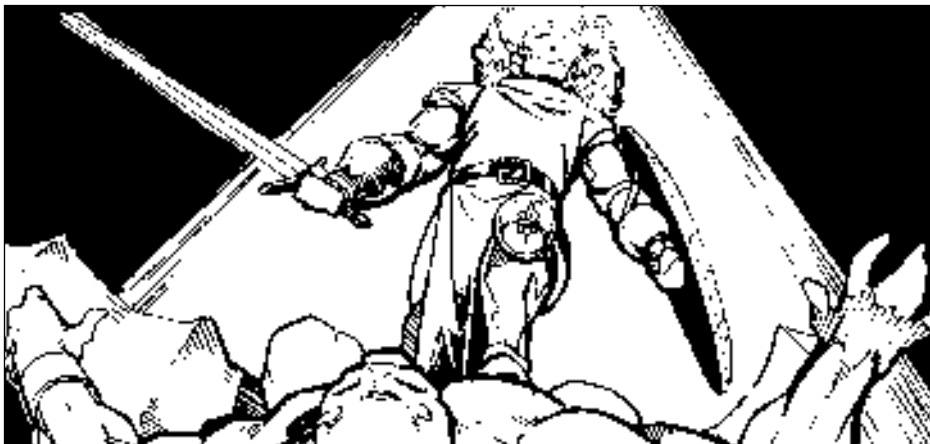
Ce fut dans cet état que l'Avatar retrouva le royaume. Après maintes batailles acharnées, Lord British fut libéré et retrouva son trône. Quant aux Seigneurs de l'Ombre, ils furent bannis de notre monde.

Cependant, l'évasion des enfers de Lord British provoqua une série de tremblements de terre incroyablement destructeurs et le vaste réseau de cavernes souterraines s'effondra. Presque tous les représentants de la race des Gargouilles périrent dans ce tragique cataclysme.





ix. Le récit du Faux Prophète



Quand les tremblements qui secouèrent Britannia cessèrent, les habitants de l'autre côté du monde, les Gargouilles, trouvant leur pays pratiquement détruit, commencèrent à envahir Britannia en nombre. Ces nouveaux agresseurs lancèrent de violentes attaques contre les humains et nombreux furent ceux qui perdirent la vie pour la défense du royaume.

Les Gargouilles essayèrent même d'assassiner l'Avatar. Elles posèrent une Porte de Lune piégée pour le faire tomber entre leurs griffes, mais il fut secouru par ses compagnons. C'est ainsi que Lord British eut de nouveau recours au héros pour rétablir l'ordre dans ce monde. L'éradication de ce violent conflit racial fut l'un des plus grands défis que l'Avatar eût à relever.

Il fut finalement révélé que le Codex de la Sagesse Suprême rapporté des enfers par l'Avatar, appartenait en fait au peuple des Gargouilles. L'Avatar plaça donc le Codex dans le grand vide sublime où il ne serait possédé ni par les humains ni par les Gargouilles. Lord British et le souverain des Gargouilles, le roi Draxinusom, reçurent chacun un cristal pour leur permettre de voir le Codex. La raison du conflit entre les deux peuples étant éliminée, il était possible d'espérer que le fossé entre les deux finirait par se refermer.

Ceux qui disent que cette guerre destructrice aurait pu être évitée si l'Avatar ne s'était approprié le Codex ne sont que des dissidents extrêmement mal informés.



x. Les deux derniers siècles

Cela fait deux cents ans que l'Avatar n'est pas revenu dans notre bon royaume. Certains ont écrit qu'il est enfin possible d'interpréter les récits de l'Avatar comme ils auraient dû l'être, en leur donnant leur réelle perspective historique. D'autres pensent que plus le temps passe, plus la réalité des faits s'estompe et que nous nous devons de préserver les légendes telles que nous les connaissons. Cependant, presque tous sont d'accord sur les théories de base.

D'un côté se trouvent ceux qui défendent les histoires de l'Avatar comme n'étant que des mythes, d'un autre côté presque tous les savants dignes de ce nom prétendent qu'au moins certains éléments sont des faits historiques. En réalité, ce n'est pas la peine de regarder plus loin que l'isle de l'Avatar pour prouver que l'Avatar a réellement existé en tant qu'homme sinon en tant qu'être spirituel !

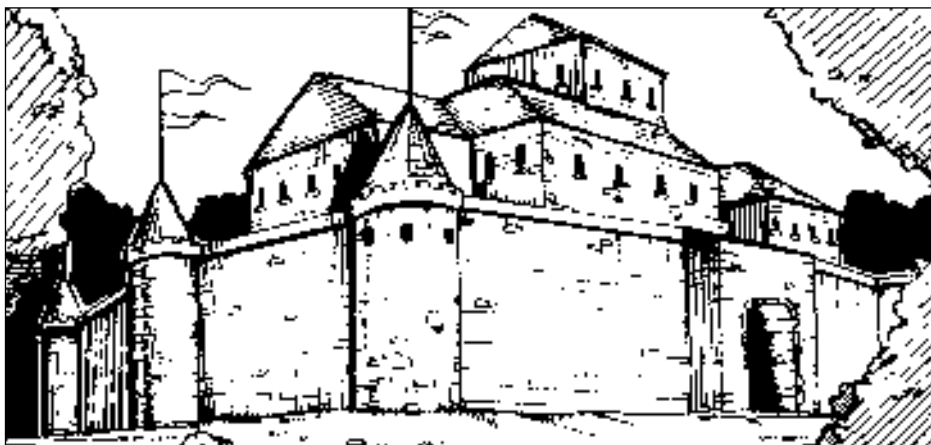
Il est assez vraisemblable qu'il y eut plus d'un Avatar. Tous les écrits corroborent la thèse selon laquelle l'Avatar qui négocia la paix entre Britannia et les Gargouilles ne fait qu'une seule et même personne avec l'Avatar qui vainquit le sorcier Mondain bien des années auparavant. Malgré le caractère improbable de la chose, les historiens ne nient pas fermement la possibilité qu'il n'y ait eu qu'un seul Avatar. Après tout, notre souverain bien-aimé, Lord British, a lui aussi fait preuve d'une remarquable longévité !

Quelle que soit l'interprétation la plus exacte, il semble indéniable que l'Avatar ne reviendra jamais dans notre royaume. Tout indique que l'ère de la magie touche à sa fin. Avec le déclin de la crédibilité des mages et le désintérêt du royaume envers la magie, il paraît peu probable qu'un grand danger, de ceux qui nécessiteraient l'aide de l'Avatar, ne menace à nouveau le royaume. Heureusement !

Nous voici dans l'ère de La Confrérie où l'on n'attend point qu'un sauveur héroïque vienne à la rescousse quand une crise apparaît. A notre époque moins spectaculaire mais plus pratique, nous sommes seuls pour résoudre nos problèmes avec notre conscience et notre volonté.

LE COMPAGNON DU VOYAGEUR

*guide de voyage en Britannia
publié par La Confrérie
écrit par Batlin de Britain*



i. Cités et villages de Britannia

Construites sur les anciennes fondations des cités de Sosaria, les villages de Britain, Jhelom, Minic, Moonglow, New Magincia, Trinsic et Yew sont devenues de grandes cités à part entière. Moults autres cités se sont également développées et à ce titre méritent d'être reconnues comme précieux bijoux de la couronne de Britannia. Toutes ces cités sont décrites cy-après par ordre alphabétique pour permettre au voyageur d'utiliser ce livre comme un guide pratique.

L'Antre des Boucaniers

C'est le repaire mal famé des pirates et des brigands. Ce n'est pas un endroit sans risques ni dangers, surtout pour qui montre un peu trop facilement son or. Pourtant, l'Antre des Boucaniers a attiré moults voyageurs ces dernières années grâce à l'attrait de l'irrésistible frisson de sa superbe Maison de Jeux et le luxe de ses Bains sybaritiques. C'est également un endroit où l'on peut acheter de nombreux produits exotiques.



Britain

C'est l'opulente et majestueuse capitale de Britannia, citée renommée de la Compassion où le voyageur pourra trouver le château de Lord British. La cité est construite dans la Baie de Britannia. C'est de loin la plus grande cité et son expansion continue. On y trouve des endroits historiques tels que l'Auberge du Routard, la Comédie Royale et l'Ecole de la Musique. C'est le centre du commerce pour tout le royaume, le voyageur trouvera ici, à Britain, des colporteurs, un marché et des magasins qui vendent toutes sortes de babioles pour tous les goûts. Britain abrite aussi le siège de La Confrérie.

Cove

C'est la ville la plus propre de tout le pays. La ville elle-même est immaculée, mais le voyageur sera bien intentionné d'éviter le Lac Lock qui est devenu extrêmement pollué au cours de ces dernières années. La "Promenade des amoureux", non loin du Temple, est l'un des endroits les plus romantiques de Britannia. En traversant les montagnes au-delà de Cove, le voyageur trouvera les Marches Rouges, théâtre de l'une des guerres les plus sauvages de Britannia.

L'Isle de l'Avatar

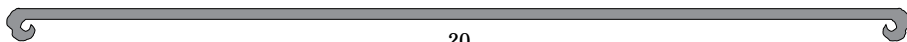
Bien qu'aucune ville n'ait été construite sur l'Isle de l'Avatar, l'endroit est si intéressant qu'il fait d'autorité partie de cette liste. Cette étrange isle volcanique, qui émergea lors du tumultueux soulèvement du Grand Abîme Stygien, reçoit la visite de nombreux pèlerins qui viennent voir le Temple du Codex. Le Temple est considéré comme un haut lieu historique en Britannia et, de ce fait, est surveillé jour et nuit par des gardes armés.

Jhelom

Située dans les Isles Valorian au sud-ouest du pays, Jhelom est le point de rencontre des guerriers, paladins et rangers. C'est le lieu de naissance de plus d'un valeureux guerrier britannique. Cette cité du Courage est connue pour son armurerie bien approvisionnée, l'amabilité de ses serveuses, son club de combat et le Cercle des Balafres.

Minoc

C'est un port très prospère au nord de Britannia situé dans la Baie de l'Espoir Evanoui. Minoc, également connue sous le nom de la cité du Sacrifice, est très dynamique avec sa scierie, son armurerie, son chantier naval et une section de la Société Minière de Britannia. C'est la ville où fut fondée la Guilde des Artistes et où tous les artisans viennent exposer leurs créations. Elle possède également une section très active de La Confrérie.





Moonglow

Moonglow, cité de l'Honnêteté, est sise à la pointe sud de l'isle de la Vérité. C'est là que se trouve le Lycaeum, maison de la Connaissance et de la Sagesse. Pas loin de là, le voyageur trouvera l'observatoire qui renferme un planétaire. Une section très active de La Confrérie est également présente à Moonglow.

New Magincia

New Magincia est la ville de l'humilité et elle a par conséquent choisi de rester isolée du reste du pays. Si tu t'aventures par là, noble amy voyageur, tu trouveras les gens timides, mais très chaleureux et hospitaliers une fois qu'ils te connaîtront mieux. La cité est située sur une isle à l'est, bien après les principales routes marchandes. Le temps passe plus lentement à New Magincia que partout ailleurs en Britannia. L'économie de la cité est basée sur la construction navale, l'horticulture et l'élevage des moutons.

Paws

Paws est un petit village côtier qui a pratiquement rejoint la capitale Britain vu l'expansion de cette dernière. Il fut un temps où ce petit village avait un charme pittoresque et rustique, aujourd'hui, le village a sombré dans la pauvreté. Sept années de terrible sécheresse ont eu raison de nombreuses exploitations agricoles. Paws avait pour principales industries des minoteries, des fermes laitières et des usines de salaison de viandes. C'est dans la ville de Paws que La Confrérie offre un abri pour les pauvres.

Serpent's Hold ou La Forteresse du Serpent

Cette opulente citadelle est la demeure de l'honorable Ordre du Serpent d'argent, camp d'entraînement pour la milice armée de Britannia. Ici, les guerriers apprennent bien plus que les arts martiaux, notamment la bravoure et l'honneur. Il est possible d'y obtenir une instruction pour guerriers et de s'y procurer d'excellentes armes, armure et provisions. La Retraite de la Méditation de La Confrérie est située sur une isle à l'est de la Forteresse du Serpent.

Skara Brae

Ce triste village fut autrefois connue sous le nom de cité de la Spiritualité. Rares sont ceux qui s'aventurent là où Skara Brae exista, près de la forêt mystique de Spiritwood, car il ne reste que bâtisses pratiquement désertées. Bien qu'on raconte moult histoires sur ce qui se passe dans ce coin désert, peu de gens se rendront sur place pour vérifier la véracité de ces dires. Le voyageur raisonnable évitera Skara Brae, tout simplement.



Spektran

L'isle éloignée de Spektran est sous la domination du célèbre Sultan de Spektran. Ce sultan est connu pour son inimitié envers les étrangers et cette isle n'est pas recommandée aux voyageurs.

Terfin

Terfin est le territoire des Gargouilles sur l'isle qui fut autrefois occupée par Sutek le Fou. Une grande partie de la population se rend tous les jours à Minoc pour travailler à la mine. C'est à Terfin que se trouve la Maison de la Connaissance et une cellule active de La Confrérie. Non loin de la cité se trouvent les ruines du palais du traître Blackthorn.

Trinsic

Ce port très actif situé au sud de Paws et au nord du Cap des Héros est également connu sous le nom de la cité de l'Honneur. Trinsic est la cité des Paladins et possède aussi une section très active de La Confrérie. Les voyageurs se demanderont peut-être pourquoi ces remparts tout autour de la cité. Comme si cela ne suffisait pas à garantir la sécurité de la cité, les gardes ne permettent à personne d'entrer ou de quitter la cité sans le mot de passe. Cette ancienne pratique était destinée à assurer la sécurité de la cité et de ses habitants, elle est surtout utilisée aujourd'hui pour maintenir une tradition. (La loi de Britannia interdit la publication du mot de passe de Trinsic).

Vesper

A l'entrée du désert au nord-ouest de Britannia se trouve Vesper, cité industrielle et siège de la Société Minière. C'est un des rares endroits dans le royaume de Britannia où la population est également répartie entre humains et Gargouilles.

Yew

Yew est également connue comme étant la cité de la Justice, mais elle a considérablement changé au cours de ces dernières années. Les constructions qui autrefois formèrent le centre de la cité ont été abandonnées par ses habitants il y a fort longtemps. Les citoyens de Yew ont choisi de vivre en marge de la civilisation. Ils vivent éparpillés dans la Grande Forêt. Le seul lien qui les relie au monde extérieur est l'Abbaye d'Empath qui fait office de cour de justice ainsi que de prison. De nombreux voyageurs viennent voir l'Abbaye et vont se recueillir sur les tombes des êtres chers dans le cimetière voisin.





ii. Le commerce en Britannia



Britannia n'est pas seulement un royaume avec de grandes cités mais c'est aussi une puissance industrielle et commerciale prospère. Toutes les villes offrent une agréable variété de marchandises et de services. L'économie de chaque cité est basée sur son industrie et les efforts de la population concernée. Les marchandises produites dans chaque cité sont échangées ou vendues aux habitants des autres cités, ce qui leur permet d'avoir des produits qu'il n'auraient pas autrement. A travers cette constante activité commerciale, toutes les communes de Britannia reçoivent les produits et les services dont elles ont besoin pour vivre et prospérer.

Les fermiers de Britannia

Malgré les nombreuses sécheresses qui sévirent ces dernières années affectant sérieusement la production agricole dans certaines régions, la plupart des fermiers se réjouissent d'avoir à nouveau d'abondantes moissons. Le fermier est en général très heureux de vendre au voyageur de passage des œufs, des fruits, des légumes ou tout autre produit de sa ferme.

Les marchands de Britannia

Les marchands de Britannia n'obéissent qu'à une seule loi : acheter au moindre prix et revendre plus cher. Cependant, la plupart des marchands désirent vraiment satisfaire leur clientèle et celui qui s'engage dans des pratiques commerciales malhonnêtes est sûr, tôt ou tard, de perdre ses clients au profit de la concurrence.

Le Marché

C'est au Marché que l'on peut acheter tous les fruits, œufs et légumes produits dans les fermes du royaume.



Tavernes

C'est à la taverne que l'on peut se détendre et déguster une boisson rafraîchissante ou un bon repas. Dans moultes tavernes, le voyageur pourra entendre le barde chanter les coutumes et les légendes du pays de façon émouvante, ou bien écouter les autres clients, les habitués raconter anecdotes, faits d'armes et l'histoire locale, voire par la même occasion recueillir des informations très utiles.

Les Epiciers

Pour faire un repas rapide, il n'est rien de plus facile que de faire ses emplettes chez l'épicier du coin. Pour le trouver, il suffit de tendre l'oreille pour entendre son appel amical.

Les Fournisseurs

Le voyageur ou l'aventurier trouvera tout ce dont il a besoin chez le fournisseur. C'est vraiment l'endroit où l'on peut acheter tout ce qu'il est possible d'imaginer.

Les Ecuries

Un attelage de chevaux est la solution la plus rapide pour se déplacer dans le royaume. C'est vraiment le moyen le plus sûr pour voyager à travers le désert. Les chevaux et les attelages sont en vente dans les écuries à Britain.

Réactifs magiques

La magie est aujourd'hui en perte de vitesse, mais ceux qui continuent de pratiquer cet art en voie de disparition pourront toujours trouver moults mages prêts à leur vendre les réactifs chimiques dont ils ont besoin. Il ne faut pas se formaliser sur la fraîcheur de ces produits, parce que tout ce qui est magique devient plus puissant avec l'âge.

Auberges

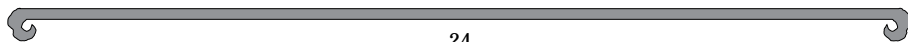
Les auberges de Britannia offrent au voyageur un relais sûr et reposant. Coucher à la belle étoile est toujours risqué et pas toujours très conseillé pour la santé, surtout quand la saison n'est pas propice.

Artisans

Les artisans de Britannia sont très habiles et vendent les produits qu'ils ont fabriqués eux-mêmes. Les articles sont souvent de prix élevé, mais yceluy reflète les heures de labeur et le talent de l'artiste, comme le prouve la haute qualité des produits.

Armuriers

L'armurier fournit armure et bouclier de protection pour le combat. La plupart des armuriers vendent aussi les armes qui constituent la panoplie complète du futur guerrier. L'armure est généralement vendue en pièces détachées, mais certains armuriers sont connus pour la vendre d'une seule pièce meilleur marché que le total des pièces séparément.





Fabricants d'arcs et de flèches

Le fabricant d'arcs le plus estimé de tout le pays est sans nul doute Iolo Fitzowen, propriétaire de l'établissement "Les arcs de Iolo". Ce magasin est si populaire qu'un second s'est installé à la Forteresse du Serpent.

Guérisseurs

Nombreux sont ceux qui ont succombé, ou dont la maladie a empiré à cause d'un guérisseur qui les aura également délesté de leur bourse au passage. Le voyageur prudent sait bien que la maladie ou une blessure est essentiellement ancrée dans l'esprit et que seule une auto-discipline peut venir à bout de la douleur, de la maladie ou d'une blessure.

Apothicaires

C'est l'apothicaire qui effectue habilement le mélange de ces étranges produits chimiques et crée les formules des potions. Il y a longtemps qu'ils ont cessé de vendre les réactifs magiques, depuis que la magie n'est plus si fiable.

Tailleurs

La place du marché de Britannia offre au voyageur l'occasion d'acheter des vêtements de la toute dernière mode ainsi que des habits fonctionnels et confortables.

Constructeurs de Bateaux

Un bateau peut s'acheter directement chez le constructeur dans de nombreuses cités côtières. Selon la loi en vigueur en Britannia, il faut être en possession du titre de vente pour être déclaré officiellement propriétaire d'un bateau.



iii. L'Alphabet runique de Britannia

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚩ	ᚱ	ᚥ	ᚷ	ᚹ	ᚱ	ᚦ	ᚠ	ᚱ
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
ᚱ	ᚦ	ᚥ	ᚠ	ᚥ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					
ᚠ	ᚦ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ					

Suivant une tradition qui s'est transmise de génération en génération au cours des siècles, de nombreux panneaux et affiches sont écrits dans les caractères uniques et superbes de l'alphabet runique qui fut autrefois la base de la langue parlée par les druides. Cette étrange écriture est plus ancienne que Britannia elle-même. Bien que ces écrits puissent déconcerter le touriste ordinaire, le sage voyageur sait que l'apprentissage de cette langue et de ses caractères est une entreprise digne d'intérêt.

Aujourd'hui, cette forme d'écriture commence à tomber en désuétude, et son utilisation dénote généralement un système qui se raccroche à un style de fonctionnement démodé.



iv. Les armes de Britannia



Sage est le voyageur qui s'assure d'avoir armes et armures en quantité suffisante pour traverser les étendues sauvages. A cette fin, voici une brève présentation des armures et armes qu'il convient d'utiliser pour rester sain et sauf.

Armure et boucliers

Il y a six parties du corps qu'il faut essayer de protéger : la tête, le torse, les jambes, les mains, les pieds et le cou. L'armure se compose d'un ensemble de plaques spécialement adaptées à chacune de ces parties du corps.

Il existe quatre types d'armures : le cuir, les écailles, la cotte de mailles et les plaques. Le cuir représente la moindre des protections, mais il est extrêmement léger et relativement peu coûteux. Les écailles et les cottes de mailles offrent à peu près le même niveau de protection, mais les premières sont les plus lourdes et les moins chères des deux armures. Les plaques représentent le type d'armure le plus lourd ; comme elles offrent un niveau élevé de protection, ce sont aussi les plus coûteuses.

A moins d'être équipé d'une arme qu'il faut tenir à deux mains, un combattant avisé sera également pourvu d'un bouclier. En général, plus un bouclier offre de protection plus il est lourd.

Fuir devant l'ennemi ou faire de longs voyages avec un harnachement complet devient décourageant si on est équipé de lourdes armures. C'est pourquoi le voyageur sage choisit son type d'armure en fonction de sa force physique, du poids total de tous les autres objets qu'il peut souhaiter transporter et de la distance qu'il espère couvrir.



Armes

Il y a une telle variété d'armes disponibles en Britannia qu'il est impossible de les passer toutes en revue en si peu d'espace. Le voyageur avisé connaît l'importance du choix de l'arme la plus appropriée. Car après tout, l'arme elle-même est loin d'être aussi importante que celui qui s'en sert. Une arme se choisit en fonction de l'utilisateur et non pas inversement. Quels sont les critères de sélection d'une arme ?

De nombreuses armes, comme les hallebardes et les glaives plus gros, sont tellement lourdes qu'il faut les tenir à deux mains. Si le combattant n'est pas assez fort, il peut être plus dangereux pour lui d'essayer de brandir une épée des deux mains que de combattre désarmé. En général, plus une arme est petite et légère, plus elle est facile à cacher et plus elle frappe rapidement. Ce n'est pas un hasard si la simple dague est l'arme de prédilection de maint assassin.

Une arme très longue, comme la lance ou la masse, permet de tenir un adversaire à distance et aussi de l'attaquer. Ce système d'attaque a fait remporter plus d'une victoire. De la même façon, une arme longue représente un inconvénient qui a été prouvé lorsque le combat a lieu dans un espace réduit. Des armes aussi tranchantes que les épées doivent être maniées avec précision : il ne suffit pas en général de toucher un adversaire. Le combattant expérimenté sait se servir de la lame affilée de son arme à son plus grand avantage.

Les armes contondantes telles que les massues, gourdins et marteaux, permettent au combattant d'utiliser sa force brute pour asséner à son adversaire un coup terrassant qui a souvent été la clé de la victoire.

On ne saurait trop répéter l'importance de l'efficacité stratégique d'un tir bien ajusté. En de nombreuses occasions, un groupe inférieur en nombre fut en mesure de repousser une attaque en ciblant le tir de ses projectiles. L'inconvénient des arcs, des arbalètes et des frondes, c'est que leur chargement exige l'utilisation des deux mains. Les arcs et arbalètes exigent aussi les deux mains pour tirer. Les dagues, haches, torches et lances peuvent également être efficaces en tant que projectiles improvisés.





v. Histoire et coutumes des aventuriers



Les combattants

De nombreux combattants britanniens suivent un entraînement traditionnel aux arts martiaux à la Forteresse du Serpent et, en retour, ils servent dans la Milice Royale pour une durée déterminée. Certains d'entre eux étudient à Jhelom ou avec d'autres instructeurs partout en Britannia. D'autres ne suivent jamais d'entraînement traditionnel. Leur maître impitoyable est le champ de bataille où beaucoup perdent la vie faute d'avoir assimilé les leçons. Les combattants possèdent généralement une force et une endurance considérables, une grande compétence dans le maniement de nombreuses armes et le courage de se lancer sans cesse dans de périlleux combats.

Les bardes

Le barde possède tous les talents. Véritable homme à tout faire, illusionniste, ménestrel, bateleur, jeteur de sorts, il possède tous ces talents. Il se situe physiquement entre le combattant à la carrure musclée et le mage de frêle constitution. Le barde est adroit, agile et a des dons naturels pour le tir. Il est plutôt rusé qu'intelligent, il possède une présence et un charme qui luy sont utiles dans toutes les situations et aime à poser des devinettes. Il joue aussi un rôle important dans la société en écrivant l'histoire locale d'une manière telle qu'elle est perpétuée par des légendes et des chansons entraînantes.



Les mages

Malheur à ceux qui suivent le chemin dangereux indiqué par le mage, alors que le temps de la magie touche à sa fin. L'époque des prodiges, où il était possible de réaliser des miracles par la voie de la sagesse et de la dévotion aux arts rituels, fait désormais partie du passé. Grâce à son esprit pénétrant, le mage perçoit le monde invisible mais, comme l'histoire récente l'a prouvé, cet esprit court toujours le risque de tomber dans la démente.

L'autre élément tragique, c'est que le destin du mage n'est pas une voie sciemment choisie. L'on naît avec la vocation de mage. Alors que la magie n'a pas encore complètement cessé d'opérer, elle est devenue erronée voire douteuse, conférant à la vie du mage une incertitude constante.

vi. Bestiaire de Britannia

Les régions sauvages de Britannia sont le repaire d'une multitude de bêtes étranges et de créatures magiques. Alors que de nombreux monstres sont tout à fait ordinaires et inoffensifs, d'autres sont extrêmement dangereux et peu connus. Il est absolument indispensable pour le voyageur de savoir reconnaître tous les types de bêtes qu'il peut rencontrer pour adopter l'attitude qui convient. Voici la liste des bêtes actuellement connues en Britannia.

Limacide [Acid slug] – cette créature très désagréable a tendance à vivre dans des endroits souterrains obscurs. Sa peau secrète de l'acide qui peut brûler la chair et qui attaque en particulier les métaux. Le feu est la meilleure arme à utiliser contre ce monstre.

Alligator [Alligator] – cette créature maléfique et anthropophage vit dans des marécages et peut infliger de graves dégâts avec ses dents et sa queue.

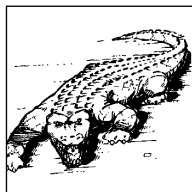
Chauve-souris (géante) [Bat] – ce rongeur aux grandes ailes attaque la nuit, grâce à sa vision nocturne et son ouïe fine. Son corps est très léger et fragile.

Abeille (géante) [Bee] – cet insecte très actif attaque instantanément tout ce qu'il perçoit comme une menace pour sa ruche. Il pique sa victime en lui injectant un poison soporifique.

(Acid slug) Limacide



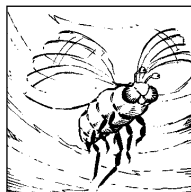
(Alligator) Alligator



(Bat giant) Chauve-souris
géante



(Bee giant) Abeille géante

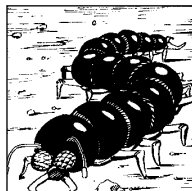




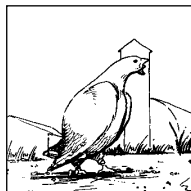
(Bird) Oiseau



(Cat) Chat



(Centipede giant) Mille-pattes géant



(Chicken) Poulet

Oiseau [Bird] – ces créatures ne sont pas ouvertement hostiles aux êtres humains, mais beaucoup d'entre elles attaqueront probablement si elles sont provoquées ou effrayées.

Mille-pattes (géant) [Centipede] – ce gros insecte aux pattes innombrables hante les lieux frais et sombres. Son poison est considéré comme un des plus mortels. Il peut être détruit par le feu.

Chat [Cat] – un animal domestique qui se trouve communément dans les ruelles des villes. Cette créature rend des services inestimables en décimant assidument la population des rats.

Poulet [Chicken] – cet oiseau se trouve dans beaucoup de fermes. Il produit à la fois des œufs et une viande délicieuse souvent servie dans les auberges. Il ne représente aucune menace pour les êtres humains et s'enfuit généralement lorsqu'il est attaqué.

Corpser [Corpser] – c'est une espèce de goule qui enserre ses victimes dans ses tentacules pour les amener dans son antre et, vraisemblablement, les tuer d'une façon qui n'a jamais été découverte. Sa seule faiblesse connue est le feu.

Vache [Cow] – cet animal de ferme inoffensif fournit de la viande et du lait.

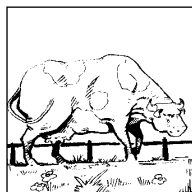
Cyclope [Cyclops] – fait partie de la race des géants à œil unique et d'une force incroyable. S'il ne lance pas de rochers sur ses ennemis, il brandit son arme favorite, une énorme massue en bois.

Cerf [Deer] – cette créature des forêts, leste mais farouche, possède une ramure acérée pour se défendre et fournit de la viande.

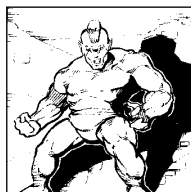
(Corpser) Corpser



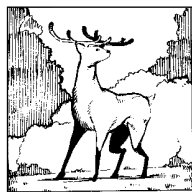
(Cow) Vache



(Cyclops) Cyclope

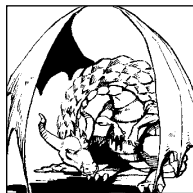


(Deer) Cerf

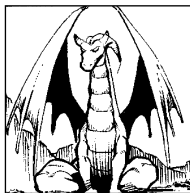




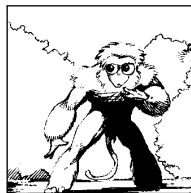
(Dog) Chien



(Dragon) Dragon



(Drake) Drake



(Emp) Emp

Chien [Dog] – cet animal domestique cousin du loup garde la maison contre les intrus, traque le gibier, est le compagnon de jeu des enfants et le chouchou des adultes.

Dragon [Dragon] – la race des dragons est une espèce ancienne et mystérieuse de reptiles extrêmement évolués qui possèdent des pouvoirs magiques et une intelligence exacerbée. Ils ont de larges ailes et sont capables de voler assez vite. Le dragon est un adversaire redoutable surtout quand il crache ses flammes exterminatrices. Il a généralement pour repaire une caverne ou un cachot où il garde jalousement ses œufs et ses trésors.

Drake [Drake] – cette créature est un dragon qui n'est pas encore complètement adulte, processus qui prend plusieurs siècles. A l'instar de ses aînés, elle peut cracher du feu. Elle se trouve généralement dans l'antre du dragon.

Emp [Emp] – cette créature extrêmement pacifique vit dans la forêt. Elle fuit la violence à un point tel que son désir de frayer avec les êtres humains qu'elle rencontre est plus que douteux. Certains emps ont un degré d'intelligence remarquablement élevé et des dons magiques. Ils tiennent leur nom de leur empathie. Ils sont si sensibles à la souffrance et à l'inconfort des autres êtres vivants qu'ils se limitent à la consommation de produits tels que le lait et le miel.

Fée [Fairy] – ces créatures volantes minuscules, flirteuses et espiègles, sont rarement hostiles.

Poisson [Fish] – cette créature aquatique généralement inoffensive abonde dans la mer, les rivières et les lacs de Britannia. Les poissons représentent une importante source d'alimentation locale.

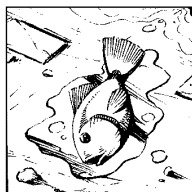
Goupil [Fox] – ce petit mammifère rusé est apparenté au loup, mais il n'est pas aussi puissant ni agressif que ce dernier.

Gargouille [Gargoyle] – cette créature à la peau rouge vient originellement du domaine souterrain des gargouilles. Il existe deux catégories de gargouilles : celles aux grandes ailes douées d'une intelligence vive et de pouvoirs surnaturels et les travailleuses, plus petites qui n'ont pas beaucoup de jugeote mais ont une grande force physique.

(Fairy) Fée



(Fish) Poisson



(Fox) Goupil



(Gargoyle) Gargouille

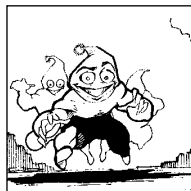




(Gazer) Gazer



(Ghost) Fantôme



(Gremlin) Gremlin



(Harpie) Harpie

Gazer [Gazer] – cette créature étrange se trouve principalement dans les cachots. Elle rôde à la recherche de victimes à hypnotiser de ses multiples yeux. Lorsqu'elle est tuée, son corps éclate en un minuscule essaim d'insectes.

Fantôme [Ghost] – cet esprit magique des morts a le pouvoir de traverser de solides murailles. Il est connu pour son utilisation de la magie et peut apparaître n'importe où, mais a tendance à fréquenter les cimetières ou les endroits d'intérêt pour le monde des trépassés.

Gremlin [Gremlin] – cette créature lilliputienne se déplace avec sa bande et attaque en force. Le gremlin aime voler la nourriture : c'est la principale menace qu'il représente.

Harpie [Harpy] – cette créature mi-humain/mi-oiseau fait son nid dans des grottes de montagne. Elle attaque en s'abattant sur sa proie de ses griffes acérées.

Sans-Tête [Headless] – cette créature ensorcelée a l'aspect d'un être humain vivant, décapité et qui déambule. On ne sait pas exactement comment il compense son manque apparent d'organes sensoriels, mais il s'en tire très bien. La strangulation est sa méthode d'attaque favorite.

Cheval [Horse] – cet animal puissant et leste se trouve à l'état sauvage, ou domestiqué dans les écuries. Les chevaux sont généralement utilisés pour le transport rapide d'une ville à une autre ou à travers les étendues désertes.

Hydre [Hydra] – il s'agit d'une sorte de dragon à trois têtes. A l'instar du dragon, l'hydre peut voler et cracher du feu.

Insectes [Insects] – ils forment un essaim capable d'infliger un nombre insupportable de piqûres, d'effrayer des chevaux et de détruire des récoltes.

(Headless) Sans-Tête



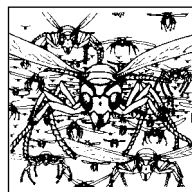
(Horse) Cheval



(Hydra) Hydre



(Insects) Insectes





(Kraken) Kraken



(Liche) Liche



(Mongbat) Mongbat



(Mouse) Souris

Kraken [Kraken] – le mystère demeure entier en ce qui concerne ce dangereux monstre marin. Nombreux ont été les récits de marins happés des ponts de navires par de gigantesques tentacules à ventouses et précipités au fond de l'océan, et qui n'ont plus jamais réapparus. Nul n'a jusqu'à ce jour rapporté avoir réellement vu le corps de cette créature.

Liche [Liche] – c'est un type extrêmement rare de mort-vivant à la fois dangereux et très difficile à détruire.

Mongbat [Mongbat] – cette créature bizarre et effrayante se situe à mi-chemin entre la chauve-souris et le singe. Ses attaques sont rapides et puissantes, mais elle ne hante habituellement que les cachots les plus profonds.

Souris [Mouse] – cet inoffensif rongeur ingurgite toutes les restes de nourriture qu'il peut trouver, bien qu'il soit particulièrement friand de fromage. Il vient juste après le chat dans la chaîne alimentaire.

Lapin [Rabbit] – cet animal aux longues oreilles qui court très vite se nourrit principalement des carottes cultivées par les fermiers des environs.

Rat (géant) [Rat] – cet animal répugnant démesurément grand représente un sérieux danger pour la santé des êtres humains. Immunisé contre les poisons et trop gros pour être pris dans une souricière, il a un appétit vorace pour tout ce qui est détritiques et charognes. Lorsqu'il est en vadrouille avec sa bande, le rat n'a plus peur des hommes. La morsure d'un rat géant peut occasionner une quantité de maladies éventuellement mortelles.

Faucheur [Reaper] – le faucheur est en fait un esprit-arbre malveillant qui a le pouvoir de s'étirer et d'attraper dans ses longues branches puissantes tout ce qui passe à sa portée. Il a aussi le pouvoir magique de déclencher des éclairs destructeurs. Comme c'est une créature faite de bois mort et sec, elle craint le feu.

Serpent de mer [Sea serpent] – c'est un dragon des mers. Il est capable de cracher des boules de feu, comme les dragons crachent des flammes. Un serpent de mer peut gravement endommager un navire d'un simple coup de queue.

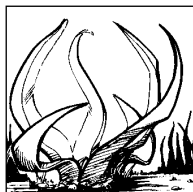
(Rabbit) Lapin



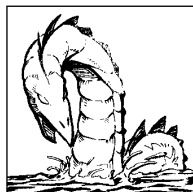
(Rat giant) Rat géant

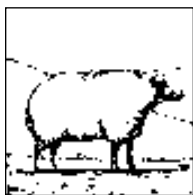


(Raper) Faucheur

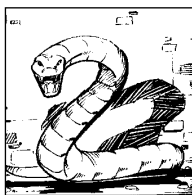


(Sea serpent)
Serpent de mer

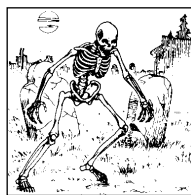




(Sheep) Mouton



(Silver serpent)
Serpent argenté



(Skeleton) Squelette

Mouton [Sheep] – ces animaux inoffensifs sont élevés par des bergers qui les emmènent paître en troupeau. Les moutons fournissent à la fois laine et viande.

Serpent argenté [Silver serpent] – cette créature qu'on peut voir dans les symboles de l'ancienne Sosaria, représente la fascination de Britannia. Le venin du serpent argenté a, paraît-il, un effet étrange et durable sur les hommes. Nul doute qu'il fasse encore l'objet d'études approfondies.

Squelette [Skeleton] – c'est un mort vivant, apparition d'un combattant tué sur le champ de bataille. Les squelettes ont tendance à se regrouper en hordes et suivent fréquemment les ordres d'un sorcier. En fait, ils peuvent même continuer ainsi bien après la mort du sorcier lui-même !

Viscum [Slime] – ce tas gélatineux grotesque vit dans les profondeurs des cachots ou dans les coins les plus obscurs d'un marais. Elle se reproduit par scissiparité et grossit en absorbant ses congénères. Les viscum attaquent en projetant des gouttes de bave fétide sur leurs futures victimes. Le feu est reconnu comme une arme très efficace contre elles.

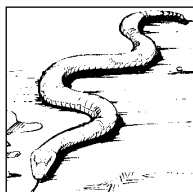
Serpent [Snake] – cette créature passe ses nuits lovée dans les rochers froids et sort pour paresser au soleil pendant le jour. Le serpent se réchauffe ainsi le sang, ce qui lui permet d'attaquer plus rapidement. Il peut même cracher son venin à plusieurs mètres de distance.

Araignée (géante) [Spider] – bien qu'il soit possible de rencontrer cette créature n'importe où dans les étendues sauvages, son repaire est sa toile géante, presque toujours dissimulée dans un endroit froid et sombre. Une araignée géante est capable de lancer son jet de salive empoisonnée depuis une distance considérable. Sa morsure est extrêmement douloureuse.

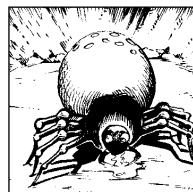
(Slime) Viscum



(Snake) Serpent



(Spider giant)
Araignée géante

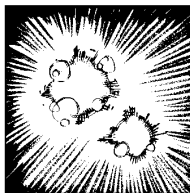




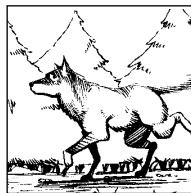
(Troll) Troll



(Unicorn) Licorne



(Wisp) Wisp



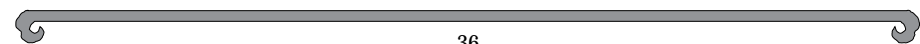
(Wolf) Loup

Troll [Troll] – cette grossière créature est le fléau de tous les voyageurs. De nombreuses fables racontent comment les trolls se cachent sous les ponts pour terroriser et attaquer tous ceux qui s'y aventurent. Le sage voyageur ferait bien de se méfier en traversant les ponts, en particuliers ceux qui se trouvent dans les étendues sauvages, loin de la sécurité des villes.

Licorne [Unicorn] – de nombreuses histoires fabuleuses courent sur ces créatures dans les régions rurales. La licorne apparaît sous la forme d'un jeune étalon blanc magnifique avec une seule corne immense sur le front. La légende dit que seuls ceux qui sont vraiment vertueux peuvent approcher une licorne. Leurs apparitions sont rares, si rares même que les hommes de sciences nient leur existence.

Wisp[Wisp] – ces mystérieuses lumières flottantes ou feux follets, ont été une énigme pour maint aventurier. Elles semblent capables d'infliger uniquement de légères blessures, mais elles-mêmes semblent inaccessibles aux maux physiques. Il paraît que ces étranges créatures sont très bien informées et qu'elles viennent d'un autre monde.

Loup [Wolf] – ce chasseur des plaines et des forêts a eu longtemps la réputation largement imméritée de violent prédateur. Tandis que les bandes de loups débarrassent les troupeaux d'animaux sauvages de leurs éléments faibles et malades et que les fermiers doivent de temps à autre craindre leur curiosité, peu de preuves viennent étayer la thèse selon laquelle ces animaux sont de sanguinaires anthropophages.





Le Livre du

SAVOIR ARCHAÏQUE

*Un aperçu historique du mécanisme et de l'usage des arts mystérieux
avant la fin de l'Ere de la Magie, écrit par Batlin de Britain.*

Avant toute chose, il faut noter que la section cy-après ne figure icy qu'à titre de documentation historique. Pendant longtemps l'usage de la magie s'est avéré être peu fiable et fut soupçonné être la cause de lésions mentales. L'auteur décline toute responsabilité dans le cas où quiconque essaierait de pratiquer la magie en prenant pour base les informations contenues ici.

i. Le Livre des sortilèges du Mage



Pour jeter des sorts avec succès, un mage doit disposer de l'élément de base indispensable : son livre de sortilèges, sans lequel le mage ne peut opérer. Ce livre contient les formules et incantations nécessaires pour jeter les sorts spécifiques connus du mage. En acquérant de l'expérience, les mages peuvent apprendre de nouveaux sortilèges. Un mage chevronné et sage peut avoir un grand volume rempli d'étranges dessins, diagrammes et écritures. Ces écrits seront expliqués plus en détail dans un chapitre ultérieur. Le livre de sorts de chaque mage contient plusieurs sorts magiques de base appelés sorts linéaires, qui seront également expliqués à leur tour.



ii. Les réactifs du Mage



Le second élément nécessaire pour jeter des sorts est le réactif approprié, c'est-à-dire la substance chimique qui sert de lien entre le monde physique sur lequel le mage souhaite exercer une influence et les énergies psychiques des ondes éthérées auxquelles le mage fait appel pour opérer ce changement. Certains réactifs sont des herbes relativement ordinaires, d'autres sont des objets rares et exotiques. Voici la liste des réactifs utilisés par tous les mages.

Perle noire

La perle noire est un objet excessivement rare ; moins d'une perle sur dix mille est noire. Elles se trouvent au pied des hautes falaises de l'Antre des Boucaniers. Alors qu'une perle de forme irrégulière peut être tout à fait acceptable pour la décoration, la perle noire d'un mage doit avoir une forme parfaite, sinon elle ne vaut vraiment rien. La perle noire est réduite en une fine poudre.

Musculus sanguinus

Ces dernières années, les seuls endroits où pouvait se trouver cette étrange substance, étaient les Marches Rouges au-delà des montagnes de Cove (où périrent des milliers de soldats il y a fort longtemps) ou la forêt enchantée de Spiritwood, sous l'écorce en putréfaction d'arbres morts.

Ail

C'est sans aucun doute le plus accessible de tous les réactifs magiques. Rares sont les cuisines dans tout Britannia qui n'en possèdent pas au moins quelques gousses. Les gousses d'ail sont lavées et hachées menu pour produire une protection efficace contre la magie malfaisante.



Ginseng

Les guérisseurs de notre pays imaginaire connaissent depuis des centaines d'années les pouvoirs salutaires et reconstituants de cette racine amère. Mais le mage a sa propre préparation. Elle doit être bouillie et rebouillie dans la plus douce des eaux, pas moins de quarante fois ! Elle se transforme en sirop à l'odeur forte qui donne un réactif très puissant.

Racine de mandragore

L'extrait de cette plante rare, qu'on ne trouve que dans les coins les plus sombres et les plus humides des marais les plus pestilentiels, est un des réactifs magiques les plus recherchés. C'est aussi un des plus difficiles à préparer, car il ne faut pas casser la racine pivotante de la mandragore en la cueillant. En outre, la racine elle-même doit être préparée, bouillie et séchée convenablement. La racine de mandragore se trouve dans les Marches Rouges et dans un endroit connu sous le nom de Marais des Morts, au sud de Paws.

Belladone

Cette plante, qui se trouve uniquement dans les marais, ne fleurit que la nuit. Le chapeau de ce champignon rare et insolite peut être pilé ou bouilli dans du thé. Le mage doit toujours être très prudent en manipulant une belladone, car c'est non seulement un hallucinogène très fort, mais aussi un poison extrêmement violent.

Soie arakneïa

Bien qu'il s'agisse d'un réactif ordinaire, il peut s'avérer très difficile d'en rassembler une quantité importante à partir d'une seule source. Les mages avaient la réputation de fréquenter les cavernes et les cryptes et même d'avoir leurs propres fermes d'élevage d'araignées pour avoir des provisions abondantes de soie arakneïa. Il faut généralement au moins une once (28,35 grammes) de soie pour jeter un sort.

Cendre sulfureuse

La cendre générée en grandes quantités par une éruption volcanique est une matière ordinaire pour ce qui concerne les réactifs magiques, mais il faut généralement voyager loin pour en recueillir beaucoup. Ces dernières années, l'Isle de l'Avatar, jadis théâtre d'une intense activité volcanique, a été la source la plus courante de cendre sulfureuse.



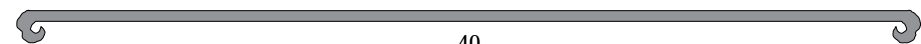
iii. Les mots magiques



Le dernier élément nécessaire au mage pour jeter un sort est l'incantation mystique avec les mots magiques. Cela demande bien plus qu'une simple mémorisation des mots et de leur signification. Le mage doit avoir une compréhension de chaque syllabe de mot magique qui soit en mesure de modifier la conscience. La prononciation de chaque syllabe prononcée résonne en traversant les ondes éthérées lorsque le sort est jeté. Une prononciation incorrecte occasionne invariablement des perturbations dans l'espace. De longues périodes de méditation sur chaque syllabe et moultes heures d'exercices de respiration contrôlée sont exigées avant d'apprendre l'utilisation proprement dite des mots magiques. Voici la liste des syllabes connues qui constituent les mots magiques.

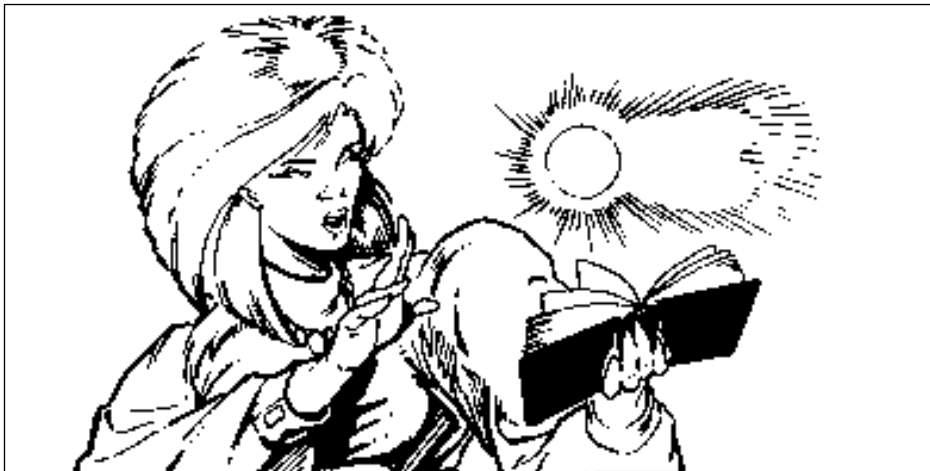
SYLLABE	SIGNIFICATION
AN	Annuler/Chasser
BET	Petit
CORP	Mort
DES	Plus bas/Bas
EX	Liberté
FLAM	Flamme
GRAV	Energie/Champ
HUR	Vent
IN	Faire/Créer/Causer
JUX	Danger/Piège/Mal
KAL	Appeler/Invoquer
LOR	Lumière
MANI	Vie/Guérir

SYLLABE	SIGNIFICATION
NOX	Poison
ORT	Magie
POR	Déplacer/Déplacement
QUAS	Illusion
REL	Changer
SANCT	Protéger/Protection
TYM	Temps
UUS	Lever/Haut
VAS	Grand
WIS	Savoir/Connaissance
XEN	Créature
YLEM	Matière
ZU	Endormir





iv. Jeter des sorts



Le mage est aussi en mesure de jeter des sorts lorsque les trois éléments (livre de sorts, réactifs et mots magiques) sont réunis en une action unique et fluide. Le mage doit être absolument concentré, car certains sorts affectent une seule personne, d'autres un groupe de personnes et d'autres encore un secteur spécifique. Plus le mage a de l'expérience, plus les sorts sont puissants. Les distractions et les interférences extérieures, ainsi que la résistance naturelle de la future cible peuvent faire obstacle au sort jeté.

Il y a un facteur dont le mage n'est pas maître : l'état des ondes éthérées lorsqu'un sort est jeté. Les turbulences, dont les ondes éthérées font souvent l'objet, sont cependant transitoires.

v. Sorts magiques

Une fois encore, l'auteur s'autorise à avertir ses lecteurs que la section suivante ne figure qu'à titre de document historique. Il est indéniable que la plupart de ces sorts sont sans effet et que bon nombre d'entre eux se retourneront contre l'utilisateur. On soupçonne fort la magie d'être à l'origine d'étranges lésions mentales pour ceux qui l'ont pratiquée. Il est vivement déconseillé au lecteur d'essayer les sorts énumérés cy-après.



Sorts linéaires

Il existe certains sorts qu'un mage sera immédiatement en mesure d'assimiler en terminant son apprentissage. Ils sont appelés "sorts linéaires" parce qu'ils ne correspondent pas directement à un des huit cercles de magie qui existent dans les ondes éthérées. Ce sont les seuls types de sorts magiques qui n'exigent pas de réactifs.

AN ZU (Réveiller)

Ce sort réveille une créature endormie ou évanouie.

AN FLAM (Asperger)

Ce sort éteint les petits feux non magiques.

BET ORT (Feux d'artifice)

Ce sort provoque un déploiement impressionnant de lumières multicolores dans le ciel. Lorsque le mage est plus expérimenté, il peut utiliser ces lumières pour effrayer ses ennemis et parfois même les faire fuir.

BET LOR (Lueur)

Ce sort produit une petite source de lumière pendant un court instant.

KAL LOR (Aide)

Ce sort ressuscite le mage et son groupe et les télétransporte vers le château de Lord British où ils seront complètement guéris. Attention : ce sort n'est utilisable qu'une fois par n'importe quel mage.

IN FLAM (Enflammer)

Ce sort génère un minuscule faisceau d'étincelles qui peuvent mettre le feu aux matières inflammables.

VAS KAL (Tonnerre)

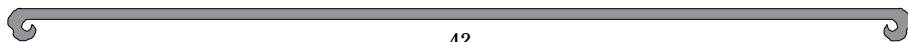
Ce sort provoque un seul coup de tonnerre comme si un orage terrible allait éclater.

REL HUR (Temps)

Ce sort peut déclencher ou arrêter un orage.

Les Cercles Magiques

Il existe huit cercles de sorts magiques représentant chacun un niveau plus puissant de magie. Les ondes éthérées se composent de huit anneaux qui correspondent aux niveaux des sorts. Chaque cercle est un des huit vortex dont les tourbillons s'enroulent les uns dans les autres et s'échappent à travers l'univers. Plus le sort est puissant, plus l'énergie psychique concentrée du mage doit pénétrer profondément dans les cercles intérieurs de l'éther. Il faut au mage des heures et des heures de méditation, la force de la concentration et la volonté d'atteindre les cercles plus élevés de sa seule énergie psychique. Tout mage est conscient que le moindre faux pas bouleverserait notre monde physique, affectant le cas échéant le mage lui-même et son entourage.





Le Premier Cercle Magique

VAS AN ZU (Réveillé)

Réactifs : ginseng, ail

Ce sort réveille tous les membres évanouis du groupe du mage.

IN MAN YLEM (Crée aliment)

Réactifs : ail, ginseng, racine de mandragore

Ce sort crée suffisamment de nourriture pour que le mage et chaque membre de son groupe puissent prendre un repas.

AN NOX (Cure)

Réactifs : ginseng, ail

Ce sort produit un contre-poison et remet sur pied une personne atteinte de paralysie. Il a aussi la réputation de lutter contre une pléthore d'autres maladies graves.

WIS JUX (Détece piège)

Réactifs : soie araknéia, belladone

Ce sort révèle l'emplacement de tous les pièges à portée de vue du mage et de son groupe.

VAS AN FLAM (Megasperger)

Réactifs : ail, soie araknéia

Ce sort est une version plus puissante du sort linéaire Plonger dans l'eau. Il éteint tous les objets immersibles dans un certain secteur.

VAS IN FLAM (Megafeu)

Réactifs : cendre sulfureuse, soie araknéia

Ce sort est une version plus puissante du sort linéaire Enflammer. Il met le feu à tous les objets inflammables dans un certain secteur.

IN LOR (Lumina)

Réactifs : cendre sulfureuse

Ce sort est une version plus puissante du sort linéaire Lueur. Il crée une source de lumière qui illuminera une zone sombre. Cette source de lumière suit le déplacement du groupe et dure assez longtemps.

IN WIS (Situe)

Réactifs : belladone

Ce sort révèle la position du mage sur le sextant, même lorsqu'il est sous terre.

Le Second Cercle Magique

AN JUX (Détruis piège)

Réactifs : cendre sulfureuse, muscus sanguinus

Ce sort détruit tous les pièges spécifiques sur lesquels il est jeté.

ORT YLEM (Enchante)

Réactifs : perle noire, racine de mandragore

Grâce à ce sort, un lot entier de fleches ou d'éclairs est ensorcelé et brille d'une lueur bleue. Les projectiles enchantés touchent toujours leur cible et infligent beaucoup plus de dommages que les projectiles normaux.

VAS FLAM (Explo Feu)

Réactifs : cendre sulfureuse, perle noire

Ce sort fait jaillir devant le mage d'immenses flammes qui touchent leur cible.

VAR LOR (Megalumina)

Réactifs : cendre sulfureuse, racine de mandragore

Ce sort est une version plus puissante du sort du premier cercle Lumina et la lumière produite dure considérablement plus longtemps.

VAS AN NOX (Megacure)

Réactifs : racine de mandragore, ail, ginseng

Ce sort guérit le mage et tous les membres de son groupe à la fois.

UUS SANCT (Protection)

Réactifs : cendre sulfureuse, ginseng, ail

Ce sort rend temporairement son sujet plus difficile à frapper au combat ; il le rend aussi invulnérable face aux pièges et autres dangers.

ORT POR YLEM (Télékinésis)

Réactifs : muscus sanguinus, racine de mandragore, perle noire

Ce sort permet au mage de manipuler des objets sans les toucher.

POR ORT WIS (Ceil du Mage)

Réactifs : muscus sanguinus, belladone, racine de mandragore, cendre sulfureuse, perle noire, soie araknéia

Ce sort permet au mage de voir à de grandes distances, à travers toutes les barrières qui existent entre lui et tout ce qu'il souhaite regarder.



Le Tiers Cercle Magique

DES SANCT (Sort)

Réactifs : cendre sulfureuse, belladone, ail

Ce sort est une malédiction mineure qui rend un ennemi temporairement plus vulnérable au combat, tout en limitant ses capacités pour frapper le mage ou un autre membre de son groupe.

MANI (Soin)

Réactifs : ginseng, ail, soie araknéia

Ce sort guérit la moitié des blessures infligées au sujet.

AN POR (Paralyse)

Réactifs : soie araknéia, belladone

Ce sort paralyse un ennemi pour une courte durée.

VAS WIS (Scrute)

Réactifs : belladone, racine de mandragore

Ce sort donne au mage une vue du monde entier et lui montre l'endroit où il se trouve.

IN NOX (Poison)

Réactifs : belladone, muscus sanguinus, perle noire

Ce sort permet au mage d'empoisonner un ennemi.

VAS UUS SANCT (Protectotale)

Réactifs : cendre sulfureuse, ginseng, ail, racine de mandragore

Ce sort équivaut à jeter simultanément le sort Protection du troisième cercle sur tous les membres du groupe du mage.

IN ZU (Sommeil)

Réactifs : belladone, soie araknéia, perle noire

Ce sort permet d'endormir la personne ensorcelée.

KAL BET XEN (Essaim)

Réactifs : belladone, racine de mandragore, muscus sanguinus

Ce sort ordonne aux essaims d'insectes d'attaquer de toutes parts les ennemis du mage.

Le Quart Cercle Magique

KAL XEN (Conjure)

Réactifs : soie araknéia, racine de mandragore

Ce sort donne à une bête sauvage l'ordre de combattre un ennemi du mage.

ORT GRAV (Foudre)

Réactifs : perle noire, cendre sulfureuse, racine de mandragore

Ce sort permet au mage de lancer un éclair qui touchera sa cible. Cet éclair est si destructeur qu'aucune armure ne peut l'arrêter.

KAL POR YLEM (Marque)

Réactifs : racine de mandragore, perle noire, muscus sanguinus

Ce sort crée une 'marque' magique (mais invisible) sur une des huit pierres spécifiques de couleur. Le sort Rappel du Quart Cercle peut alors être jeté sur cette pierre.

VAS DES SANCT (Mega sort)

Réactifs : cendre sulfureuse, belladone, ail, racine de mandragore

Ce sort est similaire au Sort du Tiers Cercle, mais il affecte un groupe entier d'ennemis du mage.

KAL ORT POR (Rappel)

Réactifs : racine de mandragore, perle noire, muscus sanguinus

C'est un sort mineur de télétransport. S'il est jeté sur une pierre marquée, le mage et son groupe sont ramenés à l'endroit où le sort Marque a été jeté sur cette pierre.

WIS QUAS (Révèle)

Réactifs : cendre sulfureuse, muscus sanguinus

Ce sort rend visibles toutes les choses qui ne l'étaient pas dans un secteur donné.

KAL WIS CORP (Séance)

Réactifs : muscus sanguinus, racine de mandragore, belladone, soie araknéia, cendre sulfureuse

Ce sort permet au mage de parler jusqu'au lever du soleil à tous les fantômes morts récemment. S'il se rend à Skara Brae, le mage prévoyant aura une bonne provision de réactifs appropriés pour jeter ce sort moultes fois.

EX POR (CléMagique)

Réactifs : cendre sulfureuse, muscus sanguinus

Ce sort déverrouille des objets magiquement fermés, notamment portes et coffres.



Le Quint Cercle Magique

AN XEN EX (Charme)

Réactifs : perle noire, belladone, soie araknéia

Ce sort peut servir soit à ensorceler un ennemi ou une créature et luy faire exécuter les ordres du mage, soit à libérer un être sous l'emprise d'un charme.

POR XEN (Danser)

Réactifs : racine de mandragore, ail, muscus sanguinus

Grâce à ce sort, tous ceux qui se trouvent à portée de vue (sauf le mage et son groupe) se mettent à danser.

AN GRAV (AntiChamp)

Réactifs : ail, perle noire, cendre sulfureuse, soie araknéia

Ce sort peut chasser n'importe quel type de champ magique, comme un Champ de Feu.

VAS FLAM HUR (Explosion)

Réactifs : racine de mandragore, cendre sulfureuse, perle noire, muscus sanguinus

Ce sort crée une boule de feu qui vole vers la cible du mage et explose.

IN FLAM GRAV (Champ de Feu)

Réactifs : perle noire, cendre sulfureuse, soie araknéia

Ce sort crée un mur de feu entre le mage et ses ennemis.

VAS MANI (Hypersoin)

Réactifs : ginseng, soie araknéia, racine de mandragore, ail

Ce sort guérit complètement une personne blessée.

SANCT LOR (Invisibilité)

Réactifs : belladone, muscus sanguinus

Ce sort rend le mage invisible, non seulement à l'œil nu mais aussi par tous les moyens de détection normale. Certaines créatures sont, pour diverses raisons, capables de voir des objets ou personnes invisibles.

VAS ZU (Hypersommeil)

Réactifs : ginseng, belladone, soie araknéia

Ce sort est une version plus puissante du sort Sommeil du Second Cercle. Il endort un ensemble de cibles qui ne font pas partie du groupe du mage.

Le Sixte Cercle Magique

QUAS WIS (Cause peur)

Réactifs : belladone, racine de mandragore, ail

Ce sort déclenche une telle vague de frayeur que les êtres humains et les monstres qui ne se trouvent pas dans le groupe du mage peuvent prendre leurs jambes à leur cou comme s'ils étaient en danger de mort.

IN QUAS XEN (Double)

Réactifs : cendre sulfureuse, soie araknéia, muscus sanguinus, ginseng, belladone, racine de mandragore

Ce sort crée la réplique exacte de toute créature mortelle qui combattrait dans le même camp que l'original.

KAL FLAM GRAV (Cercle de feu)

Réactifs : cendre sulfureuse, perle noire, racine de mandragore, soie araknéia

Ce sort crée un cercle de feu autour de la cible du mage.

VAS IN FLAM GRAV (Champ de Feu)

Réactifs : cendre sulfureuse, perle noire, muscus sanguinus

Ce sort crée un champ de feu au pied de tous les ennemis du mage qui sont dans son champ de vision.

VAS ORT HUR (Tempêtamagik)

Réactifs : racine de mandragore, belladone, cendre sulfureuse, muscus sanguinus

Ce sort déclenche une tempête tourbillonnante qui attaquera au hasard les ennemis du mage avec de puissants éclairs.

IN NOX GRAV (Champoisonné)

Réactifs : belladone, soie araknéia, perle noire

Ce sort crée un champ d'énergie qui empoisonnera tout ce qui entrera en son contact.

IN ZU GRAV (Champdor)

Réactifs : ginseng, soie araknéia, perle noire

Ce sort crée un champ énergétique là où le mage le veut. Quiconque entre dans ce champ, tombe dans un profond sommeil.

VAS POR YLEM (Secousses)

Réactifs : muscus sanguinus, cendre sulfureuse, racine de mandragore

Ce sort occasionne de violentes secousses souterraines qui, à leur tour, font trembler frénétiquement les ennemis du mage. Les effets de ce sort n'affectent ni le mage ni son groupe.



Le Septime Cercle Magique

REL YLEM (Crée or)

Réactifs : racine de mandragore, soie araknéia

Ce sort change un bloc de plomb en dix lingots d'or.

CORP POR (Eclair mortel)

Réactifs : perle noire, belladone, cendre sulfureuse

Ce sort permet au mage de lancer un éclair mortel sur une cible particulière.

TYM VAS FLAM (Explosion différée)

Réactifs : racine de mandragore, cendre sulfureuse, perle noire, muscus sanguinus, soie araknéia

Ce sort fait exploser violemment toute cible atteinte, en détruisant une grande partie de l'environnement. L'explosion est suffisamment différée pour donner au mage et à son groupe le temps de se mettre hors d'atteinte.

IN SANCT GRAV (Champ Magnétique)

Réactifs : racine de mandragore, soie araknéia, perle noire, cendre sulfureuse

Ce sort crée un champ électrique qui protège le mage en blessant tous ceux qui essaient de le traverser.

IN HUR GRAV YLEM (Brumagnétique)

Réactifs : racine de mandragore, belladone, cendre sulfureuse, muscus sanguinus

Ce sort crée un brouillard électrique qui part du jeteur de sort, enveloppe ses ennemis et leur inflige des décharges tant qu'ils restent à l'intérieur.

VAS AN XEN EX (Mégacharme)

Réactifs : perle noire, belladone, soie araknéia, racine de mandragore

Ce sort est similaire au sort Charme du Quint Cercle, mais il affecte un groupe entier d'ennemis du mage.

IN VAS POR (Mégaforce)

Réactifs : perle noire, racine de mandragore, ginseng

Ce sort double la force et les aptitudes au combat de tout membre du groupe du mage.

VAS MANI (Régénère)

Réactifs : ginseng, ail, cendre sulfureuse, racine de mandragore

Ce sort guérit instantanément toutes les blessures, chasse tous les effets maléfiques et remédie au poison ou à la paralysie dont souffrent le mage et son groupe.

L' Octe Cercle Magique

VAS KAL AN MANI IN CORP HUR TYM (Armageddon)

Réactifs : perle noire, muscus sanguinus, ail, ginseng, racine de mandragore, belladone, soie araknéia, cendre sulfureuse

Selon les croyances, ce sort est si puissant qu'il est capable de détruire toutes les choses vivantes connues dans le monde entier. Par bonheur, il n'a jamais été jeté !

VAS CORP HUR (Vortex mortel)

Réactifs : racine de mandragore, belladone, cendre sulfureuse, muscus sanguinus

Ce sort crée un tourbillon noir à l'endroit désigné par le mage, qui se déplacera par la suite au hasard. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de ce tourbillon seront continuellement frappés par des éclairs.

VAS SANCT LOR (Tous Invisibles)

Réactifs : racine de mandragore, belladone, muscus sanguinus, perle noire

Ce sort équivaut à jeter le sort Invisibilité du Quint Cercle sur le mage et son groupe.

VAS CORP (Megamort)

Réactifs : ail, ginseng, racine de mandragore, belladone, muscus sanguinus

Ce sort entraîne la mort instantanée de toute personne se trouvant en vue (à l'exception du mage et de son groupe).

IN MANI CORP (Résurrecte)

Réactifs : ail, ginseng, soie araknéia, cendre sulfureuse

Ce sort, lorsqu'il réussit, donne au mage le pouvoir de redonner la vie aux morts.

KAL VAS XEN (Appeler)

Réactifs : racine de mandragore, ail, muscus sanguinus

Ce sort appelle une créature puissante qui se battra pour le mage et son groupe.

IN JUX POR YLEM (Epéstockade)

Réactifs : perle noire, belladone, racine de mandragore

Ce sort crée une roue mortelle de huit épées tourmant qui se dirige droit sur la cible désignée.

AN TYP (Temps Suspendu)

Réactifs : racine de mandragore, ail, muscus sanguinus

Ce sort arrête le déroulement du temps pour le monde entier, à l'exception du mage et de son groupe.



vi. Cosmologie

Il y eut une époque où on accordait beaucoup d'importance aux différentes phases de la lune et aux mouvements du ciel. On se préoccupait beaucoup d'un événement dont la réapparition est imminente, appelé "alignement astronomique". L'alignement astronomique créerait, paraît-il, une porte entre le monde d'icy-bas et un autre. Il est aujourd'hui tombé dans l'oubli. Avec la fin de l'ère de la magie, il est douteux qu'un tel événement ait quelque importance pour quiconque hormis les astronomes.

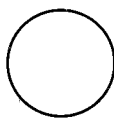
Durant l'ère de la magie, on utilisait une étrange forme de voyage, à travers des portes de lumière souvent appelées "Portes de lune" et dont il existait au moins deux sortes : les bleues et les rouges. Les portes de lune bleues surgissaient partout où des fragments de rochers extraterrestres appelés "pierres de lune" étaient ensevelis. Ces portes permettaient de passer de l'une à l'autre magiquement.

Les portes de lune rouges sont générées par le puissant artefact connu sous le nom d'Orbe des lunes. Une porte de lune rouge peut emmener un voyageur n'importe où en Britannia. Il paraît même qu'elle peut aussi servir pour aller dans d'autres mondes. Il n'y eut que deux portes de lune rouges à notre connaissance : l'une utilisée par Lord British et l'autre par l'Avatar.

Le voile n'a pas encore été complètement levé sur le mystère qui entoure ces portes mais, comme les sorts magiques, les portes de lune ne fonctionnent plus comme jadis. On ne saurait trop déconseiller aujourd'hui l'utilisation de ces portes. Elles sont dangereuses et leur utilisation dans cet état moins que fiable a entraîné de nombreux accidents mortels.



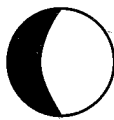
Nouvelle lune



Pleine lune



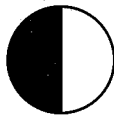
Premier croissant



Lune gibbeuse



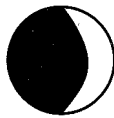
Premier quartier



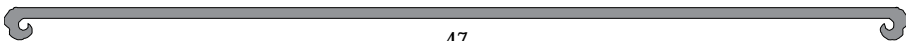
Dernier quartier

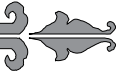
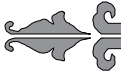


Lune gibbeuse



Dernier croissant





ULTIMA VII: la Porte Noire

Remerciements

<i>Producteur & directeur</i>	Richard Garriott
<i>Producteur en chef</i>	Dallas Snell
<i>Producteur associé</i>	Alan Gardner
<i>Direction de la programmation</i>	Ken Demarest III
<i>Equipe de la programmation</i>	Bill Baldwin, Tony Bratton, Philip Brodgen, Eric Brown, Rey Castro, Chuckles, Arthur DiBianca, Jim Greer, Will McBurnett, Mike McShaffry, Paul Meyer, Herman Miller, Zachary Simpson, Phil Sulak, John Taylor, Jeff Wilson, Tony Zurovec, Charles Cafrelli
<i>Direction de l'histoire & scénario</i>	Raymond Benson
<i>Equipe de rédaction</i>	Jack Herman, Beth Miller, Andrew Morris, John Watson
<i>Direction artistique</i>	Jeff Dee
<i>Equipe artistique</i>	Daniel Bourbonnais, Bob Cook, Jeff Dee, Karl Dolgener, Chris Douglas, Glen Johnson, Bruce Lemons, Denis Loubet, Michael Priest, Jake Rodgers, Gary Washington
<i>Direction du son</i>	Martin Galway
<i>Equipe son</i>	Dana Glover, Marc Schaeffen, Nenad Vugrinec
<i>Complément musical</i>	Raymond Benson, Herman Miller, David Watson, Cathline Jones, Kirk Winterrowd
<i>Assistants à la conception</i>	Brian Adams, Bruce Adams, Michelle Caddel, Scott Hazle, Mary-Margaret Ipser, Brian Martin, Ana Moreno, John Watson
<i>Chef du projet Assurance Qualité</i>	Russel Byrd
<i>Equipe Assurance Qualité</i>	Jeff Shelton (Directeur AQ), Scott Shelton (Superviseur des tests), Don Derouen, Andrew Hofmann, Ben Potter, Dee Starns, Perry Stokes, Kirsten Vaughan
<i>Conception du coffret et du manuel</i>	Mike Harrison (conception des graphiques), Craig Miller (directeur de la création), Cheryl Neeld (conception du coffret), Jack Herman (documentation), David Ladyman, Deborah Nettingham.
<i>Version Française</i>	
<i>Guide</i>	Mike Sims
<i>Assistante Projet</i>	Ana Moreno
<i>Traducteurs</i>	Jean-Marc Chemla, Betty Peltier-Weber
<i>Chef Programmeur</i>	Todd Hartmann
<i>Artistes Lettrages</i>	Bob Frye, Al Nelson, Micael Priest
<i>Direction du son</i>	Randy Buck
<i>Voix du "Gardien"</i>	Jean-Marc Chemla