

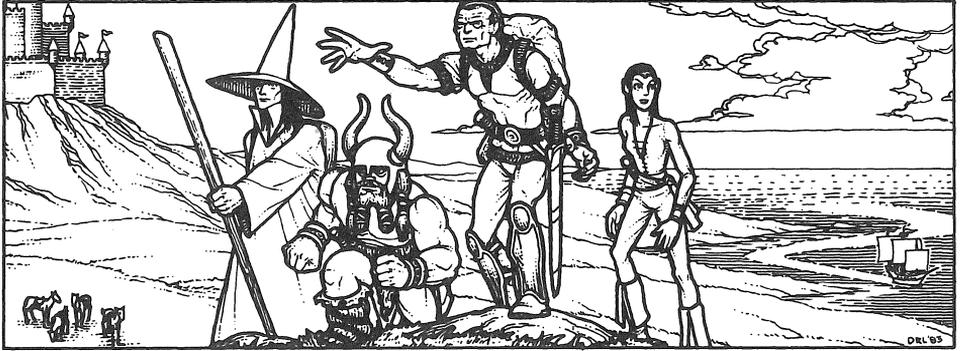
**LE MAHJAN**  
**EXODUS**



**LE LIVRE DU JOUEUR**



# ULTIMA III EXODUS



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

## PREPAREZ-VOUS AU VOYAGE

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

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

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

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

# A TRAVERS LA PORTE D'ARGENT

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

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

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

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

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

- Vers Sosaria vous permet de commencer l'aventure.

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

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



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

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

## TABLEAU 1

Caractéristiques maximales pour chaque race

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

## TABLEAU 2

Caractéristiques de chaque profession

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

<sup>1</sup> VDT : Voler et Désarmer les Trappes

<sup>2</sup> Les druides regagnent leurs points de magie plus vite que les autres classes.

## MAGIE

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

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

## DEPLACEMENT

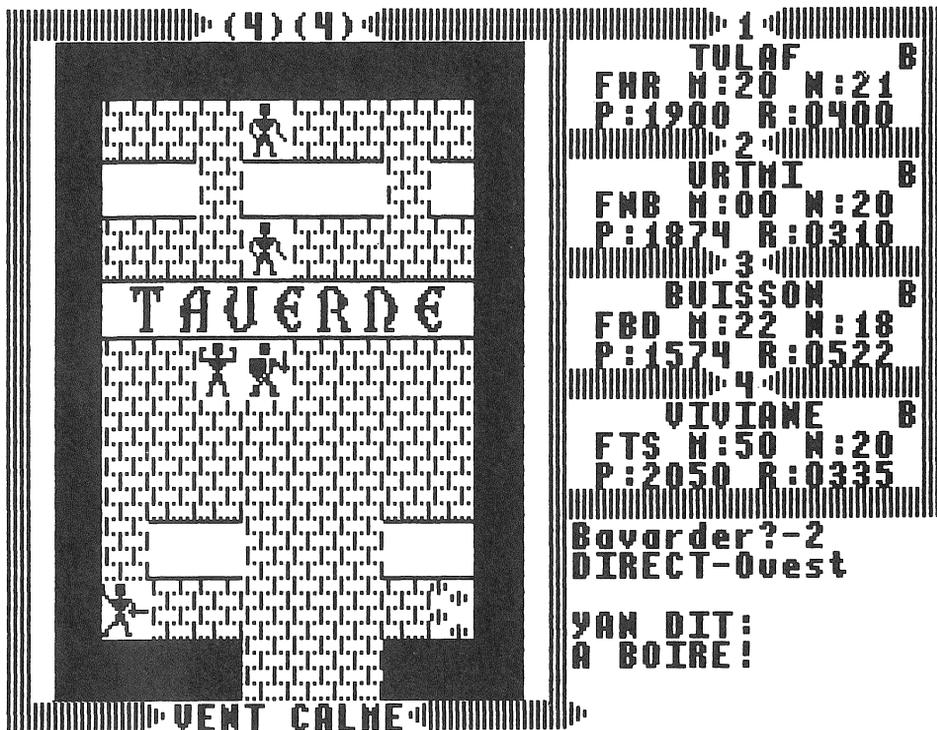
Sans les gemmes qui permettent d'utiliser la longue vue magique, l'équipe a une vision normale. C'est-à-dire que vos personnages regardent autour d'eux jusqu'à ce que leur champ soit obstrué par un mur, une montagne, des arbres ou tout autre obstacle important. Tout ce qui est caché est alors représenté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

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

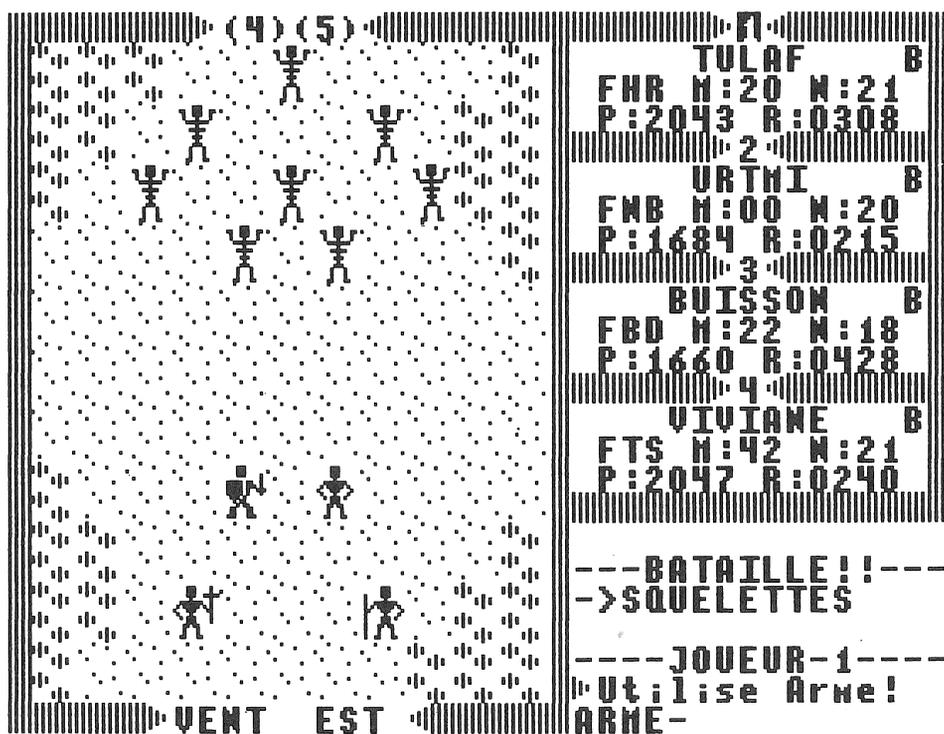
## COMBAT

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

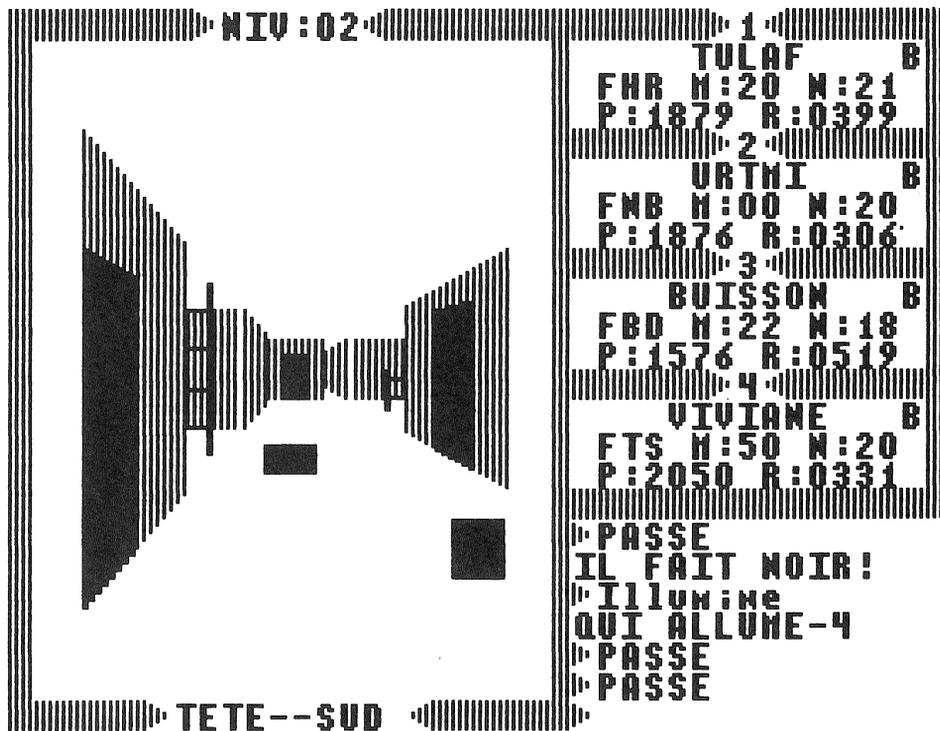
Vous devrez considérer que tout groupe autre que le vôtre, rencontré à l'extérieur — hormis le vôtre — est animé de sentiments malveillants. Tout le bon peuple de Sosaria s'est retranché dans les villes et les châteaux. Si vous vous sentez assez fort, attaquez immédiatement. Sinon, vous pouvez tenter de fuir, surtout si vous êtes déjà blessé. Lorsqu'un combat est engagé, il ne se termine qu'à la mort de tous les opposants.



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



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



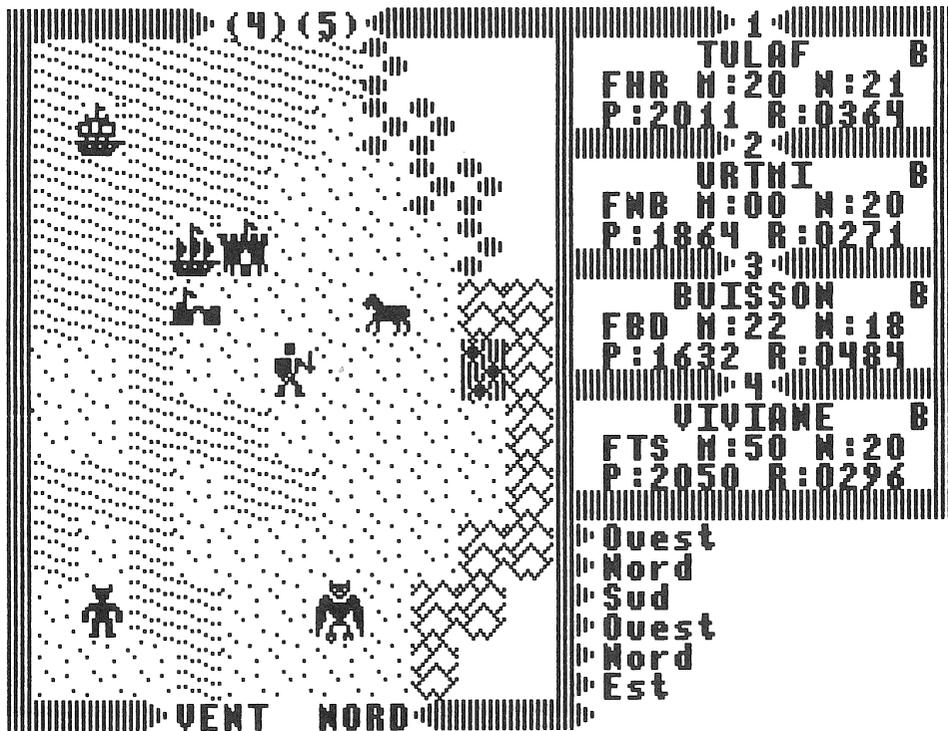
Cet écran nous montre l'équipe dans les profondeurs sombres et mortelles d'un donjon. Les aventurières regardent vers le sud et sont au 2<sup>e</sup> niveau de profondeur dans une pièce de 9 m de long sur 5 m de large. Deux mystérieux coffres reposent dans la pièce, et on aperçoit trois portes. Une échelle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

## COFFRES

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

## DONJONS

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



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

## LES MOYENS DE TRANSPORT

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

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

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

- |  |                              |   |                                |
|--|------------------------------|---|--------------------------------|
|  | 0 - lune nouvelle            |  | 4 - pleine lune                |
|  | 1 - premier croissant        |  | 5 - lune gibbeuse décroissante |
|  | 2 - premier quartier         |  | 6 - dernier quartier           |
|  | 3 - lune gibbeuse croissante |  | 7 - dernier croissant          |

## CONSEILS DE DERNIERE MINUTE

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

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

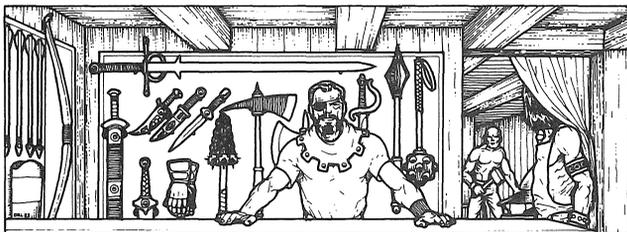
Malgré tous vos efforts et votre diligence, vous ne pourrez pas accomplir votre quête en une seule fois. N'ayez crainte, tout ce que vous aurez fait ne sera pas perdu pour autant. En tant que Champions de Lord British, vous serez sous la surveillance constante de son grand Sorcier. A chaque fois que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

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

## LE ROYAUME DE SOSARIA

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

### LES ECHOPPES



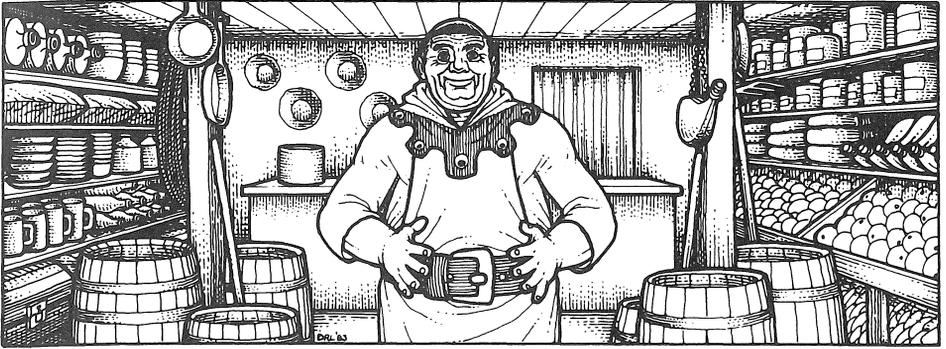
#### Le Marchand d'Armes

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



#### Le Marchand d'Armures

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



### L'Epicerie

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



### Le Comptoir de la Gilde

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



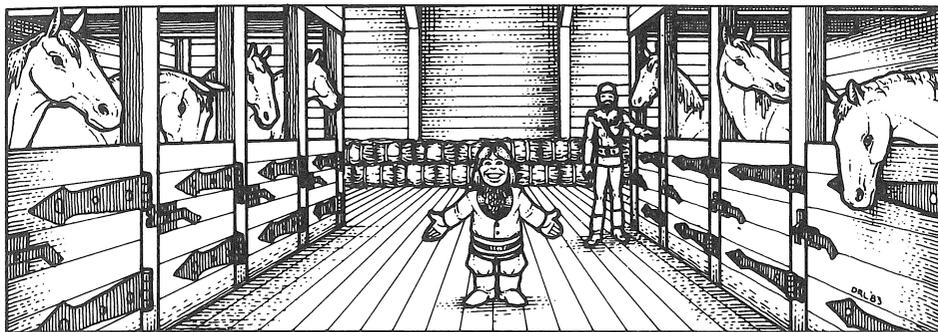
### L'Auberge

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



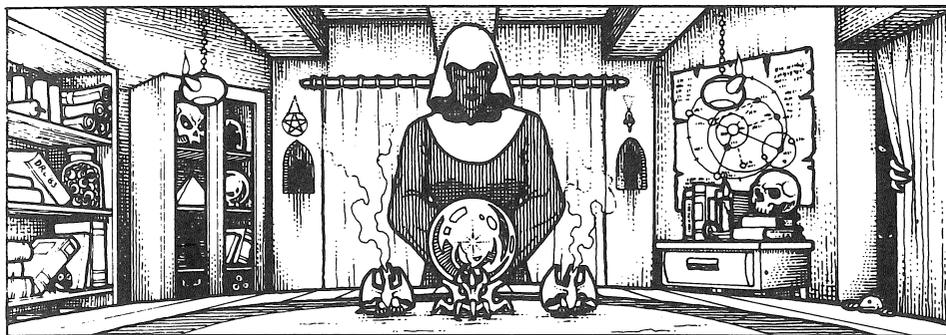
### Les Guérisseurs

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



### Les Etables

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



### L'Oracle

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

## LES CITOYENS

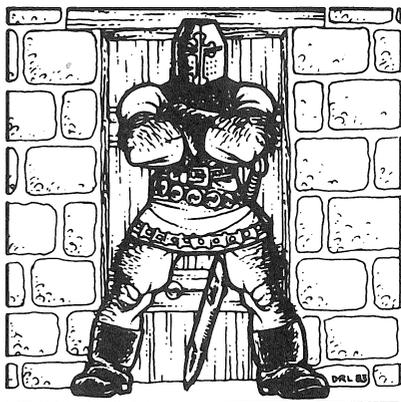


### Les Marchands

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

### Les Gardes

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





### Les Bouffons

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

### Les Aventuriers

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

### Les Monstres

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

### Lord British

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



## LES MONSTRES TERRESTRES

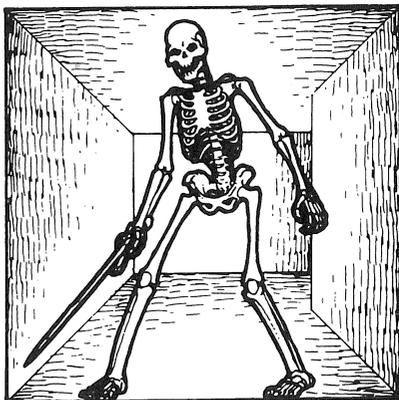


### Orcs - Goblins - Trolls

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

### Squelettes - Goules - Zombies

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



## Les Aventuriers

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

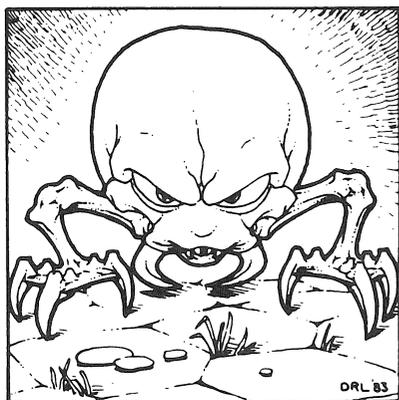
### Voleurs - Brigands - Bandits

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



### Géants - Golems - Titans

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



### Pinces - Scorpions - Crochets

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

### Gargouilles - Manes - Démons

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





### Griffons - Vers - Dragons

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

### Diabes - Orcus - Balrogs

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



## LES MONSTRES MARINS

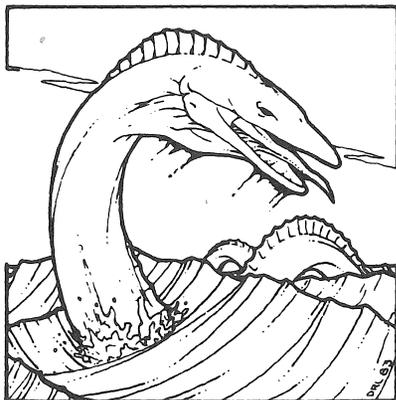


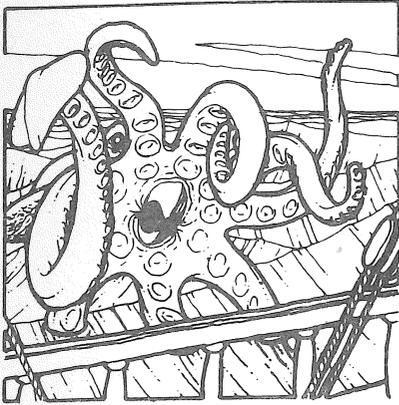
### Les Bateaux Pirates

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

### Les Serpents de Mer

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





## Les Pieuvres

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

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

© 1983, *ORIGIN SYSTEMS, Inc.*

© 1985, *EDICIEL Matra et Hachette pour l'adaptation française.*

*ULTIMA et LORD BRITISH* sont des marques déposées de Richard Garriot.

*APPLE II* est une marque déposée d'Apple Computer Inc.