

Might & Magic III

(Puissance & Magie)

New World Computing, 1991.

Première Edition

Ce manuel et le logiciel ci-joint sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés. Ce manuel ne peut être copié, reproduit, traduit ou transféré, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de New World Computing Inc. Toutefois, des parties du programme accompagnant ce livret peuvent être copiées par l'acheteur uniquement, pour en faciliter l'utilisation.

Might & Magic III, Isles of Terra

Création et Conception

Jon Van Caneghem

Technical / Creative Writing

Ron Bolinger

Cartes et Couvertures

Focus on Design

Créateurs du jeu

Jon Van Caneghem

Direction artistique

Louis Johnson

Production

Focus on Design

Ron Bolinger

Creg Malone

Mark Caldwell

Techniciens graphiques

Eric Hyman

Louis Johnson

Playtesters

Bonita Long-Hemsach

Benjamin Bent

Julia Ulano

Dave Harhaway

Programmé par

Mark Caldwell

Son

Paul Rattner

Additional Programming

Todd Hendrix

Scott T. Smith

Andrew Caldwell

Allen Treschler

Douglas Grounds

Illustrations du manuel

Ron Wartow

Eric Hyman

April Lee

Garantie

New World Computing Inc. ne couvre aucune autre garantie, directe ou implicite, concernant ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel, sa qualité, sa performance, sa commercialisation ou son adaptation pour quelque but que ce soit. New World Computing Inc. ne pourra en aucun cas être tenu responsable en cas de perte ou de dommage, que ce soit direct ou indirect (y compris mais sans être limités à une interruption de service, une perte de clientèle et à des profits anticipés ou des dommages consécutifs) résultant de l'utilisation ou du fonctionnement de ce produit. (Certains pays n'autorisent pas ces réserves, elles peuvent donc ne pas vous concerner).

Table des matières

UN PASSAGE À TRAVERS LES ILES 3

LE JOURNAL DE CORAK LE MYSTÉRIEUX	3
<i>Second Jour de la Nouvelle Lune, Dans la Ville de Wildabar.....</i>	<i>3</i>
<i>Quatrième Jour de la Nouvelle Lune, La quête commence.....</i>	<i>4</i>
<i>Cinquième jour.....</i>	<i>5</i>
<i>Sixième Jour de la Nouvelle Lune, Campement à Buzzard Bluff.....</i>	<i>5</i>
<i>Septième Jour De La Nouvelle Lune, A Swamp Town</i>	<i>7</i>
<i>Huitième Jour De La Nouvelle Lune, Les Frozen Isles</i>	<i>9</i>
<i>Neuvième Jour De La Nouvelle Lune, Fountain Head.....</i>	<i>9</i>

Un Passage à Travers les Iles

Le Journal de Corak le Mystérieux

Je suis Corak, surnommé Corak le Mystérieux, et ceci sont mes notes prises pendant que je voyageais à travers les îles de Terra à la recherche de légendes oubliées. Prends les comme aides pour tes prochaines aventures, car ces îles ne sont pas ce qu'elles semblent être et derrière le voile de la légende se cache souvent la vérité.

Des coins du Void brumeux retentirent les cris de la bataille. Les Seigneurs des quatre Eléments avaient juré de combattre et de mourir.

Le Feu, l'Eau, l'Air et la Terre se rencontrèrent. Leur puissance et leur force s'affrontèrent et du borborygme sanglant de leurs batailles naquit notre terre.

Second Jour de la Nouvelle Lune, Dans la Ville de Wildabar

Cela fait quatre ans que je me suis mis en route pour la dernière fois pour explorer une nouvelle terre et découvrir les légendes et fables cachées qui entourent ses villes et ses châteaux. La fascination de l'esprit exercée par le récit de ces histoires d'héroïsme et de bravoure au delà de l'espoir est le fil de la magie tissé dans les pensées et les cœurs de tous ceux qui mettent du temps à répondre à l'appel de l'aventure. C'est dans l'optique de préserver cette étincelle de magie que je me suis consacré à l'enregistrement de ces contes.

Lorsque je suis passé à Wildabar, j'ai appris, en écoutant les rumeurs et les murmures, que ses îles étaient pleines de telles légendes. Alors que je discutais avec un des plus anciens hommes de la ville, il me parla d'une ancienne rime qui est lue une fois avant les fêtes. Cette rime contenait la légende de la mystérieuse conception de ces îles, une légende qui circule aujourd'hui encore dans les terres, mais déformée au fil des ans depuis la disparition du rouleau de parchemins original. Il m'en lut une partie qu'il avait conservée avant la disparition de l'original et me dit tout ce dont il se souvenait sur le reste de ce conte. Toutes les autres parties, me dit-il, doivent être conservées quelque part sur les îles.

L'épopée était écrite en trois parties et le fragment qu'il me donna appartenait à la première, dans laquelle était contenu un récit de la naissance des îles, issues d'une grande bataille entre les puissants seigneurs des quatre Eléments. Ceux-ci utilisèrent de violents orages pour se battre afin de prendre le contrôle du Void (Vide), un lieu où il n'y avait pas de terre, pas de ciel et pas d'eau. L'Eau, le Feu, l'Air et la Terre se rencontrèrent dans ce Void pour gagner le droit de le remplir de leur présence. Mais ils étaient de force tellement proches qu'aucun ne put en vaincre un autre et aucun ne pouvait plus partir de peur que l'équilibre ne soit bouleversé et qu'il ne soit ensuite envahi par les autres. Ils se retrouvèrent donc emprisonnés dans une guerre sans fin dont aucun ne pourrait se détourner. Et comme la guerre faisait rage à travers les décennies, une riche terre commença à se développer, au milieu du Void, aux endroits où les retombées des puissants orages se réunissaient et s'installaient. D'où elles venaient, personne n'aurait pu le dire, mais des bêtes apparurent pour brouter dans les champs de cette nouvelle terre et trouvèrent refuge dans ses forêts et cavernes. Les seigneurs des Eléments y prêtèrent peu attention car elles ne représentaient pas une menace réelle pour leurs propres intérêts. Elles étaient vues comme des mouches rassemblées autour d'un animal mort. La guerre continua donc avec des orages encore plus violents. Ceux-ci ajoutèrent encore à la richesse de la terre naissante.

Mais alors une nouvelle créature apparut mystérieusement dans le Void, non plus stupide comme les bêtes, mais suffisamment intelligente pour cultiver la terre brute et grasse et la transformer en un important fournisseur de nourriture et d'abris.

Dans les forêts et vallées s'installèrent d'actives créatures dotées d'une grande intelligence. Fins et forts, les Elfes étaient tout à fait à l'aise dans les arbres et les champs de verdure. Quoique plus faibles en endurance que d'autres, ils possédaient une forte aptitude pour les arts magiques et une résistance à leurs pouvoirs et énergies.

Et dans les endroits enneigés et d'un froid mordant, les Gnomes trouvèrent leurs maisons. Comme les Elfes, ils étaient forts d'esprit, mais pas de corps. Ils étaient aussi un peu plus enclin que les Elfes à suivre les chemins de la magie. Au contraire des Elfes taciturnes, les Gnomes étaient très gais et se faisaient rapidement des amis. A cause de la rudesse des terres enneigées, ils s'étaient endurcis aux éléments et plus encore à la magie.

Les nains séjournèrent alors dans le désert. Petits mais puissants, ils survécurent au tumulte de la guerre des orages car les Eléments ne pouvaient leur causer de grands torts. Après tout, seules de robustes créatures pouvaient vivre sans problème dans les terres de sable. Avec peu de pouvoirs magiques, les Nains trouvèrent leur force dans leur isolement au milieu des dunes.

Et dans les marais et les marécages s'installa un peuple tribal de grande force et de grande endurance. Ils étaient tellement forts que le feu, l'électricité et le froid pouvaient difficilement leur faire du mal. Parce qu'ils manquaient de grandeur d'esprit pour pratiquer la magie, ils ne pouvaient compter que sur leur habileté à se battre pour survivre. Cette habileté fut développée jusqu'à un très haut niveau par les Demi-Orcs qui vivaient pour la guerre et considéraient l'opposition des Humains comme la plus grande.

Dispersés à travers les nombreuses variétés des nouvelles terres trouvées, les Humains erraient et se construisaient des abris. Capables de résister à tous les éléments et à la magie, et au courant des arts mystiques, ils étaient bien équipés pour s'installer là où ils le souhaitaient. Rapidement, ils se développèrent sur toute la surface de la terre et avec les autres, commencèrent à apprivoiser les bêtes et à cultiver les champs.

Avec ces conquérants de terres, les Seigneurs des Eléments réalisèrent que pendant qu'ils se battaient entre eux, l'enjeu pour lequel il se battait était en train de devenir la possession de petits êtres vivants qui, à leurs yeux, n'étaient pas plus que de simples animaux. Chacun voulut vaincre les mortels avec un gros orage, mais parce qu'ils ne pouvaient pas retirer trop de leur force de la guerre, les mortels furent capables de leur résister. En fait, les orages provoqués par les Eléments étaient beaucoup moins violents que les effets de la guerre et les Eléments durent alors trouver un autre moyen pour débarrasser le Void de ses intrus. Ainsi, un accord fut trouvé entre eux pour cesser le combat durant une journée et consacrer tous leurs pouvoirs à la réalisation d'une énorme tempête dont l'immense pouvoir destructeur ravagerait tout en moins d'une heure.

L'Air rassembla ses vents les plus forts pour souffler les sables de la Terre avec une telle force qu'ils enlèveraient la chair des os des mortels. Et l'Eau prépara un déluge pour conduire les mortels tombés au centre du Void où le Feu cuira alors le bourbier en une solide pierre. Même unis, les mortels ne pourraient survivre un seul jour à un tel torrent. Le seul espoir qui leur restait était que, dans les heures les plus noires précédant la grande destruction, tous se soient enfermés dans leurs maisons, et qu'ensemble, ils poussent le plus grand des cris qu'aucun monde n'ait jamais connu pour être graciés.

Quatrième Jour de la Nouvelle Lune, La quête commence

Après avoir cherché la meilleure opportunité, j'ai finalement trouvé un groupe pour traverser les îles et aller chercher les parties perdues de la légende. Une troupe composée de quatre guerriers et d'un guérisseur m'ont enrôlé comme mage, ne connaissant pas l'étendue de mon pouvoir. Nous voyagerons jusqu'à Swamp Town et recevrons un rouleau de parchemins que nous remettrons à Fountain Head. Le chef du groupe, Asa Milchima, a accepté de suivre un chemin circulaire pour me permettre une recherche plus vaste des morceaux perdus. Nous voyagerons sur la plupart des îles à l'exception des plus petites. Je recevrai une faible part de la récompense que nous recevrons en livrant le parchemin, mais ce sont la recherche et, j'espère, la découverte des légendes oubliées qui m'attirent dans cette aventure et non les promesses de richesse.

Si tout est en ordre, nous nous mettrons en route demain pour les Îles de l'Illusion sur lesquelles nous chercherons les deux châteaux sur le sable que l'on dit tombés en ruine. De là, nous irons jusqu'à Buzzard Bluff où nous camperons pour la nuit. Le jour d'après, nous voyagerons à travers les Evermoors et au nord vers Stamp Town.

Nous y trouverons le rouleau et très vraisemblablement nous passerons une agréable nuit dans une des auberges de la ville.

De là, je conduirai l'expédition jusqu'à Serpent's Wood, l'emplacement de départ des Nains. Puis nous traverserons les Frozen Isles où nous camperons pour la seconde nuit. Nous irons ensuite au Leper Canyon et enfin droit sur Fontain Head. Ils prévoient quatre jours de trajets, mais cela devrait vraisemblablement durer le double.

Cinquième jour

Aujourd'hui, après de nombreuses préparations nous commençâmes notre voyage à travers les Iles de Terra. Ce groupe que j'ai rejoint est bien plus puissant que je ne l'avais cru auparavant. Plutôt que de louer un bateau comme j'avais pensé que nous le ferions, Rapha se tint debout là où la terre et l'océan se rencontrent et étendit ses bras. Pendant un moment, rien ne se passa jusqu'à ce qu'un vent étrange ne se mette à souffler les coins de sa robe. Il y eut alors comme une perturbation dans les eaux. Le brouillard arriva, épais et étouffant, et en son milieu apparut une galère fantôme chevauchant sur les vagues agitées. C'était vraiment un spectacle très impressionnant et aussi un peu déroutant. Le bateau fantôme nous fit traverser les eaux jusqu'à la plus proche des Iles de l'Illusion où nous nous reposons désormais avant de pénétrer dans les ruines du château. Je ne comprends toujours pas d'où le bateau est venu et où il est reparti, car juste après que nous ayons tous débarqué, l'océan l'emporta dans le silence du brouillard.

C'est un mauvais présage quand la première bataille d'une aventure cause déjà des morts. Pendant que nous cherchions les ruines du château de Greywing, nous sommes tombés sur un puissant lanceur de sort fantôme qui habitait dans les décombres. Il nous attaqua par surprise et englua Rapha dans une lueur rose, chassant la vie qui l'habitait. Asa Milchima répondit rapidement en tirant un carreau de son arbalète en direction de l'apparition, mais le carreau passa au travers du fantôme sans même le toucher. Pendant que les autres se rapprochaient de lui, la silhouette fantomatique appela un ours énorme et infâme avant de disparaître dans un éclat de lumière. Asa Milchima et Supha, le Ninja, furent légèrement blessés pendant leur combat avec la créature, mais Rapha était notre guérisseuse. Je fis ce que je pus pour les autres sans montrer la totalité de mes pouvoirs, mais la mort de Rapha était vraiment malheureuse. La loyauté de ce groupe était forte, car ils prévirent de dépenser leur part de la récompense pour emmener Rapha au temple de Swamp Town afin de la guérir.

Sixième Jour de la Nouvelle Lune, Campement à Buzzard Bluff

Alors descendus sur terre
Les Forces du Dôme
Laissèrent dans les mains des mortels
Un pouvoir auparavant inconnu

Cinq Forces, à l'aide de la puissance et de la magie
Construirent deux champions chacune
Dix Héros rendirent la légende plus tragique
Pour les Créatures des Eléments.

Une ambiance noire règne dans le camp ce soir, plus noire que les nuages qui masquent la lune, plus noire que les épaisses branches des arbres qui nous cachent des créatures inconnues scrutant de l'extérieur le cercle de lumière de notre feu. Il pleut depuis le milieu de la journée et les gouttes ont même fatigué les esprits de nos coursiers qui trépigèrent nerveusement. Le combat d'hier pèse encore sur l'esprit de chacun, moi y compris, rendant ainsi plus pesante la légende des Death Winged qui dit que la Mort Ailée fait des voyageurs des Forsaken Sands ses proies. Je dois admettre que je me sentirai soulagé quand cette nuit ne sera rien de plus qu'un souvenir. C'est un cadre suffisamment approprié pour méditer sur le fragment de la légende que j'ai trouvé dans les ruines du Château de Greywind. Ce fragment raconte l'intercession des Forces du Dôme, les cinq Forces qui donnèrent aux mortels le pouvoir de résister à l'attaque des Eléments.

Cosmonium était la force qui guidait les éléments et les autres formes d'énergies d'un lieu à un autre. L'air, l'eau, le feu, la terre et les énergies électriques étaient commandés et contrôlés par Cosmonium.

Esoterica était le pouvoir intérieur, l'énergie de la vie et des formes de vie, avec le commandement des esprits et la capacité de guérir ou de blesser.

Gaiam commandait l'ordre de la vie dans les forêts, dans les cieux, des arbres et des nuages. Les manières et les humeurs de la nature ainsi que les volontés des bêtes se soumettaient à son influence.

Bellum était l'essence de la guerre et de la violence qui se manifestait dans les dispositions noires des bêtes et dans les violents changements de temps, comme cet orage cette nuit.

Et Lurkane, qui invisible, drap silencieux de pouvoir clandestin glissait ses travaux dans des mondes invisibles.

C'étaient les Forces qui regardaient silencieusement, du haut de leur perchoir dans les nuages, les Eléments se battre. Selon la légende, elles ne participèrent jamais au combat, mais lorsqu'ils découvrirent que le plan des Eléments était de détruire tous les hommes et toutes les bêtes, ils eurent pitié des mortels et leurs révélèrent les secrets de leurs pouvoirs pour défendre leurs vies. D'autres passages de la légende disent que les Forces du Dôme craignaient que les Eléments ne soient stupéfaits de leurs forces et ne s'unissent pour les attaquer dans leur haute demeure les poussant ainsi dans une bataille sans fin. Pour toutes ces raisons, les Forces enseignèrent aux mortels leurs pouvoirs, deux par Force, et firent dix champions pour repousser les Eléments avant qu'ils associent leurs pouvoirs.

A un Elfe, Cosmonium révéla les secrets du déplacement des éléments à travers le Void, lui donnant aussi un total contrôle sur le feu, le froid, l'énergie et l'électricité. Dans une armure rembourrée et armé d'un bâton, le premier grand héros entreprit de maîtriser son contrôle sur les éléments et créa de nombreuses et puissantes incantations pour la bataille cosmique. Il était appelé un Sorcier. Je me souviens de la sensation de découvrir le pouvoir et la beauté des Eclairs, personnellement mes favoris dans ma jeunesse, campant sous une nuit pluvieuse avec un soupçon d'aventure comme ce sinistre soir. Je voudrais parfois tirer un carreau de feu sur un arbre proche juste pour faire sursauter mes compagnons. Un acte, j'en suis sûr, que notre camarade mort aurait fortement désapprouvé.

Et à un Elfe d'une autre famille, Cosmonium montra la façon de construire une flèche en bois qui aille droit et directement à sa cible. Voilà comment était née l'Archer. Revêtu d'une armure composée de chaînes, elle était le second héros à naître. Du fait de leur origine commune, elle était capable d'utiliser les sorts créés par le Sorcier mais uniquement jusqu'à un certain degré. La plus grande partie de son énergie était dépensée à l'étude des arcs.

Esoterica prit ensuite un Gnome et l'entraîna aux méthodes de guérison, lui révélant les secrets du corps et de l'esprit, lui ouvrant les pouvoirs de faire du bien ou du mal à la constitution des autres. C'était vraiment un héros très puissant que celui-ci, appelé Clerc et équipé d'une armure de plaques, d'un casque et d'un bouclier. Guérir les camarades tombés et détruire les faibles adversaires était son devoir.

Un autre Gnome fut choisi. Il apprit certes les voies de la guérison, mais l'accent fut surtout mis sur l'usage des armes et des armures. Il était un champion vraiment majestueux appelé Paladin et un adversaire redoutable à affronter. Revêtu de la plus forte des armures et du maniement des armes de la vérité et du droit, il était devenu un des plus grands personnages de la légende inspirant de nombreux récits et créant de nombreuses vocations.

Alors Gaiam choisit ensuite les Nains pour défendre sa cause. De nombreux langages leur furent révélés, la communication avec les plantes et les bêtes leur fut accordée ainsi que les modèles des saisons et des étoiles. Les secrets de toute la vie sur terre étaient détenus par des personnages assez petits leur permettant de commander les forces de la nature pour y faire régner l'ordre, de commander aux grands orages, agitations et essaims de se battre, mais aussi d'appeler la guérison bienveillante de la Nature afin d'aider ceux qui sont tombés au combat. Aussi dévoués à la terre que les clercs à la sainteté, ces nouveaux êtres appelés druides se sacrifieraient pour préserver l'ordre de la Nature. Portant une simple armure de cuir, les druides voyageaient avec à peine une épée. Un orage comme celui de ce soir auraient difficilement été digne des talents d'un tel champion.

Quand la Force Gaiam offrit la communication avec les éléments de la forêt, un nouveau héros, noir et mystérieux, fut créé portant le nom de Ranger. Chez lui dans la densité des arbres, habitué aux fourrés des vignes et à

l'encombrement des buissons, le Ranger avait autant d'humeurs différentes qu'il y avait d'espèces de créatures dans la forêt. Comme le premier héros Ranger, Asa est enclin à changer d'humeur très rapidement, passant de la jovialité et de la malice à la fermeté.

Bellum choisit alors le Demi-Orc pour être un champion de l'épée. Ceint de la plus pure des armures, heaume et bouclier, et avec les plus puissantes des armes, il s'entraîna aux arts de la guerre, du combat et de la bravoure. Appelé Chevalier, il devint le plus fort des champions avec le plus fort désir d'en découdre sur le champ de bataille. Pendant que le Paladin recherchait la paix par une bataille et trouvait la victoire dans une fin rapide, le Chevalier désirait ardemment les guerres pour la fraternité qui y règne.

Et le second champion créé par Bellum fut appelé Barbare, car elle ne recherchait pas la fraternité dans un combat, mais l'odeur du sang. Avec la plus grande endurance des héros, le Barbare recherchait le frisson de se jeter dans une bataille. Vêtue uniquement d'une armure d'écailles, elle brandissait son bouclier et son grand marteau contre les armées de ses adversaires. Sur toutes les statues et dans toutes les tapisseries où je l'ai vue représentée, elle se tenait haute debout sur une montagne de guerriers tombés au combat, un heaume sur la tête.

Lurkane alors, la dernière et la plus mystérieuse des Forces, prit deux humains pour défendre sa cause. Il fut enseigné au premier à se déplacer dans des failles invisibles entre deux endroits ainsi qu'à voyager sans être vu ni être entendu. Connu comme le Voleur, il était capable de travailler les mécanismes des serrures et des pièges. Caché dans la plus petite des ombres, il avançait sur son adversaire pour asséner un coup fatal de dague dans le dos. En cotte de maille avec un bouclier et une dague, une arbalète au côté, il se déplaçait dans les feuillages comme une plume.

Et le dixième champion, éduqué pour la guerre, était fort dans tous les attributs de la forme physique et de l'esprit. Appelé Ninja, elle était un guerrier particulièrement puissant avec des armes particulières créées spécialement pour sa maîtrise des armes, une maîtrise pas même égalée par le puissant Chevalier. Tenue à une vie de solitude, seule même au milieu des autres champions, elle consacrait tout son temps à son corps et à son esprit. Elle était appelée la guerrière silencieuse, car elle possédait la discrétion du Voleur même avec sa cotte de maille. Personne ne l'avait jamais entendue parler.

Ces dix champions étaient les champions de la guerre contre les Éléments. Ils apprirent les arts de la magie et les méthodes de la guerre des cinq Forces du Dôme: Cosmonium, Esoterica, Gaiam, Bellum et Lurkane. Ces Forces au dessus des nuages, au dessus des étoiles guidaient réellement les étoiles dans leur trajet à travers la nuit. Mon tour de garde s'achève désormais et Supha vient me remplacer. Ce soir je dois me reposer, car demain nous voyagerons à travers les Evermoors et ce n'est pas un endroit à traverser lorsqu'on est fatigué.

Septième Jour De La Nouvelle Lune, A Swamp Town

Nous arrivâmes aujourd'hui à Swamp Town, après un voyage étonnamment facile à travers les Evermoors. Nous eûmes peu de batailles sur notre chemin avec seulement des animaux errants et des insectes. Mais même si le danger ne fut pas grand, cela nous servit d'entraînement sachant que la moindre erreur peut coûter très cher.

Après être entrés dans Swamp Town par la porte Ouest et après avoir trouvé le donateur du manuscrit que nous devions amener à Fountain Head, Rapha fut emmenée jusqu'au Temple Moorshadow. Par chance, les autres eurent juste assez pour payer les services des moines, car le bateau que nous avions loué pour nous transporter de Forsaken Sands aux Evermoors avait déjà bien puisé dans notre bourse commune. Et la récompense pour délivrer le manuscrit ne fera juste que rembourser ce que nous avons dû payer pour la résurrection de Rapha.

Lorsque Rapha fut de retour, nous prîmes une chambre à l'auberge, d'où je suis en train d'ailleurs d'écrire ces notes. Les autres se reposent, tout en racontant à Rapha ce qui s'est passé durant les deux derniers jours.

Mes espoirs de retrouver d'autres parties de la légende diminuèrent après avoir discuté avec ceux que j'avais rencontré dans la ville. Tout en rendant visite à ma corporation, je tombai sur quelqu'un qui revenait justement des Frozen Isles où il avait été lui-même cherché des rimes. Il me dit que pas une ne serait trouvée dans les régions du Nord. Il fut toutefois très heureux de voir le fragment que j'avais rapporté des ruines du Château de Greywind. Je lui racontai la légende que m'avait conté l'Ancien de Wildabar.

Après que la bataille fut terminée et que les champions eurent utilisé les pouvoirs que les Forces du Dôme leur avait donné pour conduire les maîtres des quatre éléments aux coins du Void (le Vide), les cinq Forces arrachèrent la terre qui avait servi de champs de bataille et la transportèrent à travers les cieux, des portes des Anciens jusqu'à celles de Terra, où la terre était située au milieu de l'eau et divisée en de nombreuses îles.

Alors que les Forces étaient en train de transporter les îles à travers les étoiles, les dix héros construisirent des villes afin de protéger les gens des monstres et des bêtes qui rôdaient dans les parages. De même, ils leur enseignèrent ce que les Forces leur avaient enseigné, donnant ainsi naissance à une longue tradition de savoir-faire qui a survécu jusqu'aux temps présents.

D'imposantes villes murées furent construites pour fournir à la fois un abri et une protection contre le monde extérieur hostile aux aventuriers qui voyageaient à travers les nouvelles terres et qui essayaient d'approprier et de conquérir ses nouvelles formes de vie. Il y avait des moments extraordinaires de bravoure et d'aventures, mais il y avait un besoin de lieux pour guérir, pour commercer, pour troquer ou encore pour s'entraîner. Ainsi dans les villes s'élevèrent des demeures où tous les besoins des aventuriers pouvaient être satisfaits. Il existait des armureries, des maisons où l'on trouvait de la bière et où l'on faisait la fête, cinq maisons de guérison où les mystérieux moines offraient leur or en hommage aux Forces pour les sauver des Eléments. On y trouvait aussi des terrains d'entraînement aux arts du combat, des écoles mystiques pour accroître les prouesses magiques de chacun et des lieux où les personnes fatiguées pouvaient se reposer en sécurité, acheter des marchandises et remplacer par d'autres un compagnon disparu. Ce sont les origines de nos villes d'aujourd'hui.

Dans le magasin du forgeron se forgeaient de nouvelles armes de destruction et se réparait le matériel cassé des guerriers. Il existait un commerce lucratif de marchandises venant d'ailleurs et tout le nécessaire pour explorer un donjon, tel que les cordes et les torches, pouvaient être trouvés. L'auberge était un endroit où les personnes épuisées pouvaient se reposer en sécurité derrière une porte fermant à clé et sous un toit pour les protéger de la pluie. Mais l'auberge ne fut pas uniquement créée afin d'être un lieu de halte, mais aussi afin de permettre aux jeunes aventuriers à la recherche de frissons et de trésors d'attendre un groupe ayant besoin d'eux.

Les Tavernes étaient construites là où la bière coulait à flot comme les rumeurs sortant de la bouche d'explorateurs et de guerriers, venus chercher dans ces endroits bruyants un remède introuvable dans le Temple. C'était également un endroit où de l'or posé dans la main du patron de l'auberge pouvait révéler des indices pour trouver d'innommables trésors et fortunes. Et lorsque les réserves de nourriture des aventuriers étaient épuisées, l'auberge pouvait les réapprovisionner avec la spécialité de la maison. Après tout, quand on n'a plus de force et qu'il n'y a plus rien à manger, se reposer n'est pas d'un grand secours.

Pour les guerriers blessés ou fatigués, les temples de guérison étaient érigés en faisant appel aux Forces du Dôme. Cinq Forces donnèrent aux mortels le pouvoir de maîtriser le déluge et cinq temples furent construits pour honorer leurs pouvoirs et aider ceux qui tombent à leur service. Les guerriers sans affliction pouvaient être guéris par ces moines qui portent des reliquaires sacrés. Leur chair serait soignée et leur malédiction levée.

Mais les portions d'or et de trésors qui n'étaient pas données aux moines sacrés étaient exposés à des vols constants. C'est pour cela que les constructeurs de ces villes érigèrent une banque robuste et sûre et confièrent sa surveillance à de puissants Golems. La banque était nécessaire pour garder la fortune de chacun en sécurité car même durant les joyeux jours qui suivirent la victoire contre les Eléments, certains espéraient toujours remplir rapidement leurs poches. La banque n'était pas inviolable, mais restait quand même plus sûre que les tentes en peau des aventuriers.

Pour entraîner les autres comme leur avaient montré les Forces du Dôme, les dix champions construisirent aussi de grands terrains d'entraînement avec des pistes et des arènes ainsi que toute sorte d'engins pour améliorer la force et la résistance. Pour une certaine somme, n'importe quel aventurier qui revenait d'une longue quête ou d'un long voyage pouvait demander l'aide de spécialistes dans tous les arts de la guerre. Il pouvait ainsi améliorer ses compétences dans le maniement de l'épée, dans le tir à l'arc ou tout autre arme. La résistance et l'endurance d'une personne au combat pouvaient également être augmentées grâce aux techniques des maîtres des Terrains d'Entraînement.

Et pour ceux qui étudiaient les arts de la magie, de mystérieuses confréries furent fondées afin d'enseigner aux magiciens le contrôle des forces. Après un apprentissage intensif, un meilleur contrôle de ses facultés pouvaient y être obtenu. On pouvait aussi y acheter des sorts pour augmenter ses possibilités. Ces endroits étaient tenus

secrets et seuls les membres des confréries pouvaient y entrer. Les légendes des arcanes environnantes étaient inscrites dans l'histoire de chaque confrérie pour fournir de précieux conseils et avertissements aux Sages.

Huitième Jour De La Nouvelle Lune, Les Frozen Isles

Nous campons ce soir dans les environs glacés des Frozen Isles. Comme je le pensais après m'être entretenu avec mon camarade chercheur à Swamp Town, il n'y a aucune trace de légende dans ces bois gelés. Nous avons cherché sur cette terre sauvage et enneigée pendant des heures mais il n'y a guère à y trouver que de la glace fondant au soleil.

Après s'être fait refuser l'entrée au Château Dragontooth à cause des rencontres précédentes avec notre guérisseuse Rapha, nous décidâmes de camper dans les bois glacés de ces îles et de garder un oeil sur le feu, ce que je fais actuellement tout en écrivant ces notes. J'ai connu des nuits plus agréables, mais je ne peux pas en vouloir à Rapha, car après tout, il est plus facile de traverser l'océan à l'aide de son bateau fantôme.

Ce groupe va me manquer lorsque nos chemins se sépareront à Fountain Head, mais d'autres choses m'appellent. Tout ceci ne fut en fait pour moi qu'une distraction, car ma véritable recherche n'a pas pour objet les légendes et les contes mais Sheltem. Depuis le début, il considérait ces îles et tout ce qui pouvait vivre dessus comme ses ennemis, et tenta même à deux reprises de les détruire. Maintenant que ces îles reposent sur la porte de Terra, je suis sûr qu'il n'a pas abandonné ses projets de les anéantir. Je ne sais pas en quoi consistent exactement ses plans, mais à chaque problème rencontré, je sens qu'il en est la cause.

J'écris ces notes afin de laisser derrière moi une trace pour quiconque me rejoindra dans ma recherche de Sheltem et de son complot diabolique. Je reste persuadé que les vieilles pyramides jouent un rôle dans ses projets et c'est là-bas que je commencerai mes recherches quand je repartirai. Cette fois j'irai seul, mais je laisserai des indices à quiconque me suivra pour lui faire profiter des nouvelles informations que j'aurai découvertes.

Je n'ai parlé de cela à aucun des autres, mais de retour sur les îles de l'Illusion dans les ruines du château de Blackwind, j'ai trouvé un message dans des décombres qui pourrait dévoiler un coin d'ombre du mystérieux plan de Sheltem. Ce plan semble porter beaucoup d'importance aux trois comportements des hommes communément appelés alignements: Bon, Neutre ou Mauvais. Cela fait de nombreuses années que la paix existe entre ces différentes attitudes, mais tel n'a pas toujours été le cas. Il y eut de nombreuses guerres entre ces trois alignements et peut être est-ce le plan de Sheltem que de raviver ces anciennes rivalités. Je travaille encore à la découverte du sens de ce message découvert dans les ruines. Aujourd'hui, la question d'être Bon ou Mauvais n'a à être résolue que dans certains situations, mais il existe toujours des lieux magiques où l'un ou l'autre serait très mal reçu. Il y a peu de chance qu'une guerre éclate aujourd'hui à cause de ces différences. Quoiqu'il en soit, je suis sûr que les subtiles différences entre les trois alignements, Bon, Neutre et Mauvais tiennent un rôle dans le plan de Sheltem.

J'interromps ici mon récit, car Asa va bientôt venir me relever de mon tour de garde. Ce voyage à travers les îles avec ce groupe aura été agréable, de même qu'aura été agréable le retour à la vie de Rapha. Remercions les Forces par qui les Moines des Temples peuvent enlever l'état MALADE qui inévitablement arrive à un aventurier. Que vous soyez maudit, paralysé ou même éradiqué, vous trouverez toujours le remède à cet état dans un temple, mais ce remède a toujours un prix.

Avec le lever du jour, nous commencerons la dernière partie de notre voyage pour atteindre Fountain Head, et de là je commencerai une nouvelle fois mes recherches en solitaire. Mes sentiments sont renvoyés tel un écho par les hurlements des loups que j'entends sous le ciel baigné par la lumière de la lune.

Neuvième Jour De La Nouvelle Lune, Fountain Head

Après avoir traversé Leper Canyon, nous atteignîmes Fountain Head en fin de journée. Je faussai compagnie à mon groupe à l'auberge, où ils rencontrèrent d'ailleurs immédiatement un autre jeune aventurier, inquiet de se joindre à eux dans leur prochaine excursion, après avoir, bien sûr, passé un peu de temps à l'auberge pour se rétablir.

Avant que je n'entame ma recherche de Sheltem, j'aimerais donner quelques derniers conseils à ceux qui me suivront dans cette aventure. Certaines compétences vous seront très utiles, même si pas totalement nécessaires, dans votre voyage à travers les îles. Vous devez trouver les personnes capables de vous les enseigner, mais aussi d'en payer le prix. Voici quelques-unes des compétences les plus utiles :

Cartography (Cartographie): Vous aide à conserver la carte des endroits que vous visitez..

Danger Sense (Sens du Danger): Vous avertira de la présence de monstres avant qu'il ne soit trop tard.

Detect Secret Passages (Détecer les Passages Secrets): A ne pas laisser de côté !

Mountaineering (Alpinisme): Permet d'avoir accès à des régions plus élevées.

Pathfinding (Eclaireur): Permet de tracer son chemin à travers des forêts denses.

Swimming (Nager): Permet de traverser des eaux peu profondes.

Veillez à toujours emporter avec vous un livre de sorts plein. Quand vous maîtriserez tellement les sorts que vous avez et que vous serez capables d'en apprendre d'autres, gagnez votre adhésion dans une corporation et apprenez-y tous les sorts que vous pourrez. Recherchez les mages errants qui vendent ces adhésions dont le prix est faible pour toujours avoir la bonne incantation au moment où il le faut. De plus si vous récupérez un objet magique dans un coffre ou si vous en achetez un à un professeur ambulant, allez à une corporation pour avoir une description de ses pouvoirs.

Souvenez-vous de toujours avoir avec vous une réserve suffisante de pierres précieuses car certains sorts nécessitent le pouvoir renfermé dans leurs cristaux.

Les sorts suivants sont mis à la disposition des novices:

Awaken (Réveiller): Tire les aventuriers de leur sommeil.

Detect Magic (Détecer la magie): S'il y a un objet magique dans le sac-à-dos du magicien, le sort vous le dira et vous révélera également son nombre d'utilisation possible. Utilisez aussi ce sort pour découvrir le contenu magique d'un coffre.

Elemental Arrow (Flèches des Eléments): Déchaîne le pouvoir des éléments sur un unique adversaire. Envoie un éclair de feu, d'électricité, d'acide ou de glace sur votre ennemi le tirant de son bien être.

First aid (Premiers Soins): Les blessures légères d'un aventurier peuvent être rapidement soignées par cette incantation.

Flying Fist (Poing Volland): Appelle un gant enchanté qui va donner un vigoureux coup de poing à un de vos adversaires.

Light (Lumière): Fournit une lumière magique pour illuminer les endroits sombres.

Tous les sorts ont été créés à partir des mystères de Cosmonium, Esoterica et Gaiam, et seules certaines classes peuvent en lancer. Des sorts plus puissants vous attendent, vous les rencontrerez lorsque vous progresserez.

Il sera également nécessaire de s'attirer la protection des six formes de dommages qui sont causées par les armes et les sorts. Ces formes sont le feu, l'électricité, le froid, le poison, l'énergie et la magie. Chaque race a sa propre capacité de résistance à certaines de ces formes et une plus grande protection peut être acquise à travers les sorts et les objets magiques.

Comme vous voyagez de ville en ville, vous rencontrerez de nombreuses occasions de proposer vos services à ceux qui en auront besoin. Il serait bon d'accepter leurs challenges car une grosse récompense pourrait être offerte, ce qui pourrait vous aider pour votre quête.

Et lorsque tout espoir se sera envolé, que ce soit face à un gigantesque dragon ou encerclé par tant d'Orcs que vous ne pourrez vous en sortir tout seul, vous avez la possibilité de faire appel à Mister Wizard pour vous aider. Il répondra toujours à votre appel, mais sachez qu'il ponctionnera vos points d'expérience. Ainsi un puissant guerrier peut très vite devenir faible s'il abuse de l'aide de Mister Wizard. Il est donc préférable de résoudre un problème sans son aide s'il existe pour cela la moindre solution. Cependant, de nouveaux aventuriers trouveront grâce aux yeux de Mister Wizard qui les aidera gratuitement.

Je dois maintenant me préparer pour rechercher Sheltem. Prenez ces notes et utilisez-les comme vous le pourrez pour découvrir ses projets, et ensemble nous pourrions peut-être faire échouer son complot. Recherchez les indices que je laisserai derrière moi, et bonne chance pour votre voyage. Puissent les pouvoirs de Might and Magic être toujours à vos côtés.