

# Solution no 1

## C.A.P Magazine

### NO 1013 Série

### 00 Jr

## ULTIMA IV

### B.STR & THE RHA!

Et voilà, Lord British a frappé à nouveau. ULTIMA IV est beaucoup plus vaste et nettement plus difficile à résoudre qu'ULTIMA III (déjà un sommet dans le genre).

Voici donc pour vous la solution COMPLETE d'ULTIMA IV.

1) Le jeu, son histoire, son but.

Dans un autre lieu et dans un autre temps, vous vous reposez de la dure lutte menée dans Ultima III contre les forces du mal. Mais ce dernier vient de refaire surface sur le monde que vous habitez (à croire qu'il vous suit partout). Une fois de plus vous allez devoir l'affronter.

Seulement votre comportement passé n'a pas été irréprochable, vous avez tué, volé et pillé plus que nécessaire. Et bien, dans Ultima IV, vous allez devoir vous racheter. Vous devez devenir un AVATAR.

Qu'est-ce un Avatar me direz-vous? Je vous répondrais que c'est une personne qui maîtrise parfaitement les Huit Grandes Vertues: Honesty (honnêteté), Compassion (compassion), Valor (valeur), Justice (justice), Sacrifice (inutile de traduire), Honor (honneur), Spirituality (spiritualité) et Humility (humilité). Vous deviendrez un Avatar quand vous aurez fait vos preuves dans la chambre du CODEX.

Une fois Avatar, vous serez un exemple pour tout le monde, le symbole vivant du Bien, faisant reculer le Mal devant vous et vos émules et ceci jusqu'à sa disparition. Mais ceci est une autre histoire et avant cela il y a du boulot.

Sérions donc les problèmes.

A) Comment démarrer.

Après une longue introduction (en anglais of course et sans intérêt) vous allez devoir créer votre personnage. Mais voici une première

originalité : C'est l'ordinateur qui vous définira selon les réponses aux questions posées. Il faut répondre par A ou par B selon votre sensibilité. Ceci fait vous vous retrouverez quelque part en BRITANNIA (le monde où vous allez vivre de passionnantes aventures). Faites un (2) status et vous aurez la surprise de découvrir ce que vous êtes : Guerrier, Barde, Magicien, ...

Votre but sera pour l'instant de survivre. Quoique dur, ce sera beaucoup plus facile qu'à Ultima III. En fait, vous êtes immortel puisque Lord British vous ressuscitera autant de fois qu'il sera nécessaire.

Entre deux morts, vous devrez vous adjoindre des coéquipiers pour vous aider dans votre quête. Ce sont les sept autres personnages. Votre équipe s'agrandira au fur et à mesure de votre niveau d'expérience. Voici un tableau de leur localisation.

TABEAU DES PERSONNAGES

profession	nom	lieu
Bard	IOLO	Britain
Paladin	DUPRE	Trinsic
Ranger	SHAMINO	Skara Brae
Fighter	GEOFFREY	Jhelom
Mage	MARIAH	Moonglow
Tinker	JULIA	Minoc
Shepherd	KATRINA	Magincia
Druid	JANA	Yew

Vous leurs demanderez de se joindre à vous en leur disant : JOIN. Voyez leur réponse. (le personnage que l'on ramplace refusera de vous rejoindre).

Une des caractéristiques d'Ultima IV est la possibilité de dialoguer avec les habitants. Ce sera grâce au dialogue que vous découvrirez les secrets de Britannia.

Chaque personne peut comprendre une série de mots et y répond. Ensuite il comprend deux mots qu'il aura utilisés dans ses réponses précédentes. Ces mots communs sont : NAME - JOB - HEALTH - LOOK - JOIN.

Ce n'est pas très élaboré comme analyseur de syntaxe mais c'est suffisant.

Conseil : Répondre soigneusement aux questions. Ne pas être vantard. Ex: Etes vous le plus courageux du monde ? Répondre NO. Dire la vérité.



Si vous connaissez le Rune d'Humility et qu'on vous demande si vous le connaissez, répondez YES. (notez que si vous répondez NO cela n'a pas d'importance dans ce cas-là mais il faut prendre de bonnes habitudes car certaines de vos réponses auront une influence sur vos vertues.

#### B) Le comportement à avoir.

Vous devez vous comporter d'une certaine manière pour acquérir vos vertues. voici les comportements :

Compassion : donner (GIVE) aux mendiants.  
Sacrifice : donner son sang aux Healers quand ils vous le demande.  
Valor : ne pas fuir devant l'ennemi.  
Spiritualité : méditer dans les Shrines.  
Humilité : ne pas se vanter lorsqu'on vous pose des questions.  
Justice : ne pas voler les coffres dans les villes.  
Honnêteté : payer à leur juste prix les objets ou les Herbes.  
Honor : ne pas attaquer les personnages non-démoniaques (ce sont les personnages de couleur blanche, même les Orcs ou les Squelettes).

#### C) Le monde : Britannia.

Voir le plan joint en annexe.

Vous pouvez vous déplacer à pied, à cheval (conseillé), en bateau ou en mongolfière (et oui!).  
Vous êtes ralentis sur certains terrains, d'autres étant impraticables selon votre moyen de transport.  
(la mongolfière passe au dessus de tout mais ne peut se poser que sur la plaine).  
Attention aux plantes empoisonnées dans les marais, surtout au début. En effet, pour lutter contre le poison, il n'y a que les CURE sorts de magie que l'on doit faire et quand on débute, on n'en possède pas, ou les Healers mais le faible total de points de vie ne permet pas tout le temps d'arriver jusqu'au Healer.  
N'abusez donc pas de la répétition des touches de directions.

Voici le tableau des différentes villes de Britannia avec leur location au sextant.

ville	vertue	location	composition
Trinsic	honor	LI/GK	weapon, armour inn, pub
Jhelom	valor	NO/CE	heal, armour weapon, inn, pub
Moonglow	honesty	IF/OH	herbs, inn, heal
Yew	justice	CL/DK	food, prison heal, justice
Brae	spirituality	IG/BG	herbs, inn, food
Vesper	-----	DL/MJ	weapon, pub, inn guild
Minoc	sacrifice	BE/JP	inn, weapon, food

ville	vertue	location	composition
Paws	-----	JA/GC	horses, armour food
Britain	Compassion	GK/FC	heal, armour weapon, food, pub
Magincia	humility	KJ/LC	ruines
British castle	-----	GM/FG	Lord British heal, Seer, prison
Cove	-----	FK/II	heal, ankh
The Lycaem	truth	GL/NK	télescope, heal Rob Bath, library
Serpents Hold	courage	PB/JC	academy, heal sentri

ville	vertue	location	composition
Empath Abbey	love	DD/BM	hoak grove heal, R.M.

Pour aller à Cove, prendre un bateau, aller dans le tourbillon (ne pas confondre avec le typhon), il vous amènera sur le lac. Cove se trouve au sud à l'intérieur des montagnes. Autre moyen : le ballon dirigeable.

#### D) Les portes.

Vous pouvez aussi vous déplacer par les portes de téléportation. Il suffit de se placer dessus pour être téléporté. Regardez en haut de l'écran vous pouvez voir deux taches changeantes qui sont les deux lunes de Britannia. La première concerne le lieu de départ, la seconde le lieu de destination.

lune	situation	correspondances
<input type="radio"/> no		moonglow à l'est: no, 1/4g, 1/2g
<input type="radio"/> 1/4g		britain à l'ouest: 3/4g, full, 3/4d
<input checked="" type="radio"/> 1/2g		île avec jhelom: 1/2d, 1/4d, no
<input checked="" type="radio"/> 3/4g		yew à l'est : 1/4g, 1/2g, 3/4g
<input checked="" type="radio"/> full		minoc à l'est full: 3/4d, 1/2d
<input checked="" type="radio"/> 3/4d		trinsic au nord-est: 1/4g, no, 1/4d
<input checked="" type="radio"/> 1/2d		île avec brae: 1/2g, 3/4g, full
<input type="radio"/> 1/4d		île avec magincia: 3/4d, 1/2d, 1/4d

#### E) Les personnages de Britannia.

1) Lord British  
Posez-lui des questions, il vous donnera des renseignements importants. En effet, il est le souverain de Britannia et connaît bien la quête de l'avatar. Autre avantage, il peut vous redonner des points de vie, il suffit de lui parler d'HEALTH et de répondre NO. Vous devez aussi le voir pour monter de niveau (ce qui fera progresser vos caractéristiques).

2) Seer Hawkwind  
Il indique le chemin à parcourir sur le chemin de la quête. Il critique votre comportement et vous indique quand il faut subir l'élévation. Suivez ses conseils.

## F) Les monstres.

vous avez 33 monstres à combattre.

Ce sont :

Bat (chauve souris), Cyclop (cyclope), Dragon, Ettin (monstre à deux têtes), Gazer, Ghost, Gremlin, Headless (monstre sans tête), Hydra (monstre marin), Insect, Lich, Lava lizart, Mimic Nixie (monstre marin), Orc, Phantom, Pirates (en bateau), Python, Rat, Reaper, Seahorse (monstre marin), Skeleton, Slime, Spider, Squid (monstre marin), Troll, Wisp, Wizard, Zorn et les deux plus forts Balron et Devil.

Comme vous le voyez il y a du monde à combattre. Soyez courageux.

## II) La solution.

La voici enfin, la solution.

A) Relations entre les vertues, les villes, les runes, les mantras et les shrines.

Pour subir l'élévation, il faut prier dans le shrine correspondant à la vertue à acquérir, et pour cela, il faut avoir la rune correspondant au shrine et connaître le mantra qui va avec la vertue. Le shrine est une chapelle, il y en a huit disséminées dans Britannia. La rune est une sorte de clef pour pouvoir entrer dans le shrine. Le mantra est un mot dont la connaissance permet de focaliser ses pensées sur la vertue que l'on médite. Il faut prier pendant trois cycles. Voici la démarche à suivre : Se positionner sur le shrine, taper (Enter), dire sur quelle vertue on veut méditer et le nombre de cycle désiré, puis donner le mantra à chaque fois qu'il est demandé. Attention, toute vertue acquise ne l'est pas définitivement, un faut pas serait fatal et vous obligerait à recommencer.

Voici le tableau des vertues

vertue	sit. du rune	mantra	shrine
valor	Jhelom angle bas-droit de la tour bas-droit.	RA	OF/CE
spirituality	british castle salle des coffres	OM	porte ●●

vertue	sit. du rune	mantra	shrine
sacrifice	minoc angle bas-droit de la forge à l'est d'iron work	CAH	CN/MN
compassion	crochet gauche couloir du inn de britain.	MU	FM/IA

vertue	sit. du rune	mantra	shrine
humility	pauv angle bas-droit de la ville derrière des rochets.	LUM	NO/OH
honesty	moonglow coffre de Mariah	AHM	EC/OS

vertue	sit. du rune	mantra	shrine
justice	yew angle bas-gauche de la 1ère cellule de la prison.	BEH	AM/EL
honor	trinsic à coté magicien	SUMM	MP/FB

## B) Le matériel.

1) le sextant. S'achète dans un magasin de la Guilde (Guild shop : Uesper et Buccaneer's den) pour 900 points d'or et en demandant E.

2) Book of Truth. Caché dans la bibliothèque (Library) de The Lycaem. Aller sous le T et faire un (Search).

3) Candle of Love. Caché à Cove. Vous devez aller dans le shrine de l'ANKH, trouver la porte secrète qui est située en haut à gauche derrière un cahamp de force. Vous irez jusqu'à une petite pièce puis (Search).

4) Bell of courage. Dans l'océan. Coordonnées NA/LA puis (Search).

5) Wheel. Proue magique qui renforce la résistance du bateau quand on l'utilise (Use). En mer. Coordonnées NH/GA puis (Search).

6) Silver Horn. Permet de passer les monstres qui gardent le shrine d'Humility. Sur une ile. Coordonnées KN/MN puis (Search).

7) Mondain's skull. Dans l'océan. Coordonnées FF/MF quand les lunes sont à 00. C'est un artifice du diable, ne pas l'utiliser sauf pour le détruire. En fait il est inutile.

8) 3 parts of Key. Se trouve dans les donjons. (cf donjons).

9) Les Stones. Idem que les 3 parts of Key.

10) les Clés. Elles s'achètent dans une Guild. Elles servent à ouvrir les portes.

11) les Gems. servent à obtenir une carte avec (Peer).

12) Les torches. servent à éclairer les donjons. (Donite a torch).

## C) Les armes et les armures.

Il existe toute une série d'armes et d'armures. Elles s'achètent dans différents magasins à un prix variable.

Voici la liste des armes (weapons) :

-Staff -Dagger -Sling -Mace -Axe  
-Sword -Bow -Crossbow -Flam oil  
-Halberd -Magic axe -Magic sword  
-Magic bow -Wand -Mystic sword

Armes conseillées: Magic bow pour ceux qui peuvent en avoir (possédant des points de magie), sinon Bow. Cela permet de combattre à distance et rend inutile le port d'une armure. La Mystic sword remplacera le Bow (arc) dans le Great Stygian Abyss. (cf chapitre D).

Dernier conseil: on change d'arme en faisant (Ready weapon).

Les armures (armour) sont inutiles et coûtent cher, très cher. Gardez juste un vêtement pour la décence, cela suffira. Voici quand même le tableau des différentes armures à votre disposition :

-Cloth -Leather -Chain mail -Plate  
-Magic chain -Magic Plate-Mystic robe  
Elles se trouvent dans des magasins spécialisés.



D) Les Objets "Mystic".  
Les Mystic Weapons et les Mystic Armours ne s'achètent pas, elles se découvrent. La Mystic Sword est située dans l'Académie militaire de Serpent's Hold, faire un (S)earch pour la découvrir sur le point situé 3 cases au dessous du D. La Mystic Sword est située dans l'Oak Grove d'Empath Abbey. Faire un (S)earch à l'endroit situé 2 cases au sud et 1 case à l'est de Benjamin.  
Les Mystics servent dans le Great Stygian Abyss pour ceux qui ne possèdent pas de pouvoirs magiques.

E) L'Or et la nourriture.  
Il faut se procurer l'Or lors de combats ou dans les Dungeons, il ne faut surtout pas le voler. La nourriture s'achète, pas moyens de la voler comme dans les précédents ULTIMAs.

F) Les Points de vie.  
Le minimum de points de vie (PV) est de 0, le maximum est de 800. Il existe plusieurs moyens de récupérer des PV. Les Healer qui sont payants, un sort magique à votre disposition (H) et Lord British (lui demander s'il va bien avec Health puis répondre No) sont les solutions magiques, le sommeil dans un Inn ou en faisant un camp : (H)ole up and camp.

G) La magie.  
Les sorts magiques sont composés à l'aide de Reagents qui sont les Herbs. Ces Reagents s'achètent dans des endroits spécialisés ou se trouvent. Voici le tableau des Herbs.

A: Sulferous Ash. B: Ginseng.  
C: Garlic. D: Spider Stilk.  
E: Blood Moss. F: Black Pearl.

Tous ces sorts s'achètent.

G: Nightshade (située en JF/CO à 00).  
H: Mandrake Root (LG/LG à 00). Un conseil, attirez un monstre sur le carré du marais empoisonné et tuez le. Laissez le coffre sur les herbes néfastes, vous ne serez pas empoisonné.

Les sorts sont confectionnés avec les différents Reagents en utilisant la commande (M)ix reagents. Tapez ensuite les lettres correspondant au herbs à utiliser.  
Voici le tableau des différents sorts.

A: Awaken. B+C. Réveille.  
E: Elink. D+E. Saut de puce.  
C: Cure. B+C. Contre-poison.  
D: Dispell. A+C+F. Supprime champs (ces champs sont soit des cases empoisonnées, soit des champs de force, soit des cases enflammées).  
E: Energy. A+D+F. Place champ force.  
F: Fire Ball. A+F. Sort d'attaque.  
G: Gate Travel. A+F+H. Transporte à une porte. (Il suffit d'indiquer le numéro de la porte).  
H: Heal. B+D. Points de vie.  
I: Ice Ball. F+H. Idem F.  
J: Jinx. F+G+H. Monstres s'entretuent.  
K: Kill. F+G. Tue les Monstres.  
L: Light. A. Lumière.  
M: Magic Missile. A+F. Idem F.  
N: Negate Time. A+C+H. Fige temps.

O: Open. A+E. Ouvre coffres.  
P: Protection. A+B+C. Protège.  
Q: Quickness. A+B+E. Accélère action.  
R: Resurrection. A+B+C+D+E+H. Revivre.  
S: Sleep. B+D. Endors ennemis.  
T: Tremor. A+E+H. Tremblement de dongeon. (indispensable dans Abyss).  
U: Undeed. A+C. Fantomes fuient.  
V: View. G+H. Carte.  
W: Wind. A+E. Change direction du vent (pour voiliers et mongolfière).  
X: X-it. A+D+E. Sortir du dongeon.  
Y: Y-up. D+E. Monte d'1 niveau.  
Z: Z-down. D+E. Descend " " " " " "

Et voilà, n'importe quel magicien peut les utiliser.

H) Les Dungeons.  
Ceux d'Ultima III était de la petite bière, vous allez souffrir.  
Il y a 7 dungeons plus un Great Stygian Abyss (sorte de super dongeon). Ils ont tous huit niveaux inversés et en 3D (comme dans Ultima III).  
Voici le tableau des dungeons.

Dungeon:Situation	Dungeon:Situation
Covetous: BL/JM	Deceit: EG/PA
Despise: ED/FL	Wrong: BE/HO
Dastard: KI/EL	Shame: GI/DK
Hylth: entrée derrière Brit.Castle.	
G.S.Abyss: OJ/OJ	

Ce qu'il faut savoir:

- Les salles sont souvent lieux de combats. On peut fuir sans risque. Elles sont truffées de passages secrets et de faux murs.
- Certains niveaux sont pleins d'or, intéressant non ?
- Ne pas hésiter à utiliser les sorts spécifiques aux dungeons: Y, Z, X, T, U.
- Vous avez trois choses à faire dans les dungeons :
  - 1) Récupérer les Stones. Les Stones serviront dans le G.S. Abyss.
  - 2) Récupérer les 3 parts of Key. Elles servent dans G.S.A. On les trouve dans les Altars. Les Altars Room sont des pièces situées au huitième niveau. Il faut se placer sur l'Altar et faire un (U)se Stone. Donner la couleur des Stones utilisées.
  - 3) Les Magic Bowls. Elles montent les caractéristiques de vos personnages. Se mettre en face et faire (S)earch. Attention : Une pierre qui fait progresser une caractéristique coûte 200 PV, deux coûtent 400 PV et trois coûtent 800 PV. Dur, dur !

La puissance des monstres n'est pas en rapport avec le niveau du dongeon, tant mieux.

Voici le tableau des Stones.

Red	Black	White	Purple
Valor	Humility	Spiritual	Honor
Dastard	Porte 00	FA/BA	Shame
Courage		Courage Love Truth	Courage Truth

Blue	Yellow	Orange	Green
Honesty	Compass.	Sacrifice	Justice
Deceit	Despise	Covetous	Wrong
Truth	Love	Courage	Love
		Love	Truth

Et voilà le tableau des Altar Rooms.

Courage: Destard. Stones Red, Orange Purple et White.

Truth: Wrong. Stones White, Purple, Blue et Green.

Love: Hylloth. Stones Orange, White, Yellow et Green.

Une dernière chose à savoir: les Altar Rooms communiquent entrées-elles.

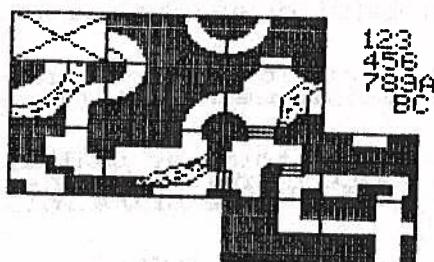
#### D) Le Shrine d'Humility.

Ce Shrine pose un problème. En effet, il est situé sur l'île de Abyss, sur sa face nord. Pour y avoir accès, il faut passer par une plaine très douteuse: on y est constamment agressé (une centaine de monstres à combattre). Pour éviter ces combats, il faut utiliser (U)se le Silver Horn une fois à l'aller, une fois au retour. L'Horn est activé quand un point rouge remplace le signe d'Avataroid.

#### J) The Great Stygian Abyss.

Une fois devenu un Avatar et avoir tous le matos, il va falloir s'attaquer au donjon de Abyss. Jusqu'ici le jeu n'a été qu'un simple échauffement, les difficultés vont réellement commencer. Il faut aller en bateau à Abyss et entrer par le port pirate. Faire un (U)se Wheel. Un conseil: aller à l'abordage puis faire un (X)it et combattre à pied les bateaux ennemis. Attention aux canons. Les Negate Time sont pratiques. Une fois le coin nettoyé, débarquez sur la plage à l'est. Oui, je sais, c'est empoisonné, mais on a pas le choix. Un bon coup de (C)ure et aller à la recherche du G.S.A. Aller en sud puis en sud-ouest. Plusieurs rigoles de lave convergent vers une case rouge. Allez dessus, faire (U)se bell, (U) book, (U) candle puis (D)own. Voilà, vous êtes dans le G.S.A., au premier niveau. Vous devez aller à une espèce d'Altar, situé vers l'est. Là, vous devez (U)se Stone. Répondre Honesty, couleur Blue. (Ne pas boire aux fontaines). Au niveau 2, vous devez passer à travers un bloc de 3x3 chambers, ne pas descendre par l'échelle, mais trouver un faux-mur. (D)ispell les trois champs puis vous voilà devant l'Altar. (U) stone, compassion Yellow. Au niveau 3, passez par les pièces vers le centre du niveau. Réponse: Valor, Couleur: Red. Au niveau 4, Aller vers l'est à travers les faux-murs, puis au nord à travers d'autres faux-murs, puis traverser les pièces. Réponse: Justice, Color: Green. Au niveau 5, Allez au coin opposé d'ou vous êtes, passez à travers les salles, prendre l'un des deux pédestals, les portes cachées commencent là. Réponse: sacrifice, Couleur: Orange. Au niveau 6, ça se corse comme dirait Napoléon. Le mieux est de suivre le

plan ci-dessous.



Passez par le faux-mur en 1 vers la case 2, puis 4, 7, 8, 5, 6. Dans cette salle 6, il y a un passage secret en sud, pour l'ouvrir, allez dans la niche est un bloc

disparaîtra, allez à l'emplacement de ce bloc, vous pourrez passer. Allez de 9 en A puis C. Une fois à l'Altar, répondre Honor, Purple. Niveau 7: Simple. Il faut aller au Nord-Est et passer une série de pièces. Réponse: Spirituality, White. Le niveau 8 est le plus difficile car il va falloir entrer dans la chambre du Codex. Il y a une première série de pièces à passer, puis une seconde série plus simple. Evidemment, passer ces pièces est simple mais il ne faut pas oublier que les passages sont cachés et que les faux-murs fourmillent. Mais il n'y a pas de réelle difficulté.

Vous voilà dans la chambre du Codex. (U)se Stone, Humility, Black. Vous voici au pied du mur, il va falloir répondre à toute une série de questions. Le mot de passe est VERAMOCOR (de VERity, AMOR et COURage, mot donné par les rois des trois Châteaux). au fait, ne pas se tromper de syntaxe, car les corrections sont impossibles et toute erreur est fatale. Il faut répondre aux différentes questions dans le même sens des réponses données lors de la descente: - Honesty - compassion - Valor - Justice - Sacrifice - Honor - Spirituality - Humility.

Puis les trois qualités dans l'ordre bien connu: - Truth - Love - Courage.

Enfin à la dernière question:

- Infinity. (Anagramme des différents signes obtenus lors de chaque acquisition d'une partie d'Avatar).

Tableau des signes runiques.

A	R	I	R	A	H
B	O	A	A	T	T
C	X	M	A	N	N
D	A	E	K	O	E
E	X	N	E	N	E
F	A	C	E	N	E
G	A	N	E	N	E
H	E	N	E	N	E

Au fait, c'est fini.

Personnellement, j'ai résolu avec l'aide indispensable de The RHA! Ultima IV en 80 heures et 94779 mvts.



(Commencé le 29/12/85, fini le 17/02/86 à 22 heures 20, soit 50 jours de jeux. Pas mal pour un soft, vivement Ultima V si celui-ci existe un jour.

En annexes, vous trouverez une série de renseignements complémentaires.

- Annexe 1 : Les touches utilisées.
- Annexe 2 : Le coin des tricheurs.
- Annexe 3 : Carte de Britannia.

B.Str

#### Annexe 1: les touches utilisées.

A) Attack. Pour engager un combat avec l'ennemi.  
 B) Board. Embarquer ou monter à cheval. Nécessite un bateau, une mongolfière ou un cheval.  
 C) Cast. Jette un sort.  
 D) Descend. Descendre d'un niveau.  
 E) Enter. Entrer dans une ville, un village, chateau, donjon, shrine...  
 F) Fire. Tirer avec le canon d'un navire.  
 G) Get Chest. Prendre le contenu d'un coffre.  
 H) Hole up and Camp. Installer un camp pour dormir. On doit être à pied.  
 I) Ignite a torch. Allumer une torche.  
 J) Jimmy Lock. Ouvrir une porte fermée à clef avec une clef magique. Donner ensuite la direction de la porte à ouvrir.  
 K) Klimb. Monter d'un niveau.  
 L) Locate position. Donne la position à l'aide du sextant.  
 M) Mix reagents. Prepare un sort en mélangeant différents ingrédients.  
 N) New order. Modifier l'ordre de l'équipe.  
 O) Open door. Ouvrir porte.  
 P) Peer a gem. Donne une carte de l'endroit. Nécessite une gemme.  
 Q) Quit & Save. Utilisable seulement dans le monde de Britannia. Sauvegarde de la partie.  
 R) Ready Weapon. Choisir une arme. Ne pas oublier, surtout la première fois.  
 S) Search. Rechercher à l'endroit exact ou on se situe un objet usuel.  
 T) Talk. Converser avec les habitants.  
 U) Use. Utiliser un objet.  
 V) Volume. Commute le son (coupe).  
 W) Wear Armour. Choisir le vêtement ou l'armure que l'on décide porter. Comme pour les armes, on doit l'avoir en sa possession.  
 X) Xit. Continuer à pied (lorsqu'on utilisait un autre moyen de transport).  
 Y) Yell. Crier "giddyup" ou "whoa" pour aller plus vite ou plus lentement lorsqu'on est à cheval.  
 Z) Ztat. Affiche l'état du personnage demandé (0 pour aucun). Utiliser les touches F5 ou F7 pour faire un scrolling des informations.

Annexe 2: Edition des secteurs clés. Ce sont les secteurs 0 et 1 de la piste 14. Voici les tableaux les concernant.

#### Secteur 0 de la piste 14.

Nom du personnage (puis 0)							
Ligne sans intérêt							
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13			

- 1: Sexe: 92=feminin, 123= masculin.  
 2: Classe: 0=mage 1=bard 2=fighter 3=druid 4=thinker 5=paladin 6=ranger 7=shepard.  
 3: Etat: 199=G 208=P 196=D  
 4: Pts de force (max. 50).  
 5: Pts de dexterity.  
 6: Pts d'intelligence.  
 7: Pts de magie. De 0 à 99.  
 8: Numéro logique du personnage: 1=Katrina 2=Shamino 4=Dupre 8=Julia 16=Jaana 32=Geoffrey 64=Iolo 128=Mariah.  
 9: H.P.: 8 (PF) 0(Pf) = 8++ Pts.  
 10: H.M.: Idem que H.P.  
 11: Expérience: 153 (PF) 153 (Pf) = maxim  
 12: Arme utilisée: 0=No weapon 1=Staff 2=Dagger 3=Sling 4=Mace 5=Axe 6=Sword 7=Bow 8=Crossbow 9=Flam oil 10=Halberd 11=Magic axe 12=Magic sword 13=Magic bow 14=Wand 15=Mystic sword.  
 13: Armure portée: 0=No armour 1=Cloth 2=Leather 3=Chain mail 4=Plate 5=Magic chain 6=Magic plate 7=Mystic robe.

#### Secteur 1 de la piste 14

I	1	2	3	4	5	6	7	8
II	1	2	3	4	5	6	7	8
III	1	2	3	4	5	6	7	8
IV	1	2	3	4	5	6	7	8
V	9	10	11	12	13	14	15	16
	Ligne sans intérêt							
VI	1	2	3	4	5	6	7	8
VII	1	2	3	4	5	6	7	8
VIII	9	10	11	12	13	14	15	16
IX	17	18	19	20	21	22	23	24
X	25	26	Plus rien (que des 0)					

- I: Vertues: 0=part of avatar. Va de 1 à 152. 153=prêt à l'élévation.  
 1:Honesty 2=Compassion 3=Valor 4=Justice 5=Sacrifice 6=Honor 7=Spirituality 8=Humility  
 II: Equipement: 1=Torches 2=Gems 3=Keys 4=Sextant  
 Objets (Items): 5=Stones (255=toutes) 6=Runes (255=tous) 7=Bell, Book & Candle: 7=tous 8=3 part of key: 7=toutes.  
 III: 1: sans intérêt 2 & 3:Food: 153 (PF) 153 (Pf) = maximum

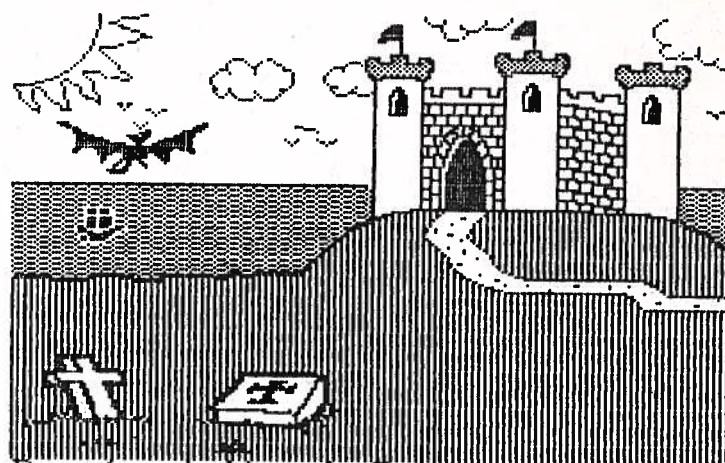
4 & 5: Gold: Idem que Food.  
 6: Horn: 1=possède 0:sans.  
 7: Wheel: Idem Horn.  
 8: Skull: Idem Horn.  
 IV: Vêtements: De 0 à 153.  
 1:No armour 2:Cloth 3:Leather  
 4:Chain mail 5:Plate 6:Magic chain  
 7:Magic plate 8:Mystic robe.  
 ERRATA: Il manque une ligne de 8  
 octets que l'on numérottera de 17 à 24.  
 Armes: De 0 à 153.  
 9:No weapon 10:Staff 11:Dagger 12:Sling  
 13:Mace 14:Axe 15:Sword 16:Bow  
 17:Crossbow 18:Flam oil 19:Halberd  
 20:Magic axe 21:Magic sword  
 22:Magic bow 23:Bow 24:Mystic sword.  
 V: Reagents: De 0 à 153.  
 1:A 2:B 3:C 4:D 5:E 6:F 7:G 8:H.  
 VI: Spells: De 0 à 153.  
 1:A 2:B 3:C 4:D 5:E 6:F 7:G 8:H 9:I 10:J  
 11:K 12:L 13:M 14:N 15:O 16:P 17:Q 18:R 19:S  
 20:T 21:U 22:V 23:W 24:X 25:Y 26:Z.

Annexe 3: Voir carte jointe.

Et voilà, c'est fini. Vous n'avez plus  
aucune excuse de ne pas finir

ULTIMA IV

\*\*\*\*\*



Représentation de Britannia.

\*\*\*\*\*

