

LA
COLLECTION
KING'S
QUEST

IMPORTANT: Lire attentivement les informations concernant les nouvelles grilles de protection de KQ III et IV en page 27 et 32

FRANÇAIS

CREDITS:

Producteur:
Robert Holmes

Programmeurs:
Scott Murphy, Greg Tomko-Pavia
Bob Andrews, Jerry Shaw

Conception graphique:
Gloria Garland, Darrin Fuller
Nathan Gams, Phy Williams, Donovan Skirvin

Rédacteurs:
Susan Frischer, Leslie Sayes Wilson

Recherche:
Robert Holmes, Susan Frischer
Lori Lucia, Judy Crites, Debbie Usher

Documentation:
Leslie Sayes Wilson, Maria Fruehe
Nathan Gams

Assurance Qualité :
Judy Crites, Sharon Simmons
Catie Andrews, Doug Wheeler

Musique:
Mark Seibert, Jay Usher
Robert Holmes

Ingénieurs du son:
Rick Spurgeon, Kelli Spurgeon

Montage:
Tri-Film, Robert Holmes
Randy Littlejohn, Bill Crow
Bob Ballew

Programmeurs d'étude:
Larry Scott
Terry McHenry
Mark Wilden
Greg Tomko-Pavia
Ken Koch

Historien
John Williams

Traduction française:
Art Of Words

Des remerciements particuliers à:

- Tous les chevronnés de *King's Quest* qui ont participé à la réalisation de cette collection,
- Jane Jensen, Lorelei Shannon, Josh Mandel, and Ken Williams
- Et Roberta Williams, qui recule toujours plus loin les limites des divertissements interactifs

Le Vieux Manuel

Des précisions sur la Collection King's Quest

En des temps très reculés, dans un lointain royaume, Roberta Williams créa le premier King's Quest. A cette époque, la technologie utilisée pour mettre au point ce jeu était nouvelle et originale. La qualité de ce jeu fut proclamée aux quatre coins du pays, et Roberta fut proclamée «Reine des Jeux d'Aventure».

Beaucoup de choses se sont passées entre «Il y a bien longtemps...» et «... quant au reste, c'est de l'histoire». Les progrès technologiques, déterminants lors de la création des chapitres suivants de la saga King's Quest, ont permis aux magiciens de Sierra On-Line de créer un monde enchanté mais réaliste, dans lequel les joueurs ne font qu'un avec les souverains de Daventry.

Les jeux sont présentés ici dans leur intégralité, et il n'a jamais été question de les transformer. En progressant dans la saga, vous remarquerez le développement simultané de la technologie et des personnages. Les chapitres un à quatre utilisent une «interface texte», les chapitres cinq et six proposent une «interface à la souris». C'est sur tout cela que repose la saga magique de King's Quest, et elle est toujours présente dans la vie de ceux qu'elle touche

Le Vieux Manuel

PROCÉDURE D'INSTALLATION

Tous les jeux KQ inclus dans cette collection peuvent être lancés à partir du DOS. Seules les versions anglaises de KQ5 et KQ6 pourront être lancées à partir de Windows. Reportez-vous au fichier Readme (anglais) de chaque jeu pour plus d'information. Si vous avez besoin de renseignements techniques concernant Windows, consultez votre manuel Windows.

INSTALLATION SOUS WINDOWS™

IMPORTANT: Tous les jeux devront être installés sur le même lecteur que King's Quest Collection.

1. Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
2. Lancez Windows en mode Standard ou Etendu.
3. Choisissez l'option «Run...» (exécuter) du menu «File» (fichier).
4. Sur la ligne de commande, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, puis \SETUP.EXE et cliquez sur OK. Par exemple, si votre lecteur de CD est le lecteur D:, entrez D:\SETUP.EXE et cliquez sur OK.
5. Le programme de configuration sera lancé automatiquement. Pendant l'installation de Windows, un message apparaîtra à l'écran :

> «Please enter the letter of the drive to which you wish to install»
> *«Indiquez la lettre du lecteur où vous souhaitez procéder à l'installation.»*
>
> **NOTE:**
> «All games must be installed to the drive you have selected.»
> ***REMARQUE :***
> *Tous les jeux doivent être installés sur le lecteur que vous avez sélectionné.*

Le Vieux Manuel

La réponse à ce message devra être la lettre du disque dur où vous souhaitez installer le jeu.La réponse ne devra pas être le lecteur dans lequel vous avez placé votre CD.

6. Après l'installation de King's Quest Collection, vous devrez installer chaque jeu séparément. Pour ce faire, double-cliquez sur l'icone d'installation KQ Game Install. Une liste de jeux apparaîtra. Cliquez sur le jeu que vous voulez installer et valider par OK. Suivez ensuite les instructions à l'écran. Une fois le jeu installé, l'icone du jeu apparaîtra alors dans le groupe d'icones Sierra. Double-cliquez dessus pour lancer le jeu.

Pour lancer un jeu:

1. Placez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Lancez Windows.
3. Double-cliquez sur l'icône du Groupe Sierra si elle n'est pas déjà ouverte.
4. Double-cliquez sur l'icône du jeu.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

INSTALLATION À PARTIR DU DOS

1. Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
2. Au message d'attente du DOS, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, puis deux points. Par exemple, si votre lecteur de CD est le lecteur D:, entrez D: et appuyez sur la touche Entrée.
3. Entrez install et appuyez sur la touche Entrée.
4. Un menu sera affiché. Choisissez la lettre correspondant au jeu que vous voulez installer, et entrez-la au message d'attente.
5. Suivez les instructions affichées sur votre écran.

Le Vieux Manuel

Le Jeu

Dans lequel le joueur se familiarise avec la méthodologie du jeu et le Menu Principal.

Les carrefours de Daventry

Les options ci-dessous sont disponibles dans le menu principal:

Inside the Chest: *(à l'intérieur du coffre)*: mettez votre clé dans la serrure rouillée et soulevez le couvercle grinçant du coffre. A l'intérieur, vous trouverez l'héritage de *King's Quest.* Quand vous aurez le temps, lisez attentivement les nombreuses coupures de presse et articles de magazines acclamant la saga chevaleresque de Daventry.

Behind the Developer's Shield: *(derrière le bouclier de développeur):* jetez un coup d'oeil derrière le bouclier et vous découvrirez une montagne d'archives comprenant des documents sur la création de *King's Quest,* des oeuvres d'art originales et des croquis des personnages.

A View from Inside the Mirror: *(vue de l'intérieur du Miroir):* traversez le Miroir pour avoir une vue unique depuis son intérieur. Vous verrez Roberta Williams, la Reine des Jeux d'Aventure, et la géniale créatrice de la saga *King's Quest.*

Hold onto your Adventurer's Cap: (cramponnez-vous à votre casquette d'aventurier): que va encore imaginer Roberta Williams? Cramponnez-vous à votre casquette d'aventurier et préparez-vous pour un tour d'horizon rapide des expériences étonnantes et magiques qui vous attendent.

The Royal Scribe: *(le scribe royal):* aux heures sombres de la nuit, le scribe royal griffonne une chronique de Sierra On-line et de la saga *King's Quest.* Lisez cette chronique, mais sachez que le moindre effleurement d'un texte d'une autre couleur vous transportera dans un autre monde.

The King's Questions: *(les questions du roi):* évaluez votre sagesse et votre connaissance du monde magique de Daventry.

Revieux Manuel

LA GRANDE SAGA DES KING'S QUEST

Dans lequel nous prenons le temps d'aborder brièvement les jeux de la série *King's Quest*

L'INTERFACE TEXTE: DE KING'S QUEST I À KING'S QUEST IV

La série King's Quest a commencé avec ce qu'on appelait une «interface texte». Avec cette méthode, le joueur entrait ses instructions au clavier. Si, par exemple, le roi Graham trouvait un gâteau dans l'inventaire alors qu'il avait faim, le joueur entrait EAT CAKE (manger gâteau). Si l'interface texte reconnaissait ces mots, le roi Graham pouvait alors manger le gâteau. Mais les conséquences de tels actes pouvaient être bonnes ou mauvaises. Le roi pouvait rassasier sa faim, mais risquait de mourir si le gâteau était empoisonné. Les décisions du joueur étaient par conséquent déterminantes pour le roi, et il vivait et mourait avec lui (tout au moins jusqu'au rechargement d'une partie sauvegardée).

Cette interface fut utilisée par le bon peuple de Sierra jusqu'au chapitre cinq de la série. C'est alors que, grâce aux progrès de la technologie, l'interface à la souris fit son apparition. Dès lors, il ne fut plus question d'entrer des instructions au clavier, et l'utilisateur eut recours à un nouvel élément appelé barre d'icônes.

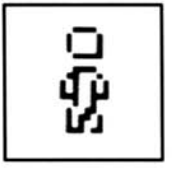
Le Vieux Manuel

ICÔNES ET CURSORS: KING'S QUEST V ET KING'S QUEST VI

En haut de l'écran, le joueur trouvera une barre d'icônes comprenant plusieurs icônes qui peuvent être sélectionnées pour exécuter les différentes commandes disponibles. Pour activer la barre d'icônes, appuyez sur les touches [ECHAP] ou [SUPPR], ou déplacez le pointeur de la souris vers le haut de l'écran. Certaines icônes activent un menu comportant plusieurs choix. La souris ou le pavé numérique permettent au joueur de se déplacer parmi ces différents choix.



L'icône WALK ***(marcher)***
Cliquez sur cette icône pour déplacer votre personnage. Il se déplacera en marchant jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle.



Le pointeur WALK ***(marcher)***
Si vous cliquez sur l'icône WALK, le pointeur se transforme en personnage qui marche. Placez cette icône à l'endroit où vous voulez vous rendre et cliquez sur le bouton de la souris. Si c'est possible, vous vous dirigerez vers cet emplacement.



L'icône LOOK ***(regarder)***
Cliquez sur cette icône lorsque vous voulez examiner quelque chose sur l'écran.



Le pointeur LOOK ***(regarder)***
Si vous cliquez sur l'icône LOOK, le pointeur se transforme en oeil. Placez l'oeil à l'endroit de votre choix et cliquez sur le bouton de la souris ou appuyez sur la touche [ENTREE]. S'il y a quelque chose à voir à cet endroit, un message sera affiché.



L'icône ACTION
Cliquez sur cette icône lorsque vous voulez que le personnage effectue une action particulière sur un objet.

Le Vieux Manuel



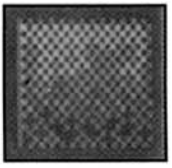
Le pointeur ACTION
Si vous cliquez sur l'icône **ACTION**, le pointeur se transforme en main. Placez la main à l'endroit de votre choix et appuyez sur la touche [ENTREE] ou cliquez sur le bouton de la souris. L'action nécessaire selon l'endroit sera effectuée.



L'icône TALK *(parler)*
Choisissez cette icône pour parler aux personnages du jeu.



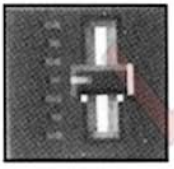
Le pointeur TALK *(parler)*
Si vous cliquez sur l'icône **TALK**, le pointeur se transforme en visage qui parle. Positionnez la bouche sur le personnage (ou la créature) et cliquez sur le bouton de la souris ou appuyez sur la touche [ENTREE]. Si la conversation est possible, le personnage se met à parler ou une conversation commence.



L'icône ITEM *(objet)*
Cette icône permet de voir le dernier objet sélectionné dans l'inventaire. Cliquez sur cette icône lorsque vous voulez voir ou utiliser cet objet..



L'icône INVENTORY *(inventaire)*
Cliquez sur cette icône pour voir et sélectionner les objets que vous transportez.



L'icône CONTROLS *(commande)*
Cette icône permet de modifier trois paramètres du jeu. L'option **SPEED** ***(Vitesse)*** permet de régler la vitesse de l'animation, l'option **VOLUME** permet de régler le volume sonore, l'option **GAME DETAIL** permet de définir le nombre d'éléments d'animation non-essentiels au jeu. Les options **SAVE** ***(Sauvegarder)***, **RESTORE** ***(Recharger)*** et **QUIT** ***(Quitter)*** sont également accessibles par l'icône **CONTROLS**.



L'icône INFORMATION
Cliquez sur cette icône pour vous remémorer la fonction des différentes icônes du jeu. Le pointeur se transforme en point d'interrogation. Déplacez-le sur l'icône de votre choix et cliquez sur le bouton de la souris ou appuyez sur la touche [ENTREE]. the question mark to the icon you want and click the mouse button or press [ENTER].

Le Vieux Manuel



ING'S QUEST I:

QUEST FOR THE CROWN

Il y a fort longtemps, lorsque les licornes peuplaient encore les forêts et que le peuple marin vivait en eaux profondes, le roi Edward et sa reine bien-aimée régnaient sur le royaume de Daventry. Leur peuple vivait dans la prospérité et la joie, et la paix régnait partout. Mais le roi et la reine étaient tristes, car ils n'avaient pas d'enfant: pas de fils pour hériter du trône, ni de fille pour leur mettre du baume au coeur.

Par une belle après-midi, le roi Edward le Bienveillant (surnommé ainsi par son peuple) et sa reine se promenaient dans les jardins du château, lorsqu'un puissant sorcier apparut soudain devant eux.

«Je connais votre problème, et je peux le résoudre en jetant un sort qui vous apportera un enfant,» dit-il.

«Oh, grand sorcier, si tu peux nous aider, nous te serons à jamais reconnaissants!» répondit la reine.

«Nous te couvrirons d'honneurs et de richesses,» répliqua le roi.

«Je n'ai que faire des honneurs et de l'argent. Je ne réclame pas une telle récompense. La seule chose que je demande en échange, c'est le Miroir en acajou qui se trouve dans votre chambre.»

Les mots du sorcier les glacèrent. Ce Miroir était inestimable, car il avait le pouvoir de prédire l'avenir, et contribuait ainsi à la prospérité de Daventry. Le roi et la reine s'en servaient pour prédire l'époque des semences et celle des récoltes, comme l'avaient toujours fait leurs ancêtres.

Le Vieux Manuel

Et il s'était écoulé des siècles sans que les récoltes soient ravagées par le gel ou par les pluies d'automne. Le sorcier demandait un présent d'une valeur inestimable. Le couple royal se retira pour consulter le Miroir Magique.

Alors qu'ils fixaient les profondeurs du Miroir, ils aperçurent une silhouette jeune et princière, coiffée d'une couronne en or. Croyant que ce jeune homme était le fils dont ils avaient toujours rêvé, le couple royal offrit avec joie le Miroir au sorcier. Il l'emporta dans sa demeure et posta une de ses créatures pour le garder précieusement.

Des mois s'écoulèrent, et la reine n'avait toujours pas donné naissance à un enfant. Et pour la première fois en quatre siècles, Daventry perdit sa récolte à cause d'une tempête trop précoce. Le roi et la reine se mirent à pleurer, et tout le monde dut se serrer la ceinture. Au lieu de vendre comme d'habitude leurs excédents aux royaumes voisins, les habitants de Daventry durent réapprovisionner leurs boutiques en achetant de la nourriture ailleurs.

La famine fut suivie d'une terrible épidémie de peste, dont la reine fut affectée. Pendant trois jours, elle resta alitée, prise d'une terrible fièvre. Edward restait en permanence à son chevet.

Au quatrième jour, un nain se faufila entre les jambes des gardes du château.

«Je connais un remède pour la reine!» s'exclama-t-il.

Il fut introduit en toute hâte dans la chambre de la reine, où le roi se mourait de désespoir.

«J'ai parcouru un long chemin pour apporter ce remède à votre chère épouse. Cette racine aux pouvoirs extraordinaires, uniquement connue des nains, peut guérir les pestes les plus graves.»

Le nain se pencha sur la reine et approcha la racine de ses lèvres. Elle ouvrit les yeux et sourit à Edward.

Les serviteurs de la reine se regardèrent, émerveillés. «Un simple effleurement lui a redonné la vie,» murmurèrent-ils, «...alors imaginez la vitesse à laquelle elle va guérir après avoir pris la racine entière!»

Le vieux Manuel

«Petit homme, tu peux me demander tout ce que tu souhaites en échange,» s'exclama le roi.

«Je veux simplement le bouclier que vous a laissé votre père le jour de sa mort.

Le roi pâlit à l'idée de devoir s'en séparer. Ce bouclier, en titane incrusté d'émeraudes, avait toujours protégé les rois de Daventry lors des batailles. Selon la légende, celui qui le portait était invincible et son armée toujours victorieuse. Et par conséquent, toutes les attaques ennemies contre le royaume de Daventry avaient lamentablement échoué, et ce depuis plus de cinq siècles.

«Non, petit homme, demande-moi autre chose. Je suis prêt à te donner ton poids en or, mais je t'en prie, pas le bouclier», dit le roi.

«Vous ne semblez pas porter grand intérêt à la vie de votre épouse, Majesté,» répondit le nain. «Je n'accepterai aucune autre récompense que celle-là.»

Puis, avec dédain, il tourna les talons pour s'en aller.

«Reviens!» cria le roi. «D'accord, je te donne le bouclier. «Le nain s'empara du bouclier et l'enfouit dans un trou, à la manière des nains.

La reine prit une partie de la racine, mais en vain. Son état empira et elle mourut. Les cloches de l'église de Daventry sonnèrent le glas, et le roi jura de se venger de cet imposteur.

Les années passèrent, et la nouvelle de la perte du bouclier se répandit. Les armées commencèrent à attaquer le royaume affaibli de Daventry, et le roi dut mener son armée sans le bouclier. Dans le passé, il n'avait jamais eu besoin de faire appel au miroir pour prévoir les mouvements de l'ennemi. Mais hélas, il avait même perdu cette protection.

Le temps passa, et le roi se sentait très seul. Un jour, alors qu'il se promenait à cheval avec ses courtisans, Edward tomba sur une bande de

Le Vieux Manuel

loups agglutinés au pied d'un grand arbre. Lorsque le groupe s'approcha, les loups s'enfuirent, pour révéler une très belle jeune femme qui s'était réfugiée dans l'arbre.

Elle descendit avec grâce. «Merci de m'avoir sauvé la vie, messires. Je suis la princesse Dahlia de Cumberland. Je traversais ce pays lorsque mon groupe et moi avons été attaqués par ces loups. Mon garde du corps s'est enfui en me laissant seule. Je vous dois la vie, et je vous en suis extrêmement reconnaissante.»

Le roi fut séduit par la princesse Dahlia et l'invita dans son château. Il sentit une vie nouvelle couler dans ses veines, et il savait que cela était dû à cette rencontre, qui allait enfin briser sa solitude.

Edward demanda à Dahlia de l'épouser, proposition qu'elle accepta. Le peuple de Daventry se réjouissait à l'idée d'avoir une nouvelle reine (et espérait aussi qu'un héritier allait naître de cette union), et se mit à préparer la cérémonie du mariage.

La veille du mariage, alors que l'air résonnait des libations et des cris de joie, la princesse Dahlia salua son futur époux pour lui souhaiter une bonne nuit. Il ne remarqua pas qu'elle lui avait dérobé son trousseau de clés, qui était toujours accroché à sa ceinture.

Beaucoup plus tard, le trésorier Royal vint le voir et lui annonça une terrible nouvelle. Il avait découvert la porte du trésor grande ouverte, et par sa propre clé. La princesse Dahlia était à l'intérieur, et tenait dans ses mains un petit coffre d'or.

Le trésorier resta sans voix. Le rire clair de la princesse se transforma en ricanement de sorcière, et elle prit les traits d'une vieille femme flétrie. Puis elle s'empara du coffre, enfourcha son balai et disparut dans les airs par la fenêtre ouverte. Le trésorier, consterné, la regarda traverser les nuages avant de disparaître.

Lorsque le roi apprit la nouvelle, il sombra dans le désespoir. Ce coffre avait des pouvoirs magiques, et c'était le dernier grand trésor de Daventry.

Le Vieux Manuel

Peu importe ce qu'on pouvait y prendre, le coffre était toujours plein de pièces d'or. Sans ce coffre, le roi ne pourrait plus acheter de nourriture ou payer ses soldats.

De nombreuses autres années passèrent, et le royaume de Daventry s'affaiblissait et s'appauvrissait. Le roi Edward était vieux et faible, et savait que sa fin était proche. Craignant que son royaume ne sombre encore plus après sa mort, il fit venir son chevalier favori, Sir Graham.

«Sir Graham, vous êtes le chevalier le plus courageux et le plus loyal du royaume. Il y a très longtemps, votre portrait m'est apparu dans le Miroir Magique et j'ai cru y voir mon fils et héritier. Les années ne m'ont donné ni tort, ni raison. Cette prophétie peut encore se réaliser.»

«Pour mériter le trône, vous devez partir aux quatre coins du monde et retrouver les trois grands trésors dont le royaume de Daventry a été privé par des traîtres et des voleurs. Si vous échouez, notre cher royaume ne cessera de s'affaiblir et finira sous l'emprise d'une nation ennemie. Si vous sortez triomphant de cette quête, alors vous me succèderez sur le trône.»

«Revenez victorieux, Sir Graham!»

Incarnez Sir Graham et explorez des royaumes de mythes et de magie à la recherche des grands trésors. Vous devez tous les retrouver, car seule la combinaison de ces trois trésors peut redonner à Daventry sa grandeur d'autrefois.

Ecoutez les légendes et les contes d'antan pour y trouver des indices. Retournez chaque pierre, parcourez chaque route, et vous serez le plus fort. En chemin, ramassez tout les trésors que vous pourrez. Le royaume de Daventry a besoin de tout ce que vous trouverez. Et cette expérience sera pour vous inoubliable.

Vous pouvez accomplir cette tâche de différentes manières. Plus vous ferez preuve d'imagination, plus vous serez digne de devenir roi de Daventry.

Votre route sera longue et périlleuse. Vous serez attaqué par toutes sortes de créatures sauvages. Usez de votre sagesse pour savoir quand les

Le vieux Manuel

combattre et quand vous enfuir. Mais ne vous découragez pas! Au moment le plus désespéré, vous recevrez peut-être de l'aide.

Et souvenez-vous des paroles du roi Edward: «Revenez victorieux, Sir Graham!»

Le Vieux Manuel



ING'S QUEST II:

ROMANCING THE THRONE

Autrefois, il y a très longtemps, lorsque des créatures légendaires et magiques peuplaient encore la terre au milieu des simples mortels, le roi Graham régnait sur le royaume de Daventry. Il avait hérité du trône grâce à son esprit et à son courage lors de sa quête pour retrouver les trois trésors perdus de Daventry. Graham régnait alors sur le royaume, avec l'aide du Miroir Magique qui prédisait l'avenir, du Coffret intarissable et du Bouclier invincible. Sous le règne de ce monarque bienveillant, le peuple de Daventry prospérait.

Un an à peine après son retour victorieux, le roi Graham consulta son Miroir, comme il avait l'habitude de le faire chaque jour. A sa grande stupéfaction, il aperçut le visage d'Edward, à qui il avait succédé. Le roi Edward s'adressa à lui:

«Graham, ton royaume est maintenant fort. Je te remercie d'avoir retrouvé les trois trésors, et de régner avec tant de sagesse. Hélas, le royaume va de

Le Vieux Manuel

nouveau s'affaiblir si tu ne donnes pas un héritier au trône. Marie-toi, mon fils, et offre à ton peuple un prince qui lui assurera un avenir serein.»

Le visage du roi Edward s'évanouit. Le roi Graham se demandait comment il allait faire pour trouver une épouse capable de régner sur Daventry. Il consulta Gervain, son sage premier ministre.

«Il me faut une épouse vertueuse et douce, et qui aimera mon peuple autant qu'il l'aimera,» dit Graham. «Elle doit avoir la sagesse de me conseiller dans mes décisions quotidiennes, et un grand coeur pour me réconforter. Je veux que l'esprit noble de ma reine rayonne autant que la beauté de son visage.»

Gervain proposa à Graham d'organiser des festivités et d'inviter toutes les jeunes filles du royaume en âge de se marier. Il pourrait alors rencontrer les candidates éventuelles et leur parler, pour voir si l'une d'elles correspondait à ses désirs.

Les invitations furent envoyées, et tout le royaume se prépara aux festivités. Les jeunes filles vinrent des quatre coins de Daventry: petites ou grandes, minces ou corpulentes, blondes ou brunes, jolies ou ordinaires. Il y avait des jeunes filles de tous les milieux, des filles de ducs et de comtes, des villageoises, et même la servante des cuisines du château. Elles avaient toutes un point commun: elles étaient en admiration devant le beau roi, et espéraient toutes attirer son attention. Tout le royaume savait que le roi cherchait une épouse, et elles rêvaient d'un mariage avec le charmant Graham.

Les festivités se poursuivirent pendant deux jours, et, malgré ses efforts pour rester gai, Graham devint de plus en plus triste. Aucune jeune fille n'avait fait battre son coeur. Celle-ci louchait, celle-là trébuchait sur tout ce qui se présentait devant elle. Une autre était trop timide, la suivante ne cessait de glousser. Elles avaient toutes un défaut, même infime. Ce fut avec un vif soulagement que Graham vit arriver la fin des festivités et l'heure du départ de ses invités. Il se retira dans ses appartements pour méditer avec mélancolie.

Le Vieux Manuel

«Mon royaume renferme des centaines de ravissantes jeunes filles,» se lamentait Graham. «Pourquoi n'y en a-t-il pas une seule qui fasse battre mon coeur et remplisse mes rêves?»

Alors qu'il se posait cette question, le roi Graham était debout près du Miroir Magique. Il y jeta un coup d'oeil et remarqua qu'il était incroyablement trouble.

Le voile se leva. C'est alors qu'il vit soudain apparaître la plus ravissante jeune fille qu'il ait jamais vue. Ses cheveux auburn brillaient d'un éclat flamboyant, et ses yeux étaient d'un bleu aussi profond qu'une nuit d'été. Elle avait une jolie peau claire, mais la pâleur de ses joues venait hélas renforcer la tristesse qu'exprimait son visage.

Elle se tenait debout près d'une fenêtre, immobile, et une brise légère effleurait ses cheveux. Une larme coulait sur son visage, brillant comme un diamant sur du velours. Elle la chassa d'un geste de la main, et Graham fut frappé en plein coeur par la grâce de ce geste.

Le coeur du roi fut soudain envahi d'une étrange fièvre. Il savait que cette jeune fille était celle qu'il attendait depuis si longtemps: c'était elle qui serait sa reine. Il voulait la trouver et rendre le sourire à ce joli visage. Il voulait la prendre dans ses bras et la protéger pour la vie entière. Il consulta le Miroir Magique avec impatience.

«Oh, fidèle Miroir,» dit Graham, «j'ai fait le serment de faire de cette jeune fille mon épouse! Où puis-je la trouver?»

Le Miroir se troubla de nouveau, et il entendit une voix.

«Cette jeune fille s'appelle Valanice. Elle vient du royaume de Kolyma, et sa bonté est aussi célèbre que sa beauté. La vieille et jalouse Hagatha a chassé Valanice vers un pays enchanté, et l'a emprisonnée dans une tour de verre, gardée par une bête sauvage et féroce.»

«Je dois la sauver ou mourir en essayant,» déclara le roi Graham. «Comment puis-je trouver ce pays enchanté?»

Le Vieux Manuel

«Vous devez vous rendre dans le royaume de Kolyma,» dit le Miroir. «Là, vous devrez trouver les clés qui ouvrent les trois portes du pays enchanté...»

La voix se tut et le Miroir s'éclaircit. Graham regardait son reflet dans le miroir. Il le rappela pour obtenir d'autres indices sur les clés magiques, mais en vain. Il fit préparer des provisions, et se mit en route pour sa quête de l'amour.

Vous seul, audacieux aventurier, avez le pouvoir de terminer cette histoire. Jouez le rôle du roi Graham et partez à la recherche de ces clés magiques. Sur votre route, vous rencontrerez des personnages sortis tout droit des contes et légendes. Explorez les cavernes souterraines, les tours inquiétantes et les océans merveilleux. Aidez Graham à sauver la jeune fille envoûtée, pour qu'il puisse tomber à ses genoux et lui offrir son royaume et son coeur.

Vous devrez relever des défis qui feront renoncer les moins persévérants d'entre-vous. Rassemblez toutes vos forces et tout votre courage. Retournez chaque pierre, parcourez chaque route, et votre persévérance sera récompensée. Il existe plusieurs manières de trouver chaque clé. Plus vous ferez preuve d'imagination, plus votre récompense sera belle.

Ecoutez les légendes et les contes d'antan pour y trouver des indices. En chemin, ramassez le plus de trésors possibles. La future reine vous en sera d'autant plus reconnaissante.

Le chemin que vous devez parcourir est long et périlleux: vous serez attaqué par toutes sortes de créatures sauvages. Usez de votre sagesse pour savoir quand vous devez combattre, et quand il vaut mieux vous enfuir. Mais ne vous découragez pas! Au moment le plus désespéré, vous recevrez peut-être de l'aide.

A présent, en route, et n'oubliez pas que le véritable amour peut vous faire soulever des montagnes!

Le Vieux Manuel



ING'S QUEST III:

TO HEIR IS HUMAN

Il y a très longtemps, lorsque la magie était une science seulement connue de l'homme, vivait dans le pays de Llewdor un sorcier du nom de Manannan. Les forces de la terre et du ciel n'avaient aucun secret pour lui.

Manannan était très âgé et semblait très fragile, comme si sa peau était faite de parchemin blanchâtre et usé par les ans. Mais l'apparente fragilité de Manannan ne trompait pas celui qui fixait ses yeux noirs comme du jais, et qui pouvait y voir brûler un feu étrange. C'était en fait un sorcier très puissant.

S'il était assez puissant pour invoquer des armées d'esprits de serviteurs pour balayer son âtre, préparer ses repas et accomplir d'autres tâches domestiques pour lesquelles il ne voulait pas se salir les mains, cela ne lui convenait pas. Il aimait sa solitude et ne voulait pas s'encombrer d'une multitude d'esprits (qui sont, comme chacun le sait, indiscrets et malveillants). Il avait préféré former un très jeune garçon. Il l'avait enlevé à l'âge d'un an pour qu'il ne puisse pas avoir de souvenirs de son ancienne vie.

Malheureusement pour Manannan, les garçons grandissent et deviennent de beaux et jeunes aventuriers. Son esclave devenait plus grand et plus fort. Manannan avait horreur de le trouver en train de fureter dans certains coins de la maison, qui lui étaient interdits. Parfois, il le voyait aussi monter le chemin étroit menant à la retraite de Manannan, au sommet de la montagne, pour observer les environs. Et même les punitions n'y changeaient rien.

Le Vieux Manuel

Un jour, alors que son esclave venait d'avoir 18 ans, le sorcier le surprit en train de pratiquer des incantations. C'était le comble!

«Cette fois, c'en est trop!» hurla Manannan. «Tu as lu mes livres d'incantations et pillé mes provisions de poudres et de potions. Tu t'es même aventuré jusqu'à Llewdor, en dépit de mes ordres, sinon où aurais-tu pu te procurer certains de ces ingrédients?»

«Crois-tu que c'est ainsi que tu gagneras ta liberté?» rajouta le sorcier d'un air méprisant. «Tu vas comprendre ta faute! Tout ce que tu as gagné, c'est la mort!» En prononçant ces mots, Manannan leva les mains vers le ciel d'un air menaçant.

La terre se mit soudain à trembler et son esclave disparut. Il ne restait plus qu'un petit tas de cendres.

«La prochaine fois, je ne ferai plus les mêmes erreurs,» gronda Manannan. «Désormais, aucun de mes esclaves n'atteindra plus l'âge adulte. Je ne tolérerai plus aucun accident.»

Les années passèrent. Manannan trouva un autre jeune esclave. Il l'avait enlevé loin de chez lui, dans une région proche de Llewdor, pour éloigner tout soupçon. Manannan était plus prudent avec cet enfant et il le surveillait étroitement. Le sorcier punissait sévèrement le garçon lorsqu'il le trouvait hors de la maison, et il faisait en sorte qu'il ne puisse pas utiliser certains objets, même les plus ordinaires, pour les transformer en potions magiques. Manannan eut en fait très peu de problèmes avec lui, mais le jour de son 18ème anniversaire, il le fit disparaître.

«C'est ennuyeux de devoir élever encore un nouvel esclave,» marmonna-t-il. «Mais je préfère ça aux ennuis de la dernière fois.»

Et c'est ainsi que tous les 17 ans, il enlevait un petit garçon à ses chers parents, puis le tuait le jour de ses 18 ans. (Parfois, ce cycle était écourté, si par malheur il choisissait un enfant précoce qui en apprenait trop avant d'atteindre l'âge de 18 ans).

Et le temps passa...

Le vieux Manuel

COMPRENDRE LE LANGAGE DES CRÉATURES

INGRÉDIENTS

One small feather from a bird. *Une petite plume d'oiseau*
One tuft of fur from any animal. *Une touffe de poils d'un animal*
One dried reptile skin. *Une peau de reptile séchée*
One rounded spoonful of powdered fish bone. *Une cuillerée de poudre d'arête de poisson*
One thimbleful of dew. *Une goutte de rosée*
One magic wand. *Un coup de baguette magique*

RECETTE

I. Put the small feather in a bowl. *Mettez la petite plume dans un bol.*
II. Put the fur in the bowl. *Mettez les poils dans le bol.*
III. Put the reptile skin in the bowl. *Ajoutez la peau de reptile.*
IV. Add a spoonful of powdered fish bone. *Ajoutez une cuillerée de poudre d'arête de poisson.*
V. Put a thimbleful of dew in the bowl. *Versez une goutte de rosée.*
VI. Mix with hands (mixture will now be doughy). *Mélangez à mains nues. Vous devez maintenant obtenir une pâte.*
VII. Separate mixture into two pieces. *Séparez la mixture en deux parties.*
VIII. Put dough pieces into your ears. *Mettez deux morceaux de pâte dans vos oreilles.*
IX. Prononcez la formule suivante :

Feather of fowl and bone of fish,
Molded together in this dish,
Give me wisdom to understand
Creatures of air, sea and land

Plume de volaille et arête de poisson,
Mélangées ensemble dans ce chaudron,
Donnez-moi la sagesse de comprendre le mystère
Des créatures de l'air, de la mer et de la terre

X. Wave the magic wand. *Donnez un coup de baguette magique.*

Vous pouvez maintenant comprendre le langage des animaux, des oiseaux et des poissons, mais vous ne pourrez par contre pas leur parler. L'effet du sort durera tant que la pâte sera dans vos oreilles.

Le Vieux Manuel

VOLER COMME UN AIGLE OU UNE MOUCHE

INGRÉDIENTS

Pour vous transformer en aigle :
One tail feather from any eagle. *Une plume de la queue d'un aigle .*
Pour vous transformer en mouche :
One pair of fly wings. *Deux ailes de mouche*
One pinch of saffron. *Une pincée de safran.*
Rose petal essence. *De l'essence de pétale de rose.*
One magic wand. *Un coup de baguette magique.*

RECETTE

I. Put a pinch of saffron in essence. *Saupoudrez l'essence d'une pincée de safran*
II. Prononcez la formule suivante :

Oh winged spirits, set me free
Of earthly bindings, just like thee.
In this essence, behold the might
To grant the precious gift of flight.

Oh esprit ailé, libère-moi!
De mes liens terrestres, comme toi.
Par cette essence sacrée,
Accorde-moi le bonheur de voler.

III. Wave the magic wand. *Donnez un coup de baguette magique.*

Vous disposez à présent d'une potion qui vous permettra de lancer ce sort. Pour lancer ce sort:

Trempez la plume d'aigle dans l'essence (si vous voulez vous transformer en aigle), ou

Trempez les ailes de mouche dans l'essence (si vous voulez vous transformer en mouche).

Vous vous transformerez alors en aigle ou en mouche. Si vous ne reprenez pas votre apparence première, ne vous inquiétez pas, le sort se dissipera de lui-même au bout d'un certain temps. Vous pouvez utiliser ce sort tant qu'il vous reste de la potion de pétale de rose/safran.

Pour reprendre votre apparence d'origine avant que le sort n'ait fini d'agir, prononcez la formule suivante:

Eagle begone!
Myself, return!
Or
Fly, begone!
Myself, return!

Le Vieux Manuel

Que l'aigle s'en aille!
Et que je revienne!
ou
Que la mouche s'en aille!
Et que je revienne!

TÉLÉPORTATION ALÉATOIRE

INGREDIENTS

One spoonful of salt grains. *Une cuillerée de grains de sel.*
One sprig of dried mistletoe. *Un brin de gui séché.*
One smooth rounded stone of unusual color. *Une pierre ronde et lisse d'une couleur inhabituelle.*
One magic wand. *Un coup de baguette magique.*

RECETTE

I. Grind a spoon of salt in a mortar (with a pestle). *Pilez une cuillerée de sel dans un mortier (avec un pilon)*
II. Grind the mistletoe in the mortar. *Pilez le gui dans le mortier.*
III. Rub the stone in the mixture. *Frottez la pierre dans la mixture*
IV. Kiss the stone. *Embrassez la pierre*
V. Prononcez la formule suivante :

With this kiss, I thee impart,
Power most dear to my heart.
Take me now from this place hither,
To another place far thither.

Par ce baiser, je te transmets avec bonheur,
Le pouvoir le plus cher à mon coeur.
A présent, emmène-moi,
Vers un autre endroit.

VI. Wave the magic wand. *Donnez un coup de baguette magique.*

Ce sort vous permet à présent d'être téléporté. Pour lancer le sort, frottez la pierre. Vous serez instantanément téléporté. Mais soyez prudent, car même si vous pouvez utiliser ce sort pour vous enfuir d'un endroit dangereux, rien ne prouve que vous arriverez dans une zone où vous serez plus en sécurité. Le pouvoir du sort dure tant que vous conservez la pierre.

Le Vieux Manuel

SOMMEIL PROFOND

INGREDIENTS

Three dried acorns. *Trois glands séchés.*
One cup nightshade juice. *Une tasse de jus de belladone.*
One magic wand. *Un coup de baguette magique.*
One empty pouch. *Une petite bourse vide.*

RECETTE

I. Grind the acorns in a mortar (with a pestle). *Pilez les glands dans un mortier (avec un pilon)*
II. Put the acorn powder in a bowl. *Versez la poudre de glands dans un bol*
III. Put the nightshade juice in the bowl. *Ajoutez-y le jus de belladone*
IV. Stir the mixture with a spoon. *Mélangez le tout avec une cuillère*
V. Light a charcoal brazier. *Allumez un brasero de charbon de bois*
VI. Heat the mixture on the brazier (boil the mixture until the night shade juice is almost gone, then remove from the heat). *Mangez la mixture sur le brasero (faites bouillir la mixture jusqu'à ce que le jus de belladone se soit pratiquement évaporé, puis retirez-la du feu)*
VII. Spread the mixture on a table (wait until dry). *Répandez la mixture sur une table (attendez qu'elle sèche)*
VIII. Prononcez la formule suivante :

Acorn powder ground so fine
Nightshade juice, like bitter wine,
Silently in darkness you creep
To bring a soporific sleep

Poudre de glands pilés si fin
Jus de belladone amer comme le vin,
Silencieusement dans la pénombre tu te répands
Pour plonger ta victime dans un sommeil d'enfant

IX. Wave the magic wand. *Donnez un coup de baguette magique*
X. Put the sleep powder in the pouch (for safekeeping). *Versez la poudre soporifique dans la petite bourse (pour la conserver).*

Vous venez de fabriquer une poudre permettant de lancer un sort de sommeil sur une créature se trouvant près de vous. Pour lancer le sort, versez la poudre sur le sol dans un endroit froid, humide et sombre. Prononcez ensuite les paroles suivantes:

Slumber henceforth! *Que le sommeil t'emporte!*

Le vieux Manuel

TRANSFORMER QUELQU'UN EN CHAT

INGREDIENTS

One half cup mandrake root powder. *Une demie tasse de poudre de racine de mandragore.*
One small ball of cat hair. *Une petite boule de poils de chat.*
Two spoonfuls of fish oil. *Deux cuillerées d'huile de poisson.*
One magic wand. *Un coup de baguette magique.*

RECETTE

I. Put the mandrake root powder in a bowl. *Versez la poudre de racine de mandragore dans un bol*
II. Put the cat hair in the bowl. *Ajoutez les poils de chat*
III. Put two spoons of fish oil in the bowl. *Versez les deux cuillerées d'huile de poisson*
IV. Stir the mixture with a spoon (dough will be oily). *Mélangez le tout avec une cuillère (la pâte doit être onctueuse)*
V. Put the dough on the table (let harden on table). *Etalez la pâte sur la table (et laissez-la durcir)*
VI. Mold the dough into a cookie (let harden on table). *Etalez la pâte dans un moule à gâteau*
VII. Prononcez la formule suivante :

Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A feline from the one who eats
This appetizing magic treat.
Racine de mandragore et poils de chat,
Mélangés à de l'huile de poisson gras.
Qu'un félin à jamais surgisse,
De cette potion magique.

VIII. Wave the magic wand. *Donnez un coup de baguette magique.*

Vous venez de faire un gâteau qui, après avoir été mangé, transformera votre victime en chat. Et pour toujours!

PRÉPARER UNE TEMPÊTE

INGREDIENTS

One cup of ocean water. *Une tasse d'eau de mer.*
One spoonful of mud. *Une cuillerée de boue.*
One pinch of toadstool powder. *Une pincée de poudre de champignon.*
One magic wand. *Un coup de baguette magique.*
One empty jar. *Une jarre vide.*

Le Vieux Manuel

RECETTE

I. Put a cup of ocean water in a bowl. *Versez une tasse d'eau de mer dans une jarre.*

II. Light a charcoal brazier. *Allumez un brasero de charbon de bois.*

III. Heat the bowl on the brazier (heat slowly, but not to boiling, then remove from heat). *Faites chauffer le bol sur le brasero (à feu doux, sans laisser bouillir, puis retirez du feu).*

IV. Put a spoon of mud in the bowl. *Versez une cuillerée de boue.*

V. Add a pinch of toadstool powder. *Ajoutez une pincée de poudre de champignons.*

VI. Blow into the hot brew. *Soufflez sur l'infusion chaude.*

VII. Prononcez la formule suivante :

Elements from the earth and sea,
Combine to set the heavens free.
When I stir this magic brew,
Great god Thor, I call on you.
Eléments terrestres et marins,
Libérez les espaces divins,
Quand je tourne de tout mon coeur,
Apparaît, Oh! grand vent libérateur.)

VIII. Wave the magic wand. *Donnez un coup de baguette magique.*

IX. Pour the storm brew into the jar (to store). *Versez l'infusion dans une jarre (pour la conserver)*

Vous venez de préparer une potion que vous utiliserez pour provoquer une tempête. Pour activer le sort, tournez l'infusion avec un doigt et prononcez la formule suivante:

Brew of storms,
Churn it up!
Tempête,
Déchaîne-toi !

La pluie tombera en trombes, accompagnée de grondements de tonnerre et d'éclairs.

Au bout d'un certain temps, la pluie s'arrêtera d'elle-même. Si vous voulez qu'elle s'arrête plus tôt, prononcez la formule suivante:

Brew of storms,
Clear it up!
Tempête,
Calme-toi !

Le Vieux Manuel

DEVENIR INVISIBLE

INGREDIENTS

One jar of lard. *Un pot de saindoux.*
One cactus. *Un cactus.*
Two drops of toad spittle. *Deux gouttes de bave de crapaud.*
One magic wand. *Un coup de baguette magique.*
One spoonful of cactus juice. *Une cuillerée de jus de cactus.*

RECETTE

I. Cut the cactus with a knife. *Coupez le cactus avec un couteau*
II. Squeeze the cactus juice on spoon. *Pressez le cactus pour en extraire une cuillerée de jus*
III. Put the cactus juice in a bowl. *Versez-le dans un pot*
IV. Put the lard in the bowl. *Ajoutez le saindoux*
V. Add two drops of toad spittle. *Ajoutez deux gouttes de bave de crapaud*
VI. Stir the mixture with a spoon. *Mélangez le tout avec une cuillère*
VII. Prononcez la formule suivante :

Cactus plant and horny toad
I now start down a dangerous road
Combine with fire and mist to make
Me disappear without a trace.

Plante de cactus et crapaud mal léché
J'emprunte un chemin riche en dangers
Fusionnez avec la brume et le feu
Pour que je disparaisse à la grâce de dieu

VIII. Wave the magic wand. *Donnez un coup de baguette magique*
IX. Put ointment in the empty lard jar. *Versez le tout dans le pot de saindoux.*

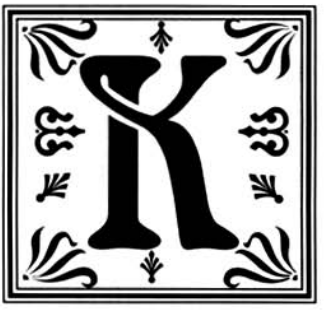
Vous venez de préparer une potion magique qui vous permettra de devenir invisible (mais attention, la potion ne pourra être utilisée qu'à un endroit où il y a à la fois du feu et de la brume). Pour lancer le sort d'invisibilité, enduisez-vous le corps de cette préparation. Vous ne resterez invisible qu'un court moment. Cette préparation ne peut être appliquée qu'une seule fois.

Le Vieux Manuel

GRILLE DE PROTECTION DE KING'S QUEST III

Sortilèges	Page du livre des sortilèges (chiffres romains)
Comprendre le langage des créatures	II
Voler comme un aigle ou une mouche	IV
Téléportation aléatoire	VII
Sommeil profond	XIV
Transformer quelqu'un en chat	XXV
Préparer une tempête	LXXXIV
Devenir invisible	CLXIX

Le Vieux Manuel



ING'S QUEST IV

THE PERILS OF ROSELLA

[**Note de l'éditeur:** A la fin de ce chapitre, vous trouverez une grille de protection. Ce tableau vous permettra de pénétrer l'univers enchanté de King's Quest VI. Référez-vous à ce tableau pour passer la protection. La première colonne représente le numéro de page, de chapitre ou d'indices, la deuxième indique le numéro de paragraphe et la troisième colonne indique là où le mot est placé dans le paragraphe. Bonne aventure !]

En des temps très reculés, dans le royaume de Daventry, vivait un roi appelé Edward. Daventry était un royaume très ancien, où de nombreux rois avaient régné au cours des millénaires. Certains furent mauvais, d'autres meilleurs. Le roi Edward était un bon roi, mais il était vieux et n'avait pas d'enfant.

Le Vieux Manuel

Le désordre régnait dans le pays depuis la perte des Trois Grands Trésors. Le roi Edward craignait que la situation ne s'aggrave encore plus le jour où il disparaîtrait. De plus, il savait très bien que sans héritier, son royaume serait en danger. Il fit donc venir son chevalier favori, Sir Graham.

Sir Graham, vous êtes le chevalier le plus courageux et le plus loyal du royaume, vif d'esprit et au coeur intrépide. Je vous ai choisi pour me succéder, mais vous devez d'abord vous montrer digne du trône. Au-delà des murs de ce château sont cachés les Trois Grands Trésors de Daventry, dérobés il y a des années par des traîtres et des voleurs. Notre royaume ne retrouvera jamais sa gloire et sa prospérité d'antan si ces trésors ne lui sont pas restitués. Si vous réussissez, vous me succéderez sur le trône après ma mort. Si vous échouez, notre cher royaume tombera aux mains des forces du mal, qui utiliseront les pouvoirs magiques de nos Trois Grands Trésors contre nous».

«Revenez victorieux, Sir Graham !»

Sir Graham se mit aussitôt en route et explora des endroits où nul n'osait s'aventurer, puis regagna son royaume avec les Trois Grands Trésors de Daventry, comme le relate *King's Quest I: Quest for the Crown.*

Ensuite, Graham régna sur le royaume avec l'aide du Miroir Magique et des autres trésors de Daventry. Le peuple du royaume retrouva la prospérité sous le règne de ce bon roi. Mais la paix et la prospérité ne comblent pas toujours les rois les plus courageux. Peu après le troisième anniversaire de son accession au trône (la veille de la mort du Roi Edward) le roi Graham sentit le poids de la solitude.

Le Vieux Manuel

Le destin voulut que Graham soit tout près du miroir alors qu'il réfléchissait à sa situation. En regardant le miroir, il se rendit compte que celui-ci s'était voilé.

Puis il aperçut la plus belle jeune fille qu'il ait jamais rencontrée. Elle se tenait debout près d'une fenêtre, une brise légère effleurait ses cheveux. Une larme coulait sur son visage, comme un diamant sur du velours.

Mon dieu! Comment des larmes peuvent-elles couler sur un si joli visage. Ah, si au moins, je pouvais la libérer de ce chagrin!» s'exclama Graham.

Le coeur du roi fut soudain envahi d'une étrange fièvre. Il savait que cette jeune fille était celle qu'il attendait depuis toujours. C'était elle qui serait sa reine.

«Oh, sage Miroir! dit Graham, j'ai juré de faire de cette jeune femme mon épouse. Où se trouve-t-elle?»

Le Miroir se troubla de nouveau et Graham entendit une voix: «Cette jeune fille s'appelle Valanice. Elle vient du royaume de Kolyma, et sa bonté est aussi célèbre que sa beauté. La vieille et jalouse Hagatha a chassé Valanice dans un pays ensorcelé, et l'a emprisonnée dans une tour de verre gardée par une créature féroce. Pour libérer la belle Valanice, tu dois parcourir le royaume de Kolyma et trouver les clés qui ouvrent les portes du pays ensorcelé...».

D'après la légende, le roi Graham trouva les trois clés magiques et sortit triomphant de tous les combats pour délivrer la belle Valanice. Cette merveilleuse aventure est relatée dans *King's Quest II: Romancing the Throne.*

Le Vieux Manuel

Le roi Graham épousa la belle jeune fille. Deux ans plus tard, la reine Valanice mit au monde deux jumeaux, un garçon et une fille. Alexandre ressemblait énormément à son père, alors que Rosella était le portrait craché de sa mère. Ils vécurent en paix... pendant un certain temps.

Du fin fond des forêts, on pouvait entendre les grondements d'une terrible bête. Elle se dirigeait vers Daventry et détruisait tout sur son passage. Les apparitions de dragons étaient rares en ces temps de sérénité. Jamais dans le passé un sujet du royaume de Daventry n'avait vu une bête aussi terrible que ce dragon à trois têtes. Au fil des années, la notoriété de cette créature devint aussi grande que la destruction qu'il semait. La population de Daventry tremblait en sachant que le dragon approchait, et les habitants se terraient dans leurs maisons.

Pendant ce temps, dans un pays lointain, vivait Manannan, un sorcier maléfique. Il surveillait attentivement tous les royaumes du monde. Avec un rictus sardonique, il suivait de près la progression du dragon vers Daventry. En vieillissant, la haine du sorcier envers l'humanité s'était amplifiée, et ses yeux noirs trahissaient un plaisir évident lorsqu'il voyait un homme se faire dévorer par l'horrible créature à travers le verre de cristal.

Manannan était un solitaire, et seul un jeune serviteur pouvait approcher le vieil homme. Ce jeune garçon s'occupait du ménage et des autres corvées domestiques. Manannan pouvait bien sûr invoquer des esprits pour effectuer ces sales besognes, mais il préférait voir souffrir un jeune mortel.

Le sorcier agissait moins par perversion que par peur. Cette peur entretenait sa haine envers l'humanité, et venait d'une vision qu'il

Le Vieux Manuel

avait eue dans sa boule de cristal. Depuis ses murs de verre, Manannan avait vu sa propre destruction par un héros conquérant.

Le temps forgeait de nombreux changements, accompagnés de leur lot de peines. Le royaume de Daventry fut ravagé par le dragon et la jeune princesse Rosella fut enlevée. Le royaume entier fut frappé par l'attaque sauvage de la bête, et même si les habitants avaient été prévenus, ils étaient impuissants face à sa force surnaturelle. Aux quatre coins du royaume, les gens pleuraient et gémissaient. Le Miroir Magique était incapable de fournir une solution, ni même un indice, car une force maléfique l'avait plongé dans l'obscurité...

Et le vieux sorcier se délectait de cette vision d'horreur...

Le récit complet de la libération de Rosella, de la chute du sorcier et du retour de la famille royale est relaté dans la saga To Heir is Human. La légende raconte que, peu de temps après la libération de Rosella, le roi Graham décida qu'il était grand temps de transmettre son rôle d'aventurier.

Il serra très fort son épouse et ses enfants dans ses bras et leur adressa un grand sourire, car il était très fier d'eux. Les yeux de ses enfants exprimaient un courage infini. Il savait que l'avenir du royaume était entre les mains de son futur héritier, et il leva lentement les mains pour lui montrer le fameu chapeau d'aventurier.

Et voici le début de la plus noble des aventures...

Le Vieux Manuel

Grille de Protection de King's Quest IV

Consultez le tableau suivant pour passer la protection. La première colonne représente le numéro de page, de chapitre ou d'indice, la deuxième indique le numéro de paragraphe (pp) et la troisième colonne indique là où le mot (w) est placé dans le paragraphe (lastw : dernier mot) (lw sen : dernier mot dans la phrase).

PAGE			MOT
2	2pp	8w	LIVED
2	2pp	4w	KINGDOM
2	1pp	4w	LEGEND
2	2pp	6w	DAVENTRY
3	1pp	4w	BRAVEST
3	3pp	4w	VENTURED
3	3pp	Lastw	CROWN
3	1pp	6w	MOST
3	2pp	3w	RETURN
3	1pp	10w	KNIGHTS
3	3pp	8w	DARED
4	1pp	3w	RULED
4	2pp	2w	WOULD
4	1pp	6w	LAND
4	3pp	Lastw	VELVET
4	1pp	7w	WITH
4	3pp	3w	MIST
4	3pp	4w	CLEARED
4	3pp	8w	IMAGE
5	2pp	5w	SUDDENLY
5	3pp	8w	VOWED
5	5pp	7w	GRAHAM
5	2pp	3w	HEART
5	3pp	2w	MIRROR
5	1pp	4w	TEARS
5	4pp	8w	VOICE
5	5pp	9w	INDEED
6	1pp	9w	RESCUED
6	2pp	4w	WITHIN

PAGE			MOT
6	2pp	Lastw	TERROR
6	2pp	8w	RUMBLINGS
6	2pp	6w	FORESTS
6	1pp	3w	MARRIED
7	1pp	10w	WIZARD
7	3pp	2w	WOULD
7	3pp	9w	FEAR
7	1pp	1w	MEANWHILE
7	2pp	5w	POWERFUL
7	2pp	3w	SOLITUDE
8	3pp	2w	ENTIRE
8	1pp	1w	SORROW
8	1pp	1w	TIME
8	1pp	5w	CHANGES
8	3pp	6w	RESCUE
8	3pp	2w	ENTIRE
8	3pp	9w	DOWNFALL
9	1pp	3w	LEGEND
9	1pp	4w	SHORTLY
9	1pp	7w	RESCUE
9	2pp	7w	NOBLEST

«OVERVIEW»		MOT
1pp	2w	SIERRA
1pp	6w	GAME
2pp	1w	EACH
2pp	3w	ANIMATED

Le Vieux Manuel

«TIPS»			MOT
1		1w	BASIC
1		6w	INTERACT
2	1pp	5w	NATURE
2	2pp	4w	ENCOUNTER
2	1pp	8w	ADVENTURE
2	2pp	8w	CHARACTER
3	last		CLUES
3		4w	EXAMINE
3		1w	LOOK
4		7w	PLACE
4		5w	INCLUDES

«TIPS»			MOT
4		1w	DRAW
4		9w	VISIT
5		9w	NIGHT
5		4w	TAMIR
5		7w	TERRIFYING
5		lastw	TEAMS
6	verb list	last B	BRIDLE
7		lastw	FUNCTION
8	1pp	6w	TRICK
8	2pp	3w	REASON
8	1pp	4w	EVERY
8	1pp	lastw	SPELL

Le Vieux Manuel



ING'S QUEST V:

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!

Autrefois, le roi Graham et la reine Valanice régnaient sur le royaume de Daventry. La paix régnait et le peuple était heureux.

Par une belle journée de printemps, le roi Graham partit se promener dans les bois. Les oiseaux chantaient. C'était un signe de bon augure. Soudain, un fort vent venu de l'est se mit à souffler dans les bois. Les brindilles et les feuilles tourbillonnaient. Les oiseaux ne chantaient plus.

L'air devint soudain plus froid. Une tempête inattendue semblait approcher. Graham reprit le chemin du château, en proie à un mauvais pressentiment. Lorsqu'il atteignit la colline surplombant sa demeure, une vision d'horreur s'offrit à lui: le château royal de Daventry avait disparu! Une peur panique l'envahit.

Où était sa famille? Que leur était-il arrivé?

Ouuuh.... Ouuuhh... Une chouette hulula derrière lui, mais le coeur de Graham battait si fort qu'il ne put l'entendre. «Je peux vous dire ce qui s'est passé,» dit une voix. Graham aperçut alors une chouette portant un gilet bleu et des lunettes. «Je sais ce qui est arrivé à votre château. J'ai tout vu.» reprit la chouette.

Explorez à nouveau le monde magique de King's Quest dans cette nouvelle aventure pour retrouver le château disparu et la famille royale de Daventry.

REMARQUE:

Le fichier Readme de la version française de *King's Quest V* peut révéler des décallages de tabulation sur certaines configurations.

Le Vieux Manuel

KING'S QUEST V : SYMBOLES

A 

B 

C 

D 

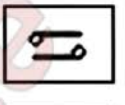
E 

F 

G 

H 

I 

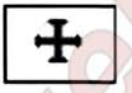
J 

K 

L 

M 

N 

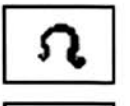
O 

P 

Q 

R 

S 

T 

U 

V 

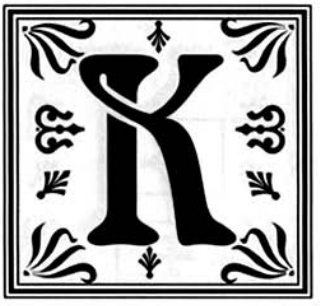
W 

X 

Y 

Z 

Le vieux Manuel



ING'S QUEST VI:

HEIR TODAY, GONE TOMORROW

Voici le récit de mes voyages dans ce mystérieux royaume qu'on appelle le Pays des Iles Vertes. Ce n'est pas l'histoire d'un homme devenu fou, ni l'invention d'un fieffé menteur. Je vous assure, chers lecteurs, que le Pays de Iles Vertes existe vraiment. Tout le monde chuchote le nom de ce pays, des auberges sur les routes poussiéreuses aux collines de Daventry, et jusqu'à la mer de Tamir... surtout la nuit, lorsque le vent hurle et que la pluie frappe les fenêtres. Les conteurs prennent la même voix que lorsqu'ils parlent du Royaume Enchanté. Je ne peux pas vous parler de ce Royaume Enchanté... mais le Pays des Iles Vertes... Ah! Voilà un endroit où le pied de l'homme peut trouver un sol ferme et découvrir tant de merveilles!

Tout a commencé par une histoire de boussole cassée. J'avais embarqué à bord d'un navire qui partait de Llewdo pour aller vers l'est. Notre destination était Serenia mais nous fûmes pris dans une terrible tempête magnétique au cours de la deuxième semaine. Les vagues déferlaient sur le pont de notre petit navire, le Round About, et les éclairs frappaient la mer tout autour de nous. Notre second mât fut touché, et nous ne devons notre salut qu'à la pluie torrentielle qui éteignit rapidement le feu. Nous étions sûrs que notre mort était proche, mais nous écopions toujours, et nous

Le vieux Manuel

avons résisté toute la nuit. Après des heures de dur labeur, nous étions toujours à flot et nous avions passé l'orage. A première vue, les dégâts semblaient minimes, malgré la foudre qui s'était abattue sur notre navire. Mais le capitaine nous annonça à la tombée de la nuit que les instruments de navigation avaient été magnétisés par l'orage... la boussole indiquait l'est, mais le soleil commençait à disparaître à droite de la proue.

Le capitaine eut alors recours à d'anciennes méthodes de navigation basées sur l'observation du soleil et des étoiles. Il rassura les voyageurs en leur disant de ne pas s'inquiéter. Mais nous devions être maudits, car une épaisse couche de nuages couvrait le ciel à perte de vue, et ne semblait pas s'estomper. Le Round About voguait tel un aveugle cherchant à tâtons son chemin dans un endroit inconnu.

Une semaine plus tard, le capitaine dut se rendre à l'évidence, et nous annonça que nous étions perdus. Aucune terre n'était visible. C'était comme si la tempête avait balayé toute une civilisation de la surface de la planète. Nous n'avions plus qu'à errer, tellement perdus que faire demi-tour nous semblait inutile. Et qui sait, peut-être avions-nous déjà fait demi-tour?

Un mois plus tard, alors que j'étais plongé dans un sommeil agité, la gorge sèche et la peau tirée par le manque de provisions, j'entendis quelqu'un crier sur le pont: «Terre!» Je me réveillais en sursaut, plein d'espoir, et me précipitai sur le pont. Le ciel était dégagé et d'un bleu incroyable. Un marin tendait frénétiquement le bras vers l'avant du bateau pour montrer le vert éclatant d'une parcelle de terre à peine visible. Le Round About mit aussitôt le cap dessus.

Le vieux Manuel

Mais hélas, après une heure, la malédiction dont était victime notre bateau frappa une dernière fois. Comme si elle craignait de nous voir nous en sortir, la mer se déchaîna autour de nous. Les courants et les tourbillons malmenaient les vieilles planches de notre pauvre navire. Je fus projeté sur le pont et roulais entre les amarres et les canots de sauvetage. Avant de me cogner la tête et de m'évanouir, j'entendis un homme s'exclamer: «Nous coulons!».

Qui peut croire en la providence? Je ne suis pas un héros, mais un pauvre vagabond qui n'a ni le courage, ni la force du capitaine de ce navire. Et pourtant, sans que je fasse quoique ce soit (à part avoir été assommé dans la tempête), je me réveillai le lendemain à ma grande surprise non pas au fond de la mer, mais sur une plage. Il n'y avait plus aucune trace de l'équipage et des passagers.

Le destin m'avait peut-être choisi. Ou la mer m'avait peut-être trouvé trop aigri et trop vieux pour m'engloutir. Bref, c'est ainsi que je découvris le Pays des Iles Vertes, ou plutôt que ce pays me découvrit. Je ne suis qu'un pauvre voyageur aux pieds fatigués et à l'esprit tourmenté. Je n'ai rien à vous léguer d'autre que mes souvenirs. Je ne suis pas un romancier, et je les ai écrits dans une prose très simple.

Puisse ce récit parvenir un jour au pays de ma jeunesse. Mais je crois que je vais m'éteindre sur ces lointains rivages.

Derek Karlavaegen

Le Vieux Manuel

PREMIÈRE PARTIE
LE PAYS DES ILES VERTES

Le Pays des Iles Vertes est un ancien royaume dirigé par une famille royale connue sous le nom de la «Couronne». Son éloignement du reste du monde et les dangers de la mer ont largement contribué à l'isoler des autres pays. Ce petit royaume pourrait tout aussi bien se trouver sur une étoile lointaine, et non aux confins d'une mer hostile.

Pour toutes ces raisons, les sujets du royaume ont une culture unique et sont d'une naïveté désuète. Si vous leur posez une question sur l'histoire de leur pays, ils s'empressent de vous répondre, mais ces réponses ne sont pas toujours vraies. Ils peuvent vous réciter par coeur les noms de tous leurs monarques depuis plusieurs générations, vous parler de la famille de pratiquement tous les habitants, mais lorsqu'on les interroge sur l'origine de leur royaume, ils restent perplexes. «Le royaume a toujours existé,» répondent-ils, «tout comme la famille royale». A les entendre, on a l'impression que cet endroit existe depuis toujours.

Mais la réalité semble différente. Ces îles ont effectivement été le centre de royaumes successifs, de nouvelles civilisations bâties sur les ruines encore chaudes de la précédente. Je me base sur les traces et les légendes d'une ancienne civilisation trouvées sur une des îles... mais nous verrons cela plus tard.

Le royaume actuel est resté sensiblement le même depuis des centaines d'années. Le Pays est constitué de quatre îles. L'Ile de la Couronne est le centre du royaume. C'est là que, sur une splendide colline, s'élève le Château de la Couronne, siège de la famille royale et coeur du pays. Le

Le Vieux Manuel

reste de l'île est occupé par un village et des docks, centre principal de commerce.

Un peu plus loin, on trouve la bien nommée Ile des Merveilles. Sur cette île règnent deux reines rivales qui, malgré leur adversité, sont d'une loyauté profonde envers la Couronne.

L'Ile de la Bête est la moins accueillante, à cause de son apparence désertique. Je n'ai pas réussi à me frayer un chemin entre les différents obstacles. Mais elle a sa propre histoire et fait partie des propriétés du royaume.

L'Ile de la Montagne Sacrée est la quatrième île, et tient son nom du sommet élancé qui s'élève vers le ciel, et autour de laquelle une communauté littéraire et philosophique s'est formée. Cette île est dirigée par des subalternes de la Couronne.

Toutes ces îles ont leur propre culture, mais vivent en harmonie et fonctionnent comme un tout. Leur dénominateur commun est la Couronne, qui maintient la loyauté grâce à son héritage reconnu de tous en tant que siège du gouvernement, et à sa famille royale.

La paix règne depuis des siècles sur ce royaume idyllique, et il semble qu'il en sera ainsi encore pendant longtemps. Du moins, tant que le Pays restera inaccessible au mal qui ravage le reste du monde. Bien sûr, je suis un étranger, et j'espère ne pas trop influencer cet endroit. Qui donc voudrait changer un lieu aussi paradisiaque?

Le Vieux Manuel

DEUXIÈME PARTIE
L'ILE DE LA COURONNE

Des quatre îles, l'Ile de la Couronne est celle qui semble la plus conventionnelle au voyageur étranger. Elle est surtout peuplée d'humains, des hommes et des femmes agréables et hospitaliers. Comme je vous l'ai dit, on y trouve le Château de la Couronne, un village pittoresque et les docks, qui permettent de se rendre vers les autres îles.

LE VILLAGE

Le village est très petit. Ses murs en stuc brillent au soleil, ses ruelles sont propres et bien entretenues, et sa végétation luxuriante. Les commerçants sont aimables et ont un goût particulier pour les choses inhabituelles. Beaucoup de mes biens avaient péri lors du naufrage. Il ne me restait que quelques bibelots assez inhabituels pour ce lointain royaume, et qui allaient me permettre d'acheter quelques marchandises de base. Les villageois étaient également prêts à partager leurs biens en échange d'un travail honnête, ce qui me permit de survivre assez confortablement.

La vie au village est tranquille et agréable. Les villageois se lèvent très tôt pour effectuer leurs travaux ménagers, avant la grosse chaleur du soleil tropical. Ensuite, c'est l'heure d'un déjeuner frugal. Le reste de l'après-midi est réservé aux activités d'intérieur: lecture et études pour les plus jeunes, et sieste pour les plus anciens. Tout le monde semble apprécier ce moment de repos. Au coucher du soleil, les activités reprennent. S'il n'y a pas de mariages ou d'autres festivités (je dois admettre que je suis assez friand de ce genre de célébrations locales), les familles se retrouvent dans la bonne humeur pour prendre un repas simple mais copieux, écouter de la musique ou discuter.

Le Vieux Manuel

Ces familles sont pour la plupart modestes, mais pas dans le besoin. Certaines grandes familles emploient des serviteurs, mais la plupart des citoyens n'hésitent pas à effectuer eux-mêmes leurs travaux ménagers. Les serviteurs sont en général bien traités. Mais, même dans cette civilisation d'une grande gentillesse, j'ai remarqué quelques exceptions.

Les Docks

Les docks sont au-delà du village, et c'est un endroit très animé. Même les citoyens les plus humbles de l'Ile de la Couronne vont souvent visiter les autres îles du royaume. Il est également très courant de voir les étranges créatures des îles voisines fréquenter les boutiques du village.

Le «ferry» est le seul bateau qui assure la liaison avec les autres îles. C'est un navire plaisant et bien entretenu. Le capitaine est un homme jovial et d'une grande patience à l'égard de ses plus jeunes passagers. Son jeune fils l'aide dans sa tâche.

L'histoire de ce ferry est très intéressante, surtout si on la compare au destin de mon propre navire. Apparemment, les îles ont toujours été entourées par des remous et des courants qui rendent la navigation pratiquement impossible. Depuis des générations, la même famille est responsable du ferry et transmet ses secrets de navigation à sa descendance. Nombreux sont ceux qui croient que la famille du ferryman a un instinct inné pour naviguer autour des îles. Une chose est sûre: je ne m'aventurerais pas à commander un bateau dans ces eaux. Aussi, quels que soient les secrets de cette famille, remercions-en le ciel!

Le Vieux Manuel

Le Château de la Couronne

C'est un splendide palais, preuve incontestable de l'habileté des architectes du royaume et de la richesse de ses trésors. Il est fait de marbre, d'or et de pierres précieuses, avec de hauts plafonds voûtés et de somptueuses décorations. J'ai appris que le roi Aliphid l'avait fait construire il y a 100 ans pour l'offrir à son épouse, la reine Astar. L'ancien château, également appelé Château de la Couronne, était immense et exposé à tous les vents. La famille royale y avait séjourné pendant plus de 300 ans. On raconte que le roi Aliphid se souciait beaucoup de la santé de son épouse et qu'il fit ériger le nouveau palais avec des murs épais pour la protéger des vents et du soleil tropical.

Des chiens de garde protègent le palais, lui conférant ainsi une apparence très exotique. Ces merveilleuses créatures semblent allier les meilleures qualités des humains et des chiens. Ils sont robustes, intelligents, parlent très forts et sont armés d'épées ou de pics. Leur loyauté à l'égard de la famille royale est sans égale, et ce depuis des siècles.

Malgré mon statut d'étranger, les monarques de l'île m'accordèrent une audience. Leur ouverture d'esprit et leur gentillesse me révélèrent toute l'innocence de ce royaume qui n'avait jamais connu la guerre ou la traîtrise. Et même si j'avais été une vipère déguisée, ils m'auraient accordé une audience de bon coeur! En tant que citoyen d'un monde où les dangers vous guettent, j'étais un peu nerveux et honoré par la confiance qu'ils me faisaient.

Je rencontrai le roi et la reine dans la salle du trône. Elle était immense, et je n'avais jamais vu de telles décorations. Alors que je restais là, devant les

Le Vieux Manuel

deux trônes de cette caverne remplie d'or, j'avais l'impression de me trouver devant l'Olympe mythique. Lorsque je levai les yeux vers le couple royal, je ne sentis dans leur regard ni jugement, ni dédain. Bien au contraire, leurs visages exprimaient beaucoup de franchise et de gentillesse.

Le roi Caliphim est un homme assez petit, mais qui semble fort et sûr de lui. Il est très cultivé. On lit dans ses yeux beaucoup de bonté. Quant à son épouse, la belle Allaria, elle a des cheveux d'ébène et une peau claire comme l'aube. Elle me lança un sourire gracieux, mais qui trahissait une grande de tristesse. La splendeur de ce château cachait en fait une extrême solitude. Les époux royaux sont les derniers membres de la famille, ils ne sont plus très jeunes, et n'ont toujours pas d'héritier.

Le roi et la reine écoutèrent avec beaucoup d'intérêt le récit de mon naufrage. Le roi Caliphim me posa de nombreuses questions sur mon pays d'origine et ceux que j'avais explorés. Il semblait connaître certaines choses sur ces pays lointains. Peut-être ces informations venaient-elles de la même source qui avait fait voyager le nom du Pays des Iles Vertes jusqu'à Daventry. Il était très curieux et semblait intrigué par toutes les idées que j'évoquais. Malheureusement pour lui, mes idées en matière de royaumes et de civilisations étaient relativement simplistes. Malgré son intérêt, je sentais qu'il était rassuré de savoir ces autres royaumes très loin du sien. Il n'avait pas soif de conquêtes, ni de réformes, et tenait à l'isolement de son royaume. A l'exception d'un héritier, le roi et la reine avaient donné à leur royaume tout ce qu'il pouvait désirer.

Après avoir rencontré le couple royal et m'être remis de ma terrible aventure, je décidais d'assouvir ma curiosité et d'aller visiter les autres îles du royaume. J'embarquais donc sur le ferry.

Le Vieux Manuel

TROISIÈME PARTIE
L'ILE DES MERVEILLES

Imaginez-vous un endroit où le sol se plaindrait de votre poids et où les arbres prendraient un malin plaisir à laisser tomber des brindilles sur votre tête : vous aurez alors une idée un peu plus précise de cette fabuleuse île.

L'Ile des Merveilles a la forme d'une virgule, mais pourrait aussi bien avoir la forme d'un point d'interrogation, à cause de la confusion et de l'étonnement qu'elle inspire aux visiteurs.

Elle grouille de vie. La végétation y est abondante, tout comme ses habitants. En fait, ces deux éléments ne forment souvent qu'un. On peut, par exemple, ramasser un grain de sable sur le rivage et l'entendre vous demander gentiment de bien vouloir le remettre à sa place... et tout de suite!

L'histoire de cette île mystérieuse fait l'objet de nombreuses spéculations. Beaucoup de personnes pensent qu'il s'agissait en fait d'une île déserte et sans intérêt avant l'arrivée d'un sorcier. Il lança un sort pour donner la vie à tout ce qui la composait et l'offrir à sa fille pour son anniversaire. D'autres personnes racontent qu'autrefois, l'île était la prison d'une belle princesse, maintenue en captivité par une reine jalouse et puissante. La jeune fille était si bonne que même les arbres et les pierres ne pouvaient pas supporter de l'entendre pleurer, et s'animèrent pour lui tenir compagnie. Enfin, d'autres personnes pensent simplement qu'un jour, le Créateur de l'Univers en a eu assez de ce trop plein de sérieux et a décidé de se faire plaisir par cette note d'humour.

Le Vieux Manuel

Quelle que soit son origine, on peut difficilement imaginer un endroit plus agréable. Mais attention! Voyageurs trop terre à terre s'abstenir. Si les habitants des autres îles sont amicaux, ils sont ici parfois désobligeants, et tous excentriques. Les visiteurs sont nombreux sur l'Ile des Merveilles, car elle permet de s'évader du train-train quotidien. Même le roi et la reine adorent faire des pique-niques sur le Point d'Exclamation ou se promener dans les jardins. On les rencontre parfois en train de se prélasser et de passer une journée avec les natifs de l'île.

L'Ile des Merveilles est dirigée par deux reines rivales, qui se disputent fréquemment pour des choses aussi banales que la couleur du ciel ou la consistance du hachis de pommes de terre. Malgré toutes ses bizarreries, l'Ile des Merveilles est très agréable. Elle apporte beaucoup au royaume et donne une note d'humour qui contraste avec le sérieux des habitants de l'Ile de la Montagne Sacrée.

QUATRIÈME PARTIE
L'ILE DE LA MONTAGNE SACRÉE

A première vue, l'Ile de la Montagne Sacrée ne semble être qu'un immense mur de falaises qui s'élèvent vers le ciel à perte de vue. Mais le visiteur fait très vite la connaissance de deux créatures ailées.

Ces êtres habitent l'Ile de la Montagne Sacrée. Ils sont grands et ce sont les créatures les plus impressionnantes que j'ai jamais rencontré. Tous, hommes et femmes, sont d'une beauté incomparable. Leurs corps sont musclés et ils respirent la santé. Ils portent des ailes au plumage blanc dans

Le Vieux Manuel

le dos. Et lorsqu'ils déploient leurs ailes, c'est comme si le soleil lui-même s'éclipsait.

Deux de ces créatures, chargées de l'accueil, vont à la rencontre des visiteurs au bas des falaises. C'est ainsi que j'ai fait leur connaissance. Ils m'ont doucement pris les bras et m'ont élevé vers le ciel. Quel homme n'a jamais rêvé de voler? Au fond de nous-mêmes, ne poursuivons-nous pas le rêve d'Icare? Imaginez alors les frissons de ce vol et la gloire des créatures qui dominent l'air qui nous entoure!

Mais, comme le dit le vieil adage, la beauté n'est qu'une apparence. Ils m'emmenèrent vers leur cité, un endroit étrange et obsédant dont l'architecture est une combinaison des deux éléments chers à cette culture: l'aérien et le classique. La cité semble construite pour exclure ces pauvres créatures sans ailes qui se traînent par terre comme des insectes, car ses tours se dressent dans le ciel sans toucher le sol.

Le visiteur est totalement dépendant des Créatures ailées pour parcourir la cité, et même pour pouvoir la quitter. Je pense que cette attitude est intentionnelle, car ils protègent bien leur culture. Sur l'île des merveilles, je me suis toujours senti le bienvenu, malgré le caractère parfois bourru de ses habitants. Ils sont assez simples, et honnêtes. Ils m'accueillirent très poliment, mais les habituels mots de bienvenue sonnaient faux. Je sentais dans leur regard un certain mépris envers le commun des mortels, une certaine arrogance qui leur faisaient perdre de leur éclat.

Malgré ce sentiment inné de supériorité, les Créatures ailées sont des membres de valeur du royaume et mettent à profit leurs grandes capacités.

Le Vieux Manuel

D'une intelligence remarquable, ce sont des logiciens, des mathématiciens, des architectes et des planificateurs hors pair. Ils dédaignent la magie et les arts délicats, car ils sont beaucoup trop logiques. Même leur palais est sobre et fonctionnel, et dénote très clairement leur mépris des décorations artistiques.

Leur culture est très ancienne et ils se réfèrent très souvent aux Anciens, leurs ancêtres, dont les ruines et les constructions gigantesques abondent sur l'île. L'Ile de la Montagne Sacrée est dirigée par un seigneur et sa dame, qui règnent ici en monarques mais sont rattachés à la Couronne.

L'île tire son nom d'un sommet isolé qui s'élève vers le ciel. C'est là que, dans une grotte, vit l'Oracle sacré, le dirigeant philosophique de la communauté. On raconte que ce vieux sage vit depuis plusieurs siècles et qu'il peut prédire l'avenir. Les dirigeants de l'île le consultent fréquemment pour lui demander différents conseils. Je n'ai évidemment pas eu la chance de le rencontrer, et la plupart des habitants de l'Ile le considèrent comme un personnage mythique. Le fait de pouvoir le rencontrer représente un véritable honneur, car il ne reçoit que les âmes de valeur, et très peu de Créatures ailées ont cette chance.

Les informations que j'ai pu obtenir sur les Anciens, par les écritures et les érudits de l'Ile de la Couronne, m'ont fascinées, car c'est la seule trace de l'histoire vraiment profonde dans le royaume. J'ai rassemblé certains éléments sur cette race disparue. Je les ai inclus dans mes notes, car leur mémoire fait partie intégrante du Pays, au même titre que ses habitants actuels.

Le Vieux Manuel

CINQUIÈME PARTIE
LES ANCIENS

Les anciens vivaient sur l'Ile de la Montagne Sacrée, il y a plus de mille ans. A cette époque, il n'y avait sans doute pas de royaume et ils vivaient vraisemblablement seuls, car il n'y a aucune trace de vie sur les autres îles datant d'une époque aussi reculée.

Leur culture était très avancée et mystérieuse. On a découvert des écritures sur d'anciennes tablettes et d'antiques manuscrits enfouis sous la cité actuelle des Créatures ailées, et dans les anciennes catacombes de l'Ile de la Montagne Sacrée. On pense qu'ils possédaient des connaissances bien plus avancées qu'aujourd'hui. Cette croyance repose, par exemple, sur la découverte de mystérieuses catacombes en forme de labyrinthe, et de signes gravés sur les falaises de l'île. Les constructions des Anciens sont jalousement gardés par les Créatures ailées. Des chercheurs étudient cette race qui a consacré son existence à essayer de révéler ses mystères. Tout ce que nous savons d'eux provient des écrits qu'ils nous ont laissés.

Les Anciens croyaient aux pouvoirs du langage. Ils disaient sans cesse: «Un maître du langage s'élèvera» (A master of languages will SOAR). A priori, ceci faisait référence à l'élévation intellectuelle plutôt que physique, mais qui sait? On dit également qu'ils aimaient les symboles et avaient élaboré une théologie complexe qui semblait vénérer toutes les choses aériennes, mais on ne comprend aujourd'hui que des fragments de leur croyances. Les Anciens donnaient un sens à chaque créature, chaque couleur, chaque élément et chaque minerai. De plus, ils étudiaient les états émotionnels de l'être. Chaque émotion, tout comme chaque créature, couleur ou élément, était classée dans leur échelle théologique, du plus primitif au plus pur.

Le vieux Manuel

Tout en haut de cette échelle, on trouvait les Quatre Valeurs Sacrées: l'émotion «Tranquillité», la couleur «Azur», la créature «Chenille» et l'élément «Air». La couleur azur et l'air font évidemment référence au ciel, comme la tranquillité, qui rappelle celle du paradis. La chenille est par contre assez surprenante. Mais, dans ce contexte bien précis, ce choix prend toute sa signification. Après tout, les oiseaux abondent dans le ciel, mais quelle gloire y a-t-il à voler lorsqu'on est né avec des ailes? N'est-il pas plus valorisant d'être né pour ramper sur le sol avant de se fabriquer les siennes?

On se demande encore aujourd'hui si les Anciens pouvaient voler. Malgré cette théologie, les restes exhumés des Anciens n'indiquent pas qu'ils avaient des ailes, comme les créatures actuelles de l'Ile de la Montagne Sacrée. Les Créatures ailées croient fermement que les Anciens volaient sans ailes, car leur puissance était infinie et largement supérieure à leurs pouvoirs. Certains érudits du royaume pensent que les Anciens ne volaient pas, mais que cette obsession du vol et leurs connaissances leur avaient permis de créer une race d'êtres ailés qui seraient les descendants de la race actuelle. Hélas, on n'en sera jamais certain, car ils ont emporté avec eux leurs secrets.

J'ai passé un certain temps à étudier le langage et la culture des Anciens. Dans un intérêt historique, je vous livre ici tout ce que j'ai pu comprendre de leurs travaux.

Le vieux Manuel

L'ALPHABET DES ANCIENS

L'alphabet des anciens est constitué de symboles graphiques. De toute évidence, leur alphabet et le nôtre ont la même racine. Il est, en effet, possible de traduire leurs écrits en remplaçant la lettre de notre alphabet par le symbole correspondant. On pense que les Anciens parlaient la même langue que nous, mais qu'ils utilisaient ces symboles dans leurs écrits pour ne pas dévoiler leurs secrets. Ou peut-être que leurs «lettres» parlées se sont transformées en notations rapides pour exprimer les symboles complexes qu'ils utilisaient. Leur alphabet est constitué de vingt-six symboles primaires. Il existe des symboles mineurs, mais ils étaient utilisés pour les accents, ou pour représenter des idéaux philosophiques complexes qui ne sont pas abordés ici.

En dehors de sa fonction alphabétique, chaque symbole représente également une émotion, une couleur et un élément naturel ou métaphysique.



A Ce symbole représente l'harmonie, le chat, l'ocre brun et la terre.



B Ce symbole représente la tristesse, l'albatros, le gris foncé et l'onyx



C Ce symbole représente l'espoir, la colombe, le gris perle et les opales



D Ce symbole représente la tranquillité, la souris, la couleur sable et le granit



E Ce symbole représente l'ironie, la baleine, l'ocre et le papier



F Ce symbole représente l'humilité, la sauterelle, la couleur olive et les plantes.

Le Vieux Manuel



G Ce symbole représente la pureté,
la licorne, le blanc et l'air



H Ce symbole représente la rage,
le requin, le rouge et le feu



I Ce symbole représente la lâcheté,
le mouton, la couleur orange et le charbon



J Ce symbole représente l'honnêteté, le perroquet
le vert et les émeraudes



K Ce symbole représente la sagesse, la chouette,
le marron et le bois



L Ce symbole représente la solitude, le grillon,
le beige et l'argile



M Ce symbole représente l'amour romantique
le cygne, la couleur or et l'or



N Ce symbole représente la haine, le crabe
le noir et l'ébène



O Ce symbole représente la joie, le dauphin
le bleu azur et les saphirs



P Ce symbole représente la peur, le lapin,
le violet et les rubis



Q Ce symbole représente la foi, la chenille,
la couleur turquoise et la turquoise



R Ce symbole représente le chagrin, le chacal,
la couleur argent et l'argent



S Ce symbole représente le bonheur, le chien,
le rose et le marbre



T Ce symbole représente la persévérance, la tortue,
le vert de la mer et l'eau

Le Vieux Manuel



U Ce symbole représente l'intuition, le serpent, le bleu roi et la pluie



V Ce symbole représente la sottise, le singe, le jaune et l'ivoire



W Ce symbole représente l'amour familial, le cheval, la couleur noisette et le cuir



X Ce symbole représente le courage, le lion, la couleur pourpre et les diamants



Y Ce symbole représente la patience, la vache, la couleur ambre et les perles



Z Ce symbole représente le désir, le sanglier, le bordeaux et les grenats.

LES FALAISES DE LA LOGIQUE

Les Anciens nous ont également légué les falaises de la logique. Elles tiennent leur nom des énigmes gravées sur les falaises allant de la plage de l'Ile de la Montagne Sacrée à la cité des Créatures ailées. Elles sont magnifiquement ciselées dans le roc et les visiteurs s'interrogent sur leur signification. D'après un vieux manuscrit, il s'agirait d'un mécanisme élaboré, conçu pour protéger ceux qui vivaient en haut des falaises des visiteurs indésirables pouvant arriver de la mer. Ce mécanisme a pu également servir pour avertir les habitants des sommets qu'un de leurs frères avait besoin d'aide, ou menait peut-être aux chambres secrètes creusées dans la roche. Quel que fût le rôle de ces falaises, il est clair que seuls les détenteurs des secrets des Anciens pouvaient y accéder, et c'est pour cette raison que cette énigme reste sans solution aujourd'hui.

La traduction du manuscrit des falaises de la logique pourra aider le lecteur à comprendre la magie qui entoure cette construction.

Le premier défi: «Seuls les êtres au coeur pur pourront ESCALADER (RISE) les falaises de la logique».

Le Vieux Manuel

Le troisième défi: «Les pierres furtives» sont associées à ces inscriptions:

Quatre hommes en rang,
Troisième en partant de la gauche, tu descends
Les autres, en ordre, sont prêts
Le benjamin, l'aîné et le cadet

Le cinquième défi: «Seuls les plus grands pourront GRAVIR (ASCEND) les falaises de la logique».

Les Catacombes

Les Anciens ont également construit des catacombes qui sont aujourd'hui, malheureusement, inaccessibles aux visiteurs. On y trouve les chambres funéraires des Anciens, et on raconte qu'elles sont construites comme un labyrinthe gigantesque. Pour protéger leurs tombes des voleurs, les Anciens avaient mis au point un système constitué de pièges mortels, d'impasses, de dédales de couloirs et de passages secrets.

Il y a quelques années, les Créatures ailées étaient sur le point de découvrir les secrets des catacombes, lorsqu'un minotaure, attiré par l'obscurité de l'endroit, décida d'y élire domicile. Le royaume tenta de reprendre possession des lieux. Hélas! Le danger que représentaient les catacombes ajouté à la perfidie du minotaure, entraînèrent de lourdes pertes. L'idée de reprendre cet endroit fut abandonnée. Depuis, les catacombes sont fermées. Mais malheureusement, chaque année, le minotaure exige un sacrifice humain. Faute de quoi, il menace de sortir des catacombes et d'attaquer la cité.

Les catacombes illustrent clairement l'intérêt obsessionnel que les Anciens portaient à la mort. Cette idée de la mort semble omniprésente chez les habitants des différentes îles, qui ont mis au point différentes traditions funéraires dont je vous parlerai plus tard. Pour les Anciens, les catacombes étaient apparemment un endroit sacré, comme en témoigne le message gravé sur une ancienne tablette qui se trouvait sur la porte :

Trois roses sur la tonnelle posées
Une faux pour celui qui la veut couper
Une couronne, une colombe, de la plus noble lignée!
Tes os rendent sacré cet endroit redouté.

Le vieux Manuel

SIXIÈME PARTIE
L'ILE DE LA BÊTE

L'Ile de la Bête s'appelait autrefois «l'Ile de la Forêt». C'était une région boisée, parsemée de lacs scintillants, et où vivait une faune sauvage et prolifique. La famille royale aimait y chasser, les sportifs de la région venait s'y détendre, et c'est pour cette raison que l'île restait inhabitée. Les scènes de plaisirs et de divertissements qu'offrait cette île décorent encore les tapisseries et peintures de la région.

On dit qu'une nuit, les habitants des îles voisines aperçurent des lumières magiques autour de l'Ile de la Forêt. Le lendemain, le roi de l'époque, Aliphim, envoya des gardes sur l'île pour voir ce qui s'était passé (et, bien sûr, pour chasser s'ils ne remarquaient rien d'anormal). L'île avait bien changé. Pendant la nuit, les arbres avaient poussé de manière si dense que la forêt était devenue impénétrable, et de mystérieux obstacles barraient l'unique chemin de l'île. Et, chose encore plus mystérieuse, les cris déchirants d'animaux sauvages résonnaient d'un écho incessant dans toute la forêt. On raconte même que ces cris ont rendu fous plusieurs gardes, et que le roi Aliphim lui-même a été hanté par leur écho jusqu'à la fin de ses jours.

Depuis ce jour, l'île a été rebaptisée et plus personne ne s'y risque. Elle demeure impénétrable et inviolée, loin de la vie trépidante du royaume.

SEPTIÈME PARTIE
LÉGENDES ET MYTHES DU PAYS DES ILES VERTES

Au cours des longues nuits passées autour du feu de camp avec mes compagnons, j'ai découvert que les habitants des Iles Vertes sont d'excellents conteurs. Pour moi, rien n'est plus éloquent que les histoires inventées à partir des peurs, des espérances et des rêves de culture d'un peuple. Pour votre information et pour votre plaisir, j'ai réuni ici quelques mythes et légendes.

Le Vieux Manuel

Iles oubliées et autres mondes cachés

Chaque pays possède ses propres histoires d'endroits secrets: cavernes perdues, salles aux trésors souterraines et royaumes secrets accessibles uniquement par le tronc d'un vieux chêne. Le Pays des Iles Vertes en fait partie. Ici, comme vous pouvez l'imaginer, les terres cachées sont des îles perdues dans la brume aux confins des mers.

Un des contes populaires semble refléter les mythes universels des récoltes et des semailles. On dit qu'il existe une île cachée, non loin d'ici, qui serait peuplée de religieux qui vénèrent la Terre Mère. Ces moines surveillent l'équilibre du temps et des marées pour se préserver des ouragans et autres forces marines, et pour implorer la générosité continuelle du royaume. On dit que ces prêtres veulent par-dessus tout rester inconnus, et qu'en échange de ce secret, ils restent loyaux envers la Couronne. Quelle merveilleuse histoire de conspiration!

Les habitants des Iles Vertes aiment également à répéter que les courants marins infranchissables qui entourent le royaume permettent de maintenir les navires le plus à l'est possible. Car ils pensent qu'en un seul jour de mer, et avec un navire très solide, un capitaine téméraire pourrait survivre à la tempête et atteindre le bout du monde!

«Qu'y a-t-il au-delà des limites du monde?» demandai-je un jour. «Le nouveau monde, bien sûr!» répondirent mes amis, en se jettant des coups d'oeil peureux et ils changèrent rapidement de sujet.

Les traditions funéraires

La mort a toujours fascinée les hommes du monde entier et il existe autant de philosophies sur la vie dans l'au-delà que de décès sur terre. J'ai découvert que les habitants des Iles Vertes partageaient tous la même croyance et ils ne sont pas prêts à la remettre en question.

La famille du défunt organise les funérailles quelques jours après le décès, pour lui assurer un passage vers le Royaume des Morts. Le défunt est inhumé avec les objets nécessaires au voyage.

Le vieux Manuel

Le Royaume des Morts est un monde bien différent du nôtre. La Mort y règne en maître. Certains l'appellent le Seigneur des Morts, d'autres Samhain. Les âmes qui ont quitté la vie en paix peuvent entrer dans ce monde Souterrain pour gagner ensuite la Mer des Ames. Dans cette retraite paisible, ils sont récompensés par la connaissance suprême, et préparés pour la phase suivante. Par contre, les âmes qui ont quitté la vie dans la souffrance ne peuvent y entrer, et sont condamnées à errer indéfiniment à la surface du Royaume, enchaînées à leurs malheurs humains. Parfois, pourtant, les problèmes de leur vie passée sont résolus dans le monde des vivants, et justice est faite. Ils sont alors libérés de leurs liens et restent à jamais reconnaissants. Mais hélas, c'est rarement le cas, et les âmes, avec le temps, deviennent partie intégrante des morts sans esprit qui errent dans le royaume, et qui ne connaîtront jamais la paix et la liberté de mouvement.

Ces croyances ont une influence profonde sur la vie des habitants des Iles Vertes, et sont à mon avis l'essence même de leur vie si paisible, et de leur aversion pour la violence et la cupidité. C'est pourquoi, à l'approche de la mort, chacun s'efforce de résoudre ses problèmes pour se préparer au grand voyage.

Les Génies

A Daventry, le rêve de tout homme pauvre est de rencontrer une fée qui le rendrait riche du jour au lendemain. Combien de rêveurs au regard égaré ont passé leur vie à rechercher la prospérité, au lieu de travailler à préparer leur mort? Ah! C'est une histoire que le pauvre vagabond que je suis a entendu bien trop souvent!

Ici, dans le Pays des Iles Vertes, il y a aussi beaucoup de rêveurs. Ils ne parlent pas de fées, mais de génies. Un génie représente une tentation encore plus grande qu'une fée de Daventry pour une âme ambitieuse, car il ne se contente pas d'exaucer un seul voeu et de disparaître. Non, un génie, comme un chien fidèle, appartient à son propriétaire pour la vie entière, ou tout au moins tant que son heureux «maître» reste en possession de la lampe.

Le Vieux Manuel

Apparemment, tous les habitants des Iles Vertes savent tout sur les génies, mais rares sont ceux qui en ont vu un. Selon les «règles» définies, chaque génie est immortel et éternellement lié à une lampe, dans laquelle il peut rester emprisonné durant des siècles, en fonction des fantaisies ou du destin de son propriétaire. Une fois que la lampe est possédée par un homme ou une femme, il ou elle devient le maître du génie. Les génies sont des créatures inestimables qui peuvent réaliser toutes sortes de choses: transporter un homme à l'autre bout de la terre, prendre la forme que leur maître désire, et, bien sûr, faire apparaître des trésors. Mais les pouvoirs des génies sont limités. Il ne peuvent pas guérir les maladies, changer le temps ou ressusciter les morts. Ils ont aussi toujours un point faible.

Un génie est également lié à son maître de différentes manières. On dit qu'un génie ressemble à un miroir: il ne reflète que les désirs de son maître. Si celui-ci est démoniaque et cruel, le génie sera à son image. Si le maître est généreux et gentil, le génie le sera aussi.

Une des histoires de génies les plus populaires est celle du génie Mali Mellin.

Le Vieux Manuel

L'HISTOIRE DE MALI MELLIN

Mali Mellin était un génie qui avait un sérieux penchant pour les baies de gui (un poison pour les hommes!). Il était enfermé depuis des milliers d'années dans une vieille lampe, après avoir été enterré avec son maître. Un beau jour, un pauvre fermier découvrit la lampe en labourant son champ. Le fermier, ignorant, apporta immédiatement la lampe à sa femme. Elle n'était pas plus intelligente que lui, et elle la nettoya rapidement, sans même l'ouvrir. Le couple partit ensuite au marché afin de la vendre pour quelques pièces.

La lampe fut achetée par un brocanteur qui, tout aussi nonchalant, ne prit même pas la peine de l'ouvrir. (L'histoire continue ainsi, la lampe passant

de main en main, à l'hilarité générale de l'auditoire qui semble trouver cette histoire vraiment drôle. Mais continuons....) Finalement, la lampe fut achetée par une pauvre jeune fille du nom de Daltina, qui voulait seulement l'utiliser pour chauffer et éclairer sa mère souffrante. Daltina rapporta la lampe chez elle et l'ouvrit pour la remplir d'huile et y mettre une mèche. Mais au lieu d'un nuage de poussière, une épaisse fumée sortit de la lampe, et Mali Mellin apparut. La jeune fille était terrorisée, mais Mali Mellin parvint à la persuader qu'il ne lui voulait aucun mal, et qu'elle pouvait bien sûr lui demander tout ce qu'elle désirait.

Dans les mois qui suivirent, Daltina et sa mère, autrefois pauvres et malades, devinrent très riches. Leur masure se transforma peu à peu en manoir, et leur jardin se couvrit de fleurs. La prospérité de la jeune fille la rendait chaque jour un peu plus belle. Mali Mellin, bien sûr, ne se voyait jamais refuser les baies de gui qu'il aimait tant. Toutefois, Daltina suivait le conseil de sa mère:

«Ne parle jamais de la lampe à quiconque,» lui disait-elle, «nous sommes deux femmes seules au monde, et nous devons nous méfier des envieux qui n'hésiteraient pas à voler notre trésor.»

Plusieurs années s'écoulèrent. Daltina était comblée. Chaque soir, Mali Mellin lui demandait: «Que désires-tu aujourd'hui?». Daltina répondait: «Rien. J'ai tout ce que je désire». Puis, un jour, une procession traversa le village. Un prince chevauchait en tête, et c'était l'homme le plus séduisant que la jeune fille avait jamais vu.

Cette nuit-là, Mali Mellin lui demanda comme d'habitude: «Que désires-tu aujourd'hui?». La jeune fille resta un moment silencieuse. Elle pensait: «Qui suis-je pour désirer pareille chose?» et «Il voudra épouser une princesse...» Mais son coeur, qui n'avait jamais battu pour personne, lui faisait oublier sa sagesse, et elle murmura: «Je voudrais épouser le prince.»

Le lendemain, le prince traversa de nouveau le village avec des yeux hagards. Il avait vu la jeune fille dans ses rêves et était tombé éperdument

Le vieux Manuel

amoureux. Quelques semaines plus tard, ils se mariaient.

Mais le prince n'était pas aussi charmant qu'il ne le laissait paraître. Il en voulait toujours plus: plus de richesses, plus de terres, plus de tout. Lorsqu'il rêvait à toutes ces choses, la jeune femme se sentait trompée dans son amour et allait secrètement retrouver sa lampe. Elle appelait Mali Mellin qui exauçait ses désirs amoureux.

Au début, le prince fut surpris par les pouvoirs et l'intuition de son épouse. Mais au bout d'un certain temps, il commença à douter de ses prétendus pouvoirs magiques. Une nuit, il se lamenta longuement sur une épée en or qu'il voulait posséder, et qui se trouvait dans un château non loin de là. Il fit semblant d'aller se coucher et entendit Daltina s'éclipser. Il la suivit en silence dans le couloir qui conduisait à la chambre de sa mère. Là, il l'entendit appeler Mali Mellin, vit qu'elle lui offrait des baies de gui et qu'elle lui demandait d'exaucer son voeu.

«Mali Mellin,» dit Daltina. «A dix lieues d'ici, il y a une épée d'or. Fais-la livrer à mon époux dès demain matin.» Mali Mellin répondit: «Oui, Maîtresse.»

Le lendemain matin, un coursier livra l'épée, conformément à la promesse de Mali Mellin.

«Quelle merveille,» pensa le prince, «d'avoir une épouse qui possède un génie si puissant!» Puis il pensa: «Quoi de plus merveilleux que de posséder ce génie moi-même!»

La nuit venue, le prince attendit que Daltina soit endormie pour se glisser dans la chambre de sa belle-mère. Comme il avait vu son épouse le faire, il ouvrit la malle où se trouvait la lampe. Il s'en empara, et se hâta vers son dépôt d'armes. Là, il ouvrit la lampe et Mali Mellin apparut.

«Oui, Maître?» dit le génie avec un nouveau sourire malicieux au coin des lèvres. «Tu es MON génie à présent,» dit le prince, «et tu ne feras que ce que je te demande.»

Le Vieux Manuel

«Bien sûr, Maître,» dit Mali Mellin. «Mais où sont mes baies de gui?»

Le lendemain, lorsque Daltina se réveilla, elle trouva le prince en possession de la lampe. Malgré son insistance à rester la seule à pouvoir contrôler cette dangereuse créature, le prince refusa de la lui rendre.

Oh ! et si vous saviez ce que le prince a fait avec cette lampe! Alors que Daltina se contentait de satisfaire modestement ses désirs, le prince n'avait pas de limites. Il utilisa Mali Mellin pour satisfaire le moindre de ses désirs, jusqu'à ce que son château soit rempli d'or et de joyaux. Ses ennemis furent anéantis sans même l'avoir provoqué. Le visage malicieux de Mali Mellin se métamorphosa en visage de démon, un démon qui volait et semait la panique sur son passage.

Daltina ne pouvait plus supporter cette situation. Son amour pour le prince se transforma en larmes d'amertume. Une nuit, elle versa une drogue dans le vin du prince et lorsqu'il fut profondément endormi, s'empara de la lampe. Elle appela le génie et, tristement, lui demanda d'emmener le prince dans un pays lointain et désertique où il ne pourrait plus faire de mal. Lorsque le prince fut loin et que Mali Mellin eut retrouvé sa bienveillance, Daltina remit le pays sur pied et régna en reine bienveillante (et bien mélancolique) pendant de nombreuses années, prenant garde à ce que les récoltes de gui soient toujours abondantes.

Le Vieux Manuel

HUITIÈME PARTIE
ÉPILOGUE

Ainsi se termine mon récit sur le Pays des Iles Vertes. J'y ai été bien traité, je m'y suis fait de nombreux amis et j'ai beaucoup appris (sans compter les autres bienfaits). Si je me suis parfois senti désespéré de ne plus pouvoir voyager, je dois admettre que les pieds m'ont moins démangé ici que partout ailleurs dans le monde. Encore maintenant, il m'arrive parfois de laisser mon imagination me porter vers les vertes collines de Daventry. Peut-être les reverrai-je un jour, si mon esprit est autorisé à errer librement!

A tous ceux qui un jour marcheront peut-être sur mes traces, je dis ceci: soyez justes avec ce doux pays, prenez ses caprices avec indulgence et protégez-le, si vous le pouvez, des vents sévères qui pourraient souffler de la mer et lui voler son âme. Cette terre est unique au monde et mon coeur lui appartient.

Derek Karlavaegen



Le Vieux Manuel

SERVICE CONSOMMATEUR

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
(16) (1) 36 68 46 50*
24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES
Service consommateur
Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72
7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2,19F la minute; tarif en vigueur au 1er juin 1994.
(France métropolitaine seulement)

Pour toute information complémentaire,
n'hésitez pas à écrire à :

COKTEL VISION
S.A.V
Immeuble le Newton
Parc Tertiaire de Meudon, 25 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex

Le vieux Manuel

SOMMAIRE:

Un résumé des sujets
inclus dans ce pamphlet,
ainsi que leurs numéros de page.

Credits 1

Des précisions sur la collection *King's Quest* 2

Procédure d'installation 3

Le jeu 5

La grande saga des *King's Quest* 6

King's Quest I: Quest for the Crown 9
King's Quest II: Romancing the Throne 14
King's Quest III: To Heir is Human 18
King's Quest IV: The Perils of Rosella 27
King's Quest V: Absence makes the heart go yonder! 34
King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow 36

Service Consommateur 63

Le Vieux Manuel



® et/ou ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc.
Tous droits réservés

S34301ZZ06ZZZ