MANDRAGORE



APPLE

INFOGRAMES

LA GESTE DE SYRELLA

Marc Cecchi

Sommaire

La geste de SYRELLA ..... page 1

Les règles du jeu

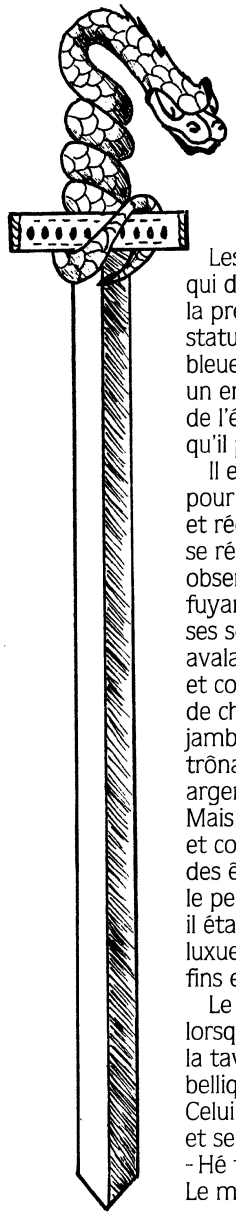
A) Utilisation du programme 24
B) Les modes de MANDRAGORE 27
C) Commandes 28
D) Syntaxe et vocabulaire de MANDRAGORE 30

LA GESTE DE SYRELLA

Christian BALLANDRAS

APPLE II

Copyright' INFOGRAMES 1984



CHAPITRE I

RENCONTRE DANS UNE TAVERNE

Les villageois regardaient à la dérobée cet étranger vêtu de cuir et d'acier qui descendait la rue principale. Certains d'entre eux voyaient pour la première fois un guerrier des froides contrées nordiques. La haute stature de cet homme, ses muscles saillants sous son pourpoint, la glace bleue de son regard et l'or brillant de ses longs cheveux composaient un ensemble propre à les remplir d'une crainte respectueuse. Sans parler de l'épée massive qui battait sur sa hanche et de la grande hache qu'il portait dans le dos avec une courroie en sautoir.

Il entra dans l'unique tripot du village ; des buveurs éméchés s'effacèrent pour lui livrer le passage jusqu'aux tables de vieux bois noueux. Il s'assit et réclama de la bière. Un instant, l'écho de sa voix puissante et grave se répercuta dans le silence, car les conversations s'étaient tues et chacun observait sournoisement le nouveau venu. Il fut amusé de ces regards fuyants qu'il sentait courir sur lui, et un sourire plein de morgue découvrit ses solides dents de carnassier. Puis les éclats de voix reprirent. Le colosse avala d'un trait le breuvage mousseux que venait de lui servir l'aubergiste et commanda un bol de fèves. En mangeant, il examina les trophées de chasse ornant les épais murs de pierre, les outres de vin et les énormes jambons suspendus aux solives du plafond. Dans un coin, sur une étagère, trônait un imposant livre relié de peau, dont le titre était gravé en lettres argentées : "Bestiaire de Skarg - Traité de démonologie locale".
Mais ce détail échappa à l'étranger car il ne savait pas lire. Il tourna la tête et considéra avec mépris le ramassis de boit-sans-soif qui l'entouraient : des êtres ternes, rablés, souvent replets. Sa curiosité s'attarda plutôt sur le personnage solitaire attablé non loin de lui. Ce devait être un voyageur ; il était enveloppé dans un ample et long manteau cramoisi, d'aspect luxueux. Un capuchon rabattu sur son crâne cachait en partie ses traits fins et racés.

Le guerrier repoussait devant lui son bol vide avec un soupir d'aise, lorsqu'un groupe de soudards en armes firent une entrée bruyante dans la taverne. Ils braillaient à qui-mieux-mieux et semblaient d'humeur belliqueuse. Ils jetèrent aux deux étrangers des coups d'œil furtifs.
Celui qui devait être le chef se dirigea vers le voyageur encapuchonné et se planta en face de lui, les poings sur les hanches :
- Hé toi ! Apprend que cette table m'est réservée !
Le mystérieux inconnu se leva et dit d'une voix fluette :

- Je ne pouvais le deviner. Excusez-moi. De toute façon je m'en vais, reprenez donc votre place.
Et il fit mine de gagner la sortie.

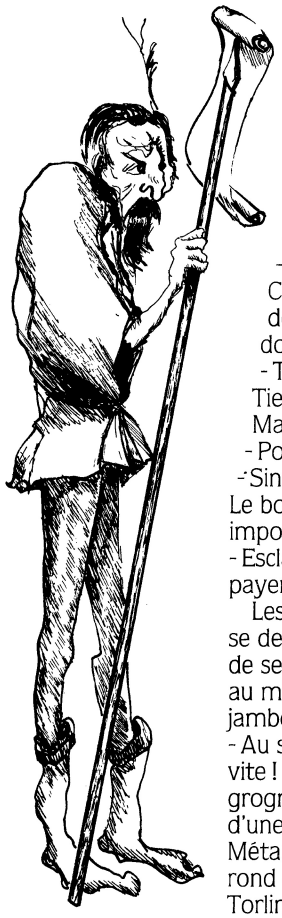
- Holà, freluquet, tu crois que tu vas t'en tirer ainsi ? gronda le sergent, empoignant le voyageur par l'épaule. Lequel se dégagea d'une preste secousse et extirpa des plis de son habit un grand coutelas à la garde incrustée de pierreries.
Aussitôt les soudards vinrent se ranger auprès de leur chef. Sept visages menaçants, sept poings brandissant un glaive encerclaient déjà la silhouette rouge. L'aubergiste tenta d'apaiser les esprits :
- Allons, soldats, ce seigneur harassé par une longue marche ne voulait certes pas vous offenser...
- Quand le fer est tiré il faut le croiser ! rugit le sergent. C'est ce que dit un proverbe de chez moi, et... Un bruit sourd lui coupa la parole. Le blond guerrier venait de poser sèchement sa lourde hache sur sa table. Il dit sans se lever :
- Un proverbe de mon pays prétend aussi que le fer est le plaisir du guerrier comme le vin celui de l'ivrogne... Je crois, soudards, que le gobelet vous sied mieux que l'épée !
Sa voix évoquait le feulement d'un fauve. Ses lèvres se retroussaient sur sa blanche dentition telles les babines d'un loup. Il y eut un moment de flottement parmi les querelleurs.
Ne voulant pas perdre la face devant ses hommes, le chef lança :
- Pourrais-tu venir répéter cela, face à moi ?
- Si je vais jusqu'à toi, aussi vrai que je suis Torlinn de Rohnkreld appelé aussi Torlinn le Brutal, ta cervelle rougira la cognée de ma hache ! Est-ce cela que tu veux ?
- N...non, fit l'autre en baissant la tête ; point n'est raisonnable de s'entretuer pour des broutilles.
- A la bonne heure ! s'exclama Torlinn. En ce cas tu devrais aller t'asseoir à la table que ce noble seigneur t'a cédée gracieusement.

Le sergent s'exécuta sans proférer un mot, et ses sbires l'imitèrent. Un sourire narquois sur la bouche, Torlinn se leva et rejoignit l'inconnu.
- Si nous sortions, ami ? Il règne ici une puanteur insupportable. Ils passèrent la porte sous les regards haineux des soudards. Dès qu'ils furent dans la rue, le guerrier de Rohnkreld murmura :
- Vous êtes bien énigmatique, seigneur, dissimulé dans vos riches étoffes... Vous avez entendu mon nom, puis-je au moins savoir le votre ?
L'inconnu rejeta en arrière sa capuche et secoua d'un élégant mouvement une opulente chevelure de jaïs. Torlinn, ébahi, admira le contraste des yeux gris dans un fin visage d'albâtre, et celui des cheveux noirs étalés sur le velours rouge du manteau.
- Mais... vous êtes...
- Oui, répondit-elle fièrement. Je me nomme Syrella, et je viens du lac de Karashgoom. Barbare, j'ai besoin d'un homme tel que vous pour accomplir mes desseins. Accepteriez-vous un emploi de mercenaire, en échange de beaucoup d'or, bien entendu ?
- Par les Dieux, Dame Syrella, je cherchais justement à louer mon épée !
Si de plus il y a aventures et dangers à la clef je ne demande qu'à vous suivre !
- Il y en aura, et sans doute plus que vous n'en espérez, Torlinn... Je vous donnerai des explications, tout en faisant quelques achats.

Ils remontèrent la rue en direction du quartier des échopes.

CHAPITRE II

LE MAGICIEN ET SON VALET



Ils entrèrent dans un bazar aux parfums d'épices ; le marchand soutenait une âpre discussion avec deux clients pour le moins vindicatifs ;

- Quoi ! s'indignait le plus grand, maigre personnage barbichu, vêtu d'une tunique et de braies bleues ; tu vends cinquante écus ce misérable bout de parchemin, tu te gausses, scélérat !

L'autre client était un nain rondelet au teint ocré, au crâne garni d'une épaisse laine sombre ; Il ne cessait de répéter, sur un ton de fausset :

- Mon maître a raison, mon maître a raison !

- Mais ce document est inestimable ! protestait le boutiquier. C'est à ma connaissance la seule carte complète de la Terre des Rois, depuis la principauté de Sillanault jusqu'au Donjon de Celui-dont-on-doit-taire-le-Nom...

- Tu mens, il existe bien des cartes de ce genre. Tiens, je t'en donne dix écus et estime-toi grassement payé ! Mais le commerçant ne l'entendait pas de cette oreille.

- Posez ce parchemin, sinon...

- Sinon ? insista le barbichu.

Le bouquetier fit tinter une clochette, et quasi instantanément deux imposants seïdes surgirent de l'arrière salle, armés de gourdins.

- Esclaves, glapit le marchand, emparez-vous de cet elfe qui refuse de payer le prix convenu !

Les deux brutes s'avancèrent. Syrella consulta Torlinn du regard, se demandant s'il allait intervenir. Mais le barbare n'eut pas le temps de seulement y songer. Les robustes esclaves n'avaient pas pris garde au minuscule bonhomme crépu, et celui-ci venait de passer entre leurs jambes et de leur couper les jarrets de deux coups de poignard bien placés.

- Au secours ! se mit à brailler le tenancier. A l'aide ! Des gens d'armes, vite ! Ses hurlements se muèrent en borborygmes bizarres, puis en grognements. L'homme en bleu avait extrait de sa poche quelques brins d'une herbe séchée et prononcé une formule incompréhensible. Métamorphosés en pourceaux, le patron et ses servants tournaient en rond dans la boutique, renversant des jarres, bousculant des étagères. Torlinn éclata d'un rire sonore.

- Ah ça ! Tu m'as l'air d'un fameux magicien, vieil homme !

- C'est là l'apannage de la race elfique, répondit l'autre. Je n'ai guère de mérite... J'ai eu raison de ne pas me laisser faire, ne croyez vous pas ?

Il examina de plus près le bout de carte qu'il tenait en main.

- D'ailleurs ce document est faux !

Il le froissa en une boule qu'il jeta derrière le comptoir et récupéra ses écus. Cependant, le nain faisait des courbettes devant Dame Syrella et nasillait :

- Si vous avez besoin de quelque chose, servez-vous, Princesse, tout ici est à vous !

- Podus, mon serviteur, a raison, ajouta le magicien. Cet escroc n'est plus en mesure de vendre ses marchandises, aussi les prendrons-nous gratuitement. Oh, si je puis me permettre de me présenter : mon nom est Gelth, ma patrie est la forêt de Varax.

- Par les dieux, nous sommes donc voisins ! s'exclama Torlinn.

Il déclina son identité, puis ce fut au tour de Syrella. Les quatre personnages entreprirent de piller méthodiquement le magasin, tout en devisant. Gelth expliqua qu'il cherchait des documents relatifs à la Terre des Rois, car son vieux rêve était d'aller affronter Celui-dont-on-ne-peut-prononcer-le-Nom. Syrella tenta alors de le rallier à elle. Elle raconta comment son père devenu prêtre, s'était voué au culte d'une flamme sacrée, dans une sorte de temple qu'on disait bâti sur un volcan, elle ne savait où. Elle désirait ardemment le retrouver, elle sillonnerait si nécessaire tous les pays à l'intérieur des Monts Magiques. Et pour cela un magicien lui serait fort utile, de même qu'un nain car la dextérité de cette race était bien connue.

Gelth hésitait. Syrella argua que pour réaliser son rêve insensé, il lui fallait d'abord percer les secrets des Dix Châteaux de Mandragore. Qu'ensemble ils multipliaient leurs chances. Et enfin que son père, sage de haut niveau, pourrait une fois retrouvé fournir une aide précieuse.

Finalement Gelth se laissa fléchir... D'autant plus que Syrella lui promit, tout comme à Torlinn, son poids d'or et de joyaux si leurs recherches aboutissaient.

LE DEPART



A l'extérieur du village, à la fin du jour, un conciliabule à quatre se tint dans l'ombre. Il fut décidé de partir sur le champ. L'équipement nécessaire était réuni, une chose exceptée : des chevaux. Podus fut choisi pour retourner au village en dérober quelques-uns. Gelth affirma qu'il volait avec un brio inouï, à l'instar de nombre de ses congénères.

Malheureusement, la chance ne peut toujours être au rendez-vous, même pour les filous les mieux lotis. Et une heure plus tard, l'on vit Podus revenir au campement, hors d'haleine. Il tirait bel et bien par la bride quatre saines montures, dont deux poneys trapus. Mais il avait échappé de justesse à la capture, et les soldats le serraient de près. Les hommes d'armes arrivèrent sans peine jusqu'au campement. A leur tête, Torlinn reconnut le sergent qu'il avait humilié dans la taverne. Seulement, cette fois, il y avait plus d'une quinzaine de soudards avec lui, et la fièvre de la revanche brillait dans ses yeux.

- Ainsi, barbare, tu es de mèche avec le nabot voleur de chevaux. Et cette femme aussi, qui se faisait passer pour un seigneur en voyage !
- L'autre est un magicien qui a changé en cochon le camelot Moras ! lança une voix.
- Sus aux brigands !
- A mort !

Les soldats se ruèrent à l'assaut. Le premier à mourir fut le sergent. La hache de Torlinn l'avait fendu en deux par le milieu, depuis le sommet du crâne jusqu'à la poitrine. Plusieurs s'égayèrent dans la campagne sous la forme de gras pourceaux. D'autres encore s'aplatirent au sol en geignant, les tendons de la cheville tranchés par l'agile Podus. Syrella elle même en pourfendit deux de sa dague effilée. Ce qui restait de la troupe fut taillé en morceaux par la hache et l'épée du guerrier de Rohnkreld. Mais, à peu de distance des hommes d'armes se hâtait la populace du village au grand complet, et à nouveau des cris de vindicte fusaient et se rapprochaient :

- Voici les voleurs !
- Qu'on les étripe !

Torlinn essuya dans l'herbe sa lame et sa cognée, et dit :

- Cette fois ils sont trop nombreux. Nous avons les chevaux, déguerpissons !

Ce qu'ils firent.

CHAPITRE IV

LA FORET DE SKARG

Dans l'obscurité qui s'épaississait, les troncs noirs des pins géants se ressemblaient tous. Pourtant celui-ci, dont l'écorce tourmentée évoquait des sculptures impies, Torlinn eut volontiers juré l'avoir déjà vu... Et pas plus tard que tout-à-l'heure, quand pour échapper aux recherches des villageois ils s'étaient enfoncés dans l'inquiétante forêt de Skarg sur leurs montures volées. Gelth, chevauchant en tête, freina son coursier pour se mettre à la hauteur du guerrier. Ses yeux brillèrent dans la pénombre, et sous leur regard Torlinn se demanda s'il pouvait lire en lui. Il n'en douta presque plus lorsque le magicien murmura, sur un ton de connivence :

- Peut-être serait-il sage de faire halte avant la nuit noire... Avant que nous ne soyons tout à fait perdus.
- Soit, répondit Torlinn. Mieux vaut bivouaquer sous ces frondaisons que d'errer vainement jusqu'au matin.

Il se retourna, fit un signe de la main à Syrella.

- Nous allons camper ici, dit-il. Mais où est Podus ?

La jeune femme regarda derrière elle, dans un sursaut.

- Je... Son poney galopait tout contre la croupe du mien ; il y a un instant nous bavardions encore... Je ne comprend pas !

Un cri, dans lequel ils reconnurent le timbre aigu de Podus, les renseigna sur un point : il n'était pas loin. Mais ce cri était un cri d'effroi, aussi Torlinn dégagea-t-il sa longue épée du fourreau, d'un geste farouche. Il allait éperonner son cheval, quand retentit un hennissement, suivi d'un martèlement de sabots. Le nain surgit de l'ombre, tremblant sur sa selle, sa figure olivâtre convulsée de tics. Il eut quelque peine à immobiliser sa monture auprès de ses compagnons, l'animal semblant avoir eu la même frayeur que le petit bonhomme. Son glaive toujours brandi, Torlinn saisit de sa main libre les rènes du poney et le calma par des bruits de bouche dont il avait le secret.

- De quoi as-tu peur, nabot ? interrogea-t-il en faisant jouer la musculature de son bras armé.
- Une chose énorme était ta... tapie dans un fourré, bredouilla Podus. Elle s'est envolée vers la cime des arbres ; je n'ai distingué que le mouvement des feuillages, mais j'ai bien entendu le claquement d'ailes...

Torlinn le Brutal partit d'un rire tonitruant.

- Un oiseau de nuit ! Notre avorton a failli mourir de peur d'avoir levé un vulgaire hibou !
- Tout gros que tu es, répliqua le nain avec hargne, tu pourrais bien servir de repas à un hibou de ce genre !

Torlinn ricana. Le magicien intervint :

- Il se peut fort bien que Podus ait débusqué une dangereuse créature.
Ignores-tu, guerrier, les rumeurs relatives à la faune ailée de Skarg ?
- Je n'en ai cure, vieil homme !
Nous autres de Rohnkreld n'accordons guère d'intérêt à ces légendes...
Et puis si faune il y a, n'en déplaise à Podus c'est moi qui m'en ferai un repas !
- J'ai lu dans un grimoire, poursuivit Gelth, la description de monstres volants, buveurs de sang...



- Assez, magicien de malheur, tu vas effrayer inutilement Dame Syrella ! Installons donc notre bivouac sans plus tarder ; si d'aventure des êtres quelconques s'avisaient de venir sucer notre sang, cette épée-là aurait tôt fait de répandre le leur sur l'humus de la forêt !
- Et votre magie, Gelth ? s'enquit la jeune femme. Ne peut-elle ensorceler les créatures des ténèbres ?
- Je ne sais. Je vais disposer des amulettes autour de notre campement, et prononcer les incantations appropriées. J'espère que cela suffira à assurer notre protection. Mais cette forêt a une si terrible réputation !
Moi, grommela Podus, j'ai plus confiance en vos enchantements qu'en la force stupide de ce tas de viande !
Torlinn résista à l'envie d'écraser la face grimaçante du nain. Il haussa ses larges épaules et se mit en devoir d'allumer le feu.

CHAPITRE V

L'ATTAQUE DES VAMPIRES

Ils avaient soupé de viande séchée et s'étaient allongés près du feu, sur des litières de feuilles. Torlinn s'était endormi du sommeil du rustre, et la fatigue avait finalement eu raison de l'inquiétude de ses trois compagnons.

Syrella se dressa sur son séant au milieu de la nuit, le cœur battant. Elle essaya de sonder l'obscurité, au-delà des braises du foyer moribond. Les formes sombres des chevaux, à peine visibles, la rassurèrent un peu. Cette sensation de présence qui l'avait éveillée, pouvait provenir du fait que les bêtes, énervées, s'agitaient et tiraient sur leurs entraves. Elle tressaillit : mais enfin, si les chevaux s'agitaient, c'est qu'ils sentaient QUELQUE CHOSE... Elle ondula pour se rapprocher de Torlinn, lui toucha l'épaule en chuchotant son nom. Le guerrier bondit de sa couche en poussant un cri aigu, et dans la seconde il fut debout, l'épée en main, secouant la tête pour regarder autour de lui d'un air hébété.
- Quoi... qu'est-ce que c'est ? Où...
Il haletait comme un veau marin de Fardalie. Du coup chacun s'était éveillé. Le nain Podus considérait narquoisement le colosse qui revenait progressivement à un état normal.
- Je vois que les avortons ne sont pas les seuls à connaître de grandes frayeurs, persifla-t-il.
Torlinn gronda comme un ours en colère.
- Dame Syrella m'a surprise en plein rêve galant, bredouilla-t-il. J'étais dans un somptueux manoir, courtisant joliement la châtelaine. Et puis, au moment même où, gente Dame, vous me tiriez du sommeil, le châtelain et ses soudards faisaient irruption dans la chambre...
La jeune femme toisa le barbare avec mépris.
- Torlinn, vous me décevez..
- Mais, Dame, je supporte mal d'être dérangé dans ce genre de rêve, et...
- Qu'il ne soit plus fait mention de ceci, trancha-t-elle ; il y a plus grave. Je ne suis pas tranquille ; les chevaux se sont agités, et j'ai le sentiment d'être épiée, c'est pourquoi j'ai voulu vous éveiller. Torlinn se rendit auprès des montures, les caressa, leur parla. Quand il rejoignit ses compagnons, un pli soucieux barrait son large front.
- En effet, ces bêtes sont en proie à une angoisse puissante. Leur cuir est parcouru de frissons malgré la douceur de l'air, leurs mâchoires claquent convulsivement. Je n'ai jamais vu des chevaux dans une telle attitude...
- Ecoutez ! l'interrompit Gelth. Faisant silence, ils purent entendre, les sons qui provenaient maintenant des hauteurs obscures de la forêt, probablement d'au-dessus des arbres. Des bruisssements d'ailes, à n'en pas douter, comme si une cohorte de lourds volatiles passaient au ras des cimes végétales. Les chevaux se blotissaient les uns contre les autres, tremblants.



Dans la chiche lueur du feu presque éteint, le gras visage de Podus ruissellait de sueur, et le nain agrippait les braies du magicien, son maître. Torlinn se porta au côté de la jeune Syrella, sa grande épée prête à assurer la protection de sa longue et fragile silhouette. Il était à nouveau le guerrier arrogant et sûr de sa bravoure.

- Peut-être tes légendes de bonnes femmes méritent-elles tout compte fait quelque attention, magicien ! Il me semble que ces créatures descendent vers nous... Si leur chair n'est pas trop infecte nous mangerons demain de la viande fraîche ! Ah ! ah ! ah !

Les bruissements se rapprochaient. Gelth jeta un regard désapprobateur au barbare hilare.

- Ta gaieté sera de courte durée, Torlinn le Brutal ! souffla-t-il. Voici venir le Peuple Ailé de Skarg, dont tous les grimoires s'accordent à dire qu'il est insensible à la plupart des charmes.

- L'acier de ma lame saura faire le travail si ta magie en est incapable, vieil homme !

Un premier être volant attaqua en piqué, annoncé par un sifflement strident. Ce fut si rapide qu'ils ne purent distinguer qu'une énorme masse sombre, tombant du haut des arbres comme une pierre. Gelth et Podus roulèrent au sol, étourdis par un grand coup d'aile. Mais Torlinn avait eu le temps de frapper. Il sentit fugacement que son épée déchirait une épaisse membrane élastique. Et, de fait, la chose déséquilibrée hurla hideusement et alla s'écraser au milieu des taillis voisins, dans un vacarme de branchages brisés. Torlinn se mit à crier des ordres :

- Podus, prends sur ma selle la hache d'armes et va voir si tu peux achever celui-là ! Syrella, Gelth, tâchez d'allumer des torches, et restez près du foyer !

Le nain s'exécuta, maniant avec peine la hache plus grande que lui, et s'enfonça dans l'ombre. La jeune femme et le mage s'évertuèrent à enflammer des pieux enduits de résine, mais une seconde attaque ne leur en laissa pas le temps. Plusieurs monstres surgirent simultanément des ténèbres, émettant des sifflements qui déchiraient les tympans. Syrella jeta une brassée de brandons ardents sur celui qui fondait sur elle, le forçant

à dévier sa trajectoire.. Gelth lança une formule magique destinée à paralyser les fonctions sensorielles des vampires géants. Il y eut bien un instant d'égarement parmi les agresseurs, ce qui permit à Gelth d'éviter de justesse d'être heurté par l'un d'entre eux, et à Torlinn d'en atteindre deux d'un grand moulinet de son glaive. Les monstres tombèrent en battant frénétiquement des ailes et en rugissant d'une façon propre à glacer le sang de l'homme le plus courageux. Le guerrier se précipita pour tailler en pièces les deux énormes corps noirs et velus, et une seconde plus tard leurs ailes rougeâtres s'immobilisèrent dans la raideur de la mort. Podus revenait des profondeurs de la nuit, tout éclaboussé de sang violet ; un rictus triomphant tordait ses lèvres épaisses. Dans l'action, sa peur le quittait et il transcendait sa taille minuscule. Il frémit cependant lorsque les vampires se ruèrent à nouveau, tous ensemble, à l'assaut. Dans un tumulte de cris et de sifflements, une dizaine de monstres, peut-être plus, apparurent, surgissant de tous côtés.

Torlinn trancha deux têtes horribles puis reçut un violent coup d'aile sur l'épaule droite, qui lui fit lâcher son épée. Aussitôt un autre monstre s'abattit sur lui, le couchant à plat dos sur la terre humide. Il sentit le poids de la créature comprimer sa poitrine ; de fortes serres griffues lui meurtrissaient les flancs. Les vastes ailes membraneuses se refermèrent sur lui, un mufle immonde et dégoulinant de bave descendit vers son visage. Une haleine fétide le souleva d'une brusque nausée. Des crocs acérés allaient chercher sa gorge, de petits yeux rouges nichés dans des replis de peau écailleuse savouraient déjà leur victoire... Torlinn parvint à dégager ses mains et à saisir l'encolure du vampire. Ses doigts serrèrent, ses bras musclés tentèrent de repousser l'effroyable gargouille, mais le monstre le surpassait en force pure, et la gueule répugnante continua de se rapprocher lentement du visage crispé de Torlinn. Alors, dans un sursaut de rage, le guerrier abandonna son étreinte et enfonça prestement ses pouces dans les yeux démoniaques qui le fixaient. Les globes rouges éclatèrent, souillant Torlinn d'un mélange de sang et d'humeurs visqueuses. Ses doigts fouillèrent au plus profond des orbites, tandis que la créature agitait convulsivement ses ailes. Profitant de son avantage, la barbare banda toute son énergie et envoya un formidable coup de poing sur le front verruqueux du monstre ; la paroi crânienne, assez mince, céda dans un craquement, une épaisse résine blanchâtre s'écoula des oreilles crénelées et des naseaux puants du vampire. Le grand corps ailé mollit, et c'est un cadavre que Torlinn fit basculer sur le côté. La confusion régnait autour de lui. Les hurlements de Syrella lui redonnèrent la vigueur nécessaire pour sauter sur son épée et accourir à la rescousse. La jeune femme se trouvait dans la posture que lui même venait de connaître, un vampire l'étouffant de sa masse et s'apprêtant à déchirer sa tendre gorge. Plus loin, Gelth était dans une position similaire, mais déjà Podus, hache en mains, s'était juché sur le dos crasseux du monstre et pourfendait avec zèle l'agresseur de son maître. Vif comme l'éclair, Torlinn dégagea Syrella après avoir plongé sa lame dans l'échine du vampire qui l'écrasait. Le tranchant atteignit le cœur. Torlinn dut laisser la malheureuse, afin de tuer les trois vampires qui tournaient encore au-dessus d'eux. Enfin, la besogne accomplie, il soutint contre lui la jeune femme à demi évanouie, et ensemble ils mesurèrent l'étendue du carnage. Onze monstres mutilés jonchaient le sol. Au milieu des mares de sang et d'ichor gisait Gelth, sans connaissance, et Podus à genoux gémissait et pleurait sur la poitrine déchiquetée de son maître.

CHAPITRE VI

A LA RECHERCHE DU JONC GUERISSEUR

Syrella, qui par miracle ne souffrait d'aucune blessure, revenait à elle dans les bras de Torlinn. Celui-ci lâcha la jeune femme dès qu'elle put se tenir debout sans aide, et s'accroupit auprès de Podus toujours prostré sur le corps inerte du magicien.
- Tus as combattu vaillamment, nabot ! dit-il avec rudesse en tapotant l'épaule du nain. Quant à ce pauvre Gelth, il n'y a pas grand chose que nous puissions faire...
- Attends, s'exclama Podus - son visage baigné de larmes s'éclaira. Ses paupières ont bougé... Oui, ça y est, il ouvre les yeux ! Le nain disait vrai. Gelth regarda, puis Torlinn, puis à nouveau son serviteur. Ses lèvres s'entrouvrirent ; Podus y accola son oreille pour saisir le murmure ténu qui en sortit. Il se redressa quelques instants plus tard, la mine résolue.
- Il n'y a pas une minute à perdre, fabriquons une civière.
- Qu'a-t-il dit ? s'enquit Torlinn.
- Ses blessures sont mortelles, car la morsure des vampires de Skarg est venimeuse. Le seul remède est un jonc enchanté qui pousse au bord de la Grande Mer Intérieure. Il nous faut aller en quérir. D'ici là, Gelth tâchera de se maintenir en vie par la force de sa magie. Cela seul maintient pour l'heure son âme à l'intérieur de son corps, et il prétend pouvoir résister ainsi plusieurs jours.



Mais il nous faut néanmoins nous hâter car la mer est loin et le chemin sera sûrement difficile. L'aurore s'esquissait timidement. Ils construisirent une civière de branches et de lianes, y installèrent Gelth le plus confortablement possible, et l'attelèrent au plus placide des chevaux. Torlinn le guida par les rênes et partit en tête, Syrella et Podus fermant la marche à dos de poney. Ainsi, le petit convoi chercha à sortir de la forêt. Ils eurent bientôt la chance d'aborder une colline, sur laquelle Podus grimpa afin de se repérer. Ne voyant toujours rien à travers la végétation luxuriante, il se hissa en haut d'un pin qui dépassait en gigantisme tous les autres.
Torlinn commençait à s'impatienter, lorsque le nain, agile comme un singe, se laissa dégringoler jusqu'à terre.
Telle une vigie descendue de sa hune, il décrivit ce qu'il venait de découvrir.
- L'orée des bois est proche ; d'ici à cinq lieues s'étendent des pâturages déserts, et au-delà, je crois qu'il y a la mer...
- Dans quelle direction, tout ça ? grommela le guerrier.

- Par là !
- Du côté moussu des troncs d'arbres, hein ? C'est donc le nord. Et ailleurs, qu'as-tu-vu ?
- Partout c'est la forêt, à perte de vue, avec plusieurs collines comme celle-ci.
- Bon. En ce cas, cap au Nord. Et s'il s'agit bien de la Grande Mer Intérieure que tu as aperçue, nous pourrons guérir notre précieux magicien avant la nuit prochaine.
- Je ne pense pas qu'il en soit ainsi, intervint Syrella. La Grande Mer Intérieure s'étend très loin à l'Est. Par ici, ce ne peut être à mon avis que la Petite Mer.
- Qu'importe, petite ou grande, c'est le jonc médicinal qui nous intéresse !
- Je connais les rivages de la Petite Mer Intérieure, reprit la jeune femme. Je les ai souvent fréquentés. Aussi jonc n'y pousse, guérisseur ou non. la seule flore de ces côtes est le chardon marin.
- Avant tout quittons cette forêt infernale. Si tu... si vous dites vrai, Dame, nous obliquerons vers l'Est ultérieurement.

Torlinn conduisit ses compagnons jusqu'à la lisière de la forêt de Skarg, et ensuite à travers les prairies plus paisibles où leurs nerfs se relâchèrent agréablement. Le soleil déclinait à l'horizon barré de montagnes quand, après avoir constaté que rien - hormis des plantes revêches - ne poussait au bord de la Petite Mer, ils prirent la direction de l'Orient.
Ils longèrent longtemps les eaux calmes, et ne s'arrêtèrent pour dormir qu'à la nuit noire. Leur sommeil ne fut troublé par aucun être malfaisant. Seuls les gémissements de Gelth leur causèrent à deux reprises quelque souci. Au petit matin, Torlinn qui s'étirait bruyamment se figea soudain en une attitude de surprise : à peu de distance de leur campement se dressaient de hautes pierres grossièrement cylindriques, disposées en cercle. Cette structure évoqua dans son esprit encore embrumé par le repos nocturne les impressionnants cromlechs de sa lointaine patrie, le pays de Rohnkreld. Rêveur, il marcha jusqu'aux mégalithes.
A l'intérieur du cercle, ses pieds foulèrent des fragments de poterie, des ossements, des silex taillés. Sur l'une des pierres levées il y avait une inscription, gravée en caractères runiques. Podus et Cyrella avaient rejoint le barbare et se penchaient sur l'inscription.
- Il faisait tellement sombre quand nous avons fait halte, dit Torlinn comme s'il s'excusait, que nous n'avons pas soupçonné la proximité de ce cromlech. Si Gelth était valide, il déchiffrerait le message qui est peut-être intéressant...
- Je peux, déclara Syrella. Elle se concentra. Au bout d'une minute elle déclama : "Entre les marais du Septentrion et le marais qui s'adosse aux murailles magiques, se trouve le manoir dont les fondations reposent sur le magma originel".
- Cela doit désigner le Temple de la Flamme Sacrée où officie mon père ! s'écria-t-elle. Et il y a une flèche sculptée dans le roc qui indique l'Orient ! Nous allons forcément passer non loin de lui...
Elle se mordit la lèvre et continua :
- Mais nous ne devrons pas nous arrêter avant d'avoir atteint la Grande Mer et soigné Gelth. Tant pis, nous reviendrons ensuite sur nos pas. Mon père peut attendre, pas Gelth !
Sa voix était ferme et décidée. Podus, ne se départissant pas de son sens pratique, montra du doigt une cruche de grès presque intacte et visiblement très ancienne, ainsi qu'une pointe de lance en silex de bonne facture.
- Je vais prendre ça. Nous pourrons les vendre dans un village, ou les troquer contre de la nourriture. Il retourna ensuite prodiguer des soins de fortune à son maître.
Et la petite équipe se remit en route.

CHAPITRE VII

LE CHANT DES SIRENES

Aussi loin que portaient les regards, la mer immense moutonnait paisiblement. Seuls, rompaient sa continuité des récifs rocheux, jusqu'à une île dont les contours apparaissaient et disparaissaient au gré de nappes de brumes mouvantes ; le rivage consacrait le mariage harmonieux du sable blond et des vertes prairies, grasses à souhait, qui venaient mourir aux confins de la grève. Un mince cours d'eau bordé de roselières se jetait dans les flots calmes et bleus. Un tableau idyllique, animé par le ballet des oiseaux pêcheurs qui chassaient les exocets au ras des vagues.

Syrella, agenouillée au chevet de Gelth, malaxait les joncs magiques dans la cruche trouvée près du Cromlech. Le magicien reposait sur un lit de roseaux fraîchement coupés. La jeune femme se leva pour aller puiser de l'eau douce dans la rivière. Après quoi, ayant délayé la mixture végétale, elle revint la faire avaler précautionneusement au blessé, par petites gorgées.

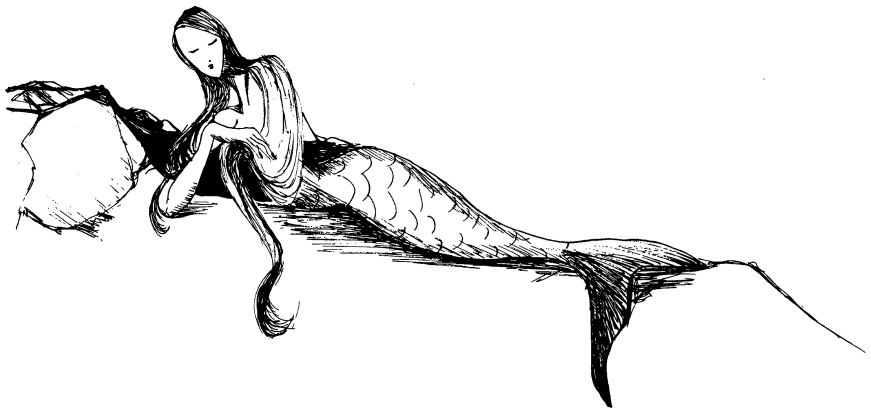
A quelque distance, la tête sur des oreillers de mousse et les pieds nus enfouis dans le sable fin, Torlinn et Podus savouraient la douceur de vivre.
Syrella en avait terminé quant aux soins prodigués à Gelth. Ce dernier, au prix d'un grand effort, réussit à articuler quelques mots d'une voix cassée :
- Merci, gente Dame, vos mains sont délicates et vos gestes précis. Je crois que je survivrai, maintenant. Mais il me faut un long sommeil réparateur. Je ne vais pas tarder d'ailleurs à m'endormir, que je le veuille ou non, car c'est là une des vertus du jonc guérisseur. Je vous conseille donc d'en faire autant, je sais que vous êtes fourbue. Mais avant, mettez en garde nos deux compagnons...
Il ne put terminer sa phrase, ses paupières se fermèrent et sa tête bascula mollement sur le côté.

Syrella se releva et regarda vers la grève, perplexe. Les mettre en garde... mais contre quoi ? Que pouvait-il bien arriver de fâcheux dans ce cadre enchanteur ? Elle sourit en voyant s'avancer sur la plage les deux compères si mal assortis, le colosse blond et le nain tout noiraud. Ils lui tournaient le dos et laissaient les vaguelettes chatouiller leurs chevilles (en ce qui concernait Podus c'était plutôt jusqu'à mi-mollets que venait se briser le flux marin).

Elle les quitta des yeux pour s'assurer que le souffle du magicien était bien régulier. Elle disposa soigneusement sur lui son épaisse cape de laine. Puis elle jeta un nouveau coup d'œil en direction de la plage. Ses compagnons d'aventure s'étaient enfoncés plus avant dans les eaux claires. La tête du nain émergeait encore à la hauteur de la poitrine

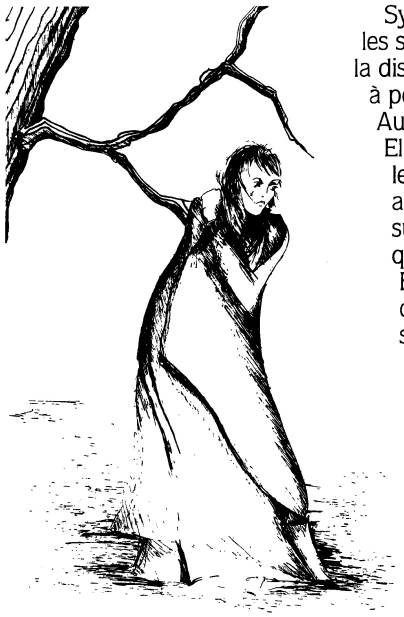
de Torlinn. Syrella émit un petit rire cristallin. Prendre un bain ! Les bougres ne devaient pas craindre l'eau froide ! En effet la température n'était pas particulièrement clémente en ces lieux. Elle se souvint de l'avertissement du magicien. Le péril pouvait fort bien provenir de la mer... Elle courut, criant leurs noms. Ils ne l'entendirent pas. Elle s'arrêta au niveau de l'estran, dévorée d'angoisse. Ces formes allongées, là-bas, sur cet écueil... Elle avait d'abord cru à de banals paquets d'algues. Mais non, c'étaient des crocodiles ! Elle appela encore, à pleins poumons. Rien n'y fit. En quelques brasses les deux imprudents avaient atteint le rocher. Torlinn y prit pried le premier. Syrella se mordit la lèvre. Pourquoi ne l'entendaient-ils pas ? Elle hurla encore, en vain. Le colosse, d'un pas saccadé, marcha vers les sauriens.
Tandis que Syrella, horrifiée, se voilait à demi le visage de ses mains, il saisit le premier reptile par la queue et l'arracha du sol comme il l'eut fait d'un vulgaire bout de bois.
Il le fit tournoyer et lui fracassa finalement la tête sur les rocs. Syrella soupira, soulagée ; elle avait compté sans la force inouïe du barbare nordique. Et de fait, le second animal subit le même sort, sans avoir eu le loisir d'utiliser ses terribles mâchoires.

Pensant que l'incident était clos, la jeune femme héla derechef ses compagnons. Mais ils demeuraient sourds à sa voix, pourtant charmante même lorsqu'elle criait. Il lui sembla que leurs visages rayonnaient d'une béatitude un peu niaise, comme s'ils écoutaient une musique divine. Un enchantement ! comprit-elle soudain. Impuissante, elle les vit plonger ensemble dans la mer pour, cette fois, y disparaître tout à fait.



CHAPITRE VIII

LES ANGOISSES DE SYRELLA



Syrella était à bout de forces. Plusieurs jours de voyage, les soins qu'elle avait dispensés au magicien, et enfin la disparition de Torlinn et Podus : tout cela commençait à peser lourd sur ses frêles épaules.

Aussi s'effondra-t-elle dans les sables dorés.

Elle se pelotonna en position fœtale, la tête entre les genoux, et pleura. De longues heures elle resta ainsi, à sangloter doucement sur son triste sort, sur la fin tragique de ses compagnons, sur le combat que devait mener Gelth contre la mort, sur son père...

Bien mince désormais, l'espoir de le revoir un jour ; comment mènerait-elle sa quête à son terme, si pour achever cette série de coups du sort le magicien n'échappait pas aux affres de l'agonie ?

Vaincue par la fatigue et le chagrin elle finit par s'endormir. Elle rêva de son enfance, de ces années heureuses où son père lui inculquait savoir et sagesse, avant qu'il ne revêtît l'habit de prêtre et ne partît se vouer à la flamme sacrée.

Elle fut réveillée par le contact d'une main sur son épaule. Elle tressaillit, hésitant à ouvrir les yeux, car elle se disait qu'en ces contrées maléfiques quelqu'un ne pouvait venir à elle que pour lui faire du mal. Mais elle se trompait, c'était Gelth, bien vivant, et ne portant plus nulle trace de ses terribles blessures.

- Honorable mage, balbutia-t-elle, c'est bien vous, je ne rêve pas ?
- C'est moi, oui ; la médication a merveilleusement agi. A peine suis-je encore un peu faible.

La jeune femme esquissa un sourire de satisfaction. Mais des larmes remontèrent aussitôt à ses jolis yeux gris.

- Oh, sais-tu que Torlinn et Podus...
- Je sais. Mais séchez vos pleurs, belle Dame, car les voici !

Elle sauta sur ses pieds, ébahie. Le solide guerrier du Nord sortait de la mer. Il tenait Podus dans ses bras comme on porte un enfant endormi. Sa démarche vacillante et son air hagard indiquaient qu'il allait s'écrouler d'un moment à l'autre.

Ce qu'il fit, sitôt qu'il eût étendu le nain sur le sable sec, entre Gelth et Syrella.

La jeune femme s'agenouilla contre le flanc palpitant du barbare.

- Quel prodige vous a fait rester en vie sous l'eau durant tout ce temps ? Que vous est-il arrivé ?
- Laissez-le récupérer, noble Dame, conseilla Gelth. Je puis d'ores et déjà vous dire qu'ils ont eu affaire aux Sirènes. S'ils n'étaient pas revenus, j'aurais tenté de me téléporter sous les eaux et de les tirer des griffes de ces diablesses - mais sans doute aurais-je échoué, car mes pouvoirs ne se sont pas pleinement réactivés à cette heure.

Cependant, le colosse de Rohnkreld secouait vigoureusement sa lourde tête, faisant voltiger ses longues mèches blondes. Il proféra ensuite un soupir pareil au rugissement d'un ogre.

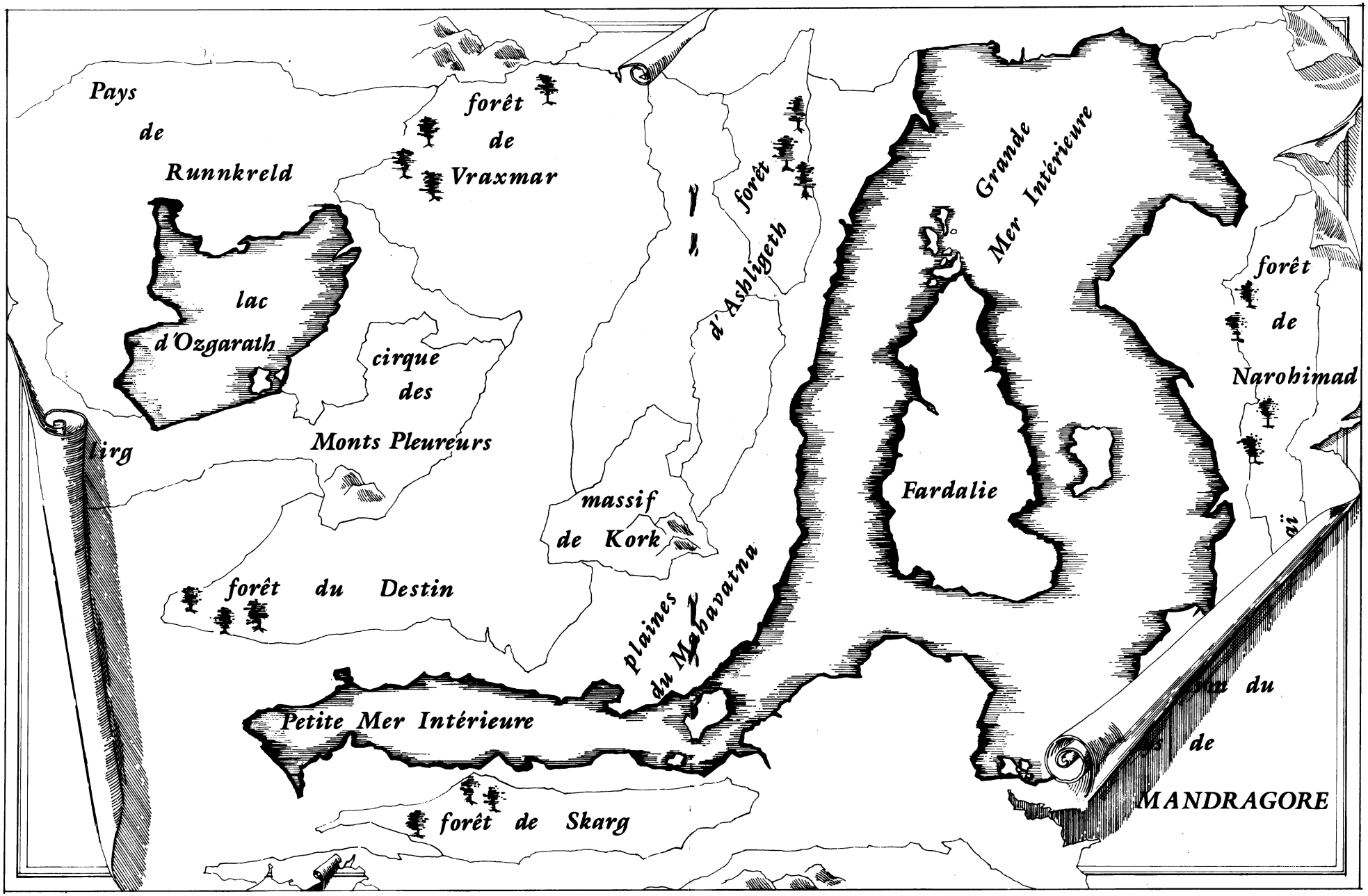
- Aaarh ! Comment va le nabot ?
- Il semble revenir à lui, répondit Gelth.
- Ces ravissants chants de femmes, reprit Torlinn... Vous ne les avez pas entendus ?
- En ce qui me concerne, le jonc guérisseur m'avait plongé en état de narcose, expliqua le magicien, je ne pouvais donc être ensorcelé. D'autre part, seuls les individus de sexe masculin y sont sensibles.
- Je ne me souviens pas très bien. J'ai vu au fond de la mer un navire englouti. Je me rappelle des femmes aux cheveux d'or, très belles, avec une queue de poisson...

Des couloirs et des salles aquatiques. Je respirais comme à l'air libre. Podus était à mes côtés. Et toujours cette musique superbe, les voix de ces femmes-poissons... Je crois qu'à un moment, une pieuvre m'a attaqué.. un tentacule m'a enserré la gorge, et la douleur a du rompre en moi l'effet du sortilège... J'ai saisi Podus, l'ai un peu cogné parce qu'il se débattait, et je suis remonté aussi vite que j'ai pu.

- Je suis contente que nous soyons à nouveau tous quatre réunis, déclara gaiement Syrella. A présent nous pouvons faire demi-tour et tâcher de retrouver le manoir mentionné par les runes ! Et dire que voilà quelques instants j'avais abandonné toute espérance !

Torlinn s'octroya un moment pour chasser les lapins qui abondaient dans les parages et pêcher du poisson.

Ainsi muni de provisions, le quatuor repartit par où il était venu.


Pays de Runnkreld
forêt de Vraxmar
forêt d'Ashligeth
Grande Mer Intérieure
lac d'Ozgarath
cirque des Monts Pleureurs
Fardalie
forêt de Narohimad
massif de Kork
forêt du Destin
plaines du Mahavatna
Petite Mer Intérieure
forêt de Skarg
MANDRAGORE

CHAPITRE IX

DISPERSION



Ils parvinrent en vue du manoir au crépuscule.
Syrella, ne dissimulait plus son impatience. Mais Gelth suggéra de dresser le bivouac et d'envoyer l'un deux explorer la bâtisse.
Torlinn se proposa tout naturellement. Il mangea et but en compagnie des trois autres. A la suite de quoi il prit à pied la direction du fameux manoir, son épée à la ceinture et sa terrible hache sur l'épaule.
Sous le clair de lune, la maison forte avait un aspect lugubre, mais nullement imposant, car elle était de forme trapue, ramassée, et paraissait encastrée dans le sol, comme un tertre.
Autour d'un feu de tourbe, Syrella et ses deux compagnons attendirent le retour de Torlinn. Anxieux, ils conversèrent un moment, admirant le ciel étoilé, essayèrent de dormir. Alors qu'ils commençaient à s'inquiéter pour leur ami, des cris effrayants déchirèrent soudain le silence de la nuit. A droite, puis à gauche, puis derrière eux. Ils n'eurent guère du temps de s'interroger. Déjà les spectres attaquaient. Ils étaient trois. Trois formes blanches, aux contours flous, vaguement humanoïdes, semblant flotter dans les airs. Podus et Syrella tirèrent leurs dagues.
Avec la rapidité de l'éclair Gelth prononça les formules propres à ensorceler n'importe quelle créature. Un des fantômes se désintégra, Syrella tenta de percer de sa lame les deux autres, sans résultat. Finalement le magicien réussit à les faire s'évanouir dans le néant comme leur congénère.
- J'ai toujours cru en l'existence des spectres, murmura Syrella, frissonnante de peur rétrospective. Mais jamais encore je n'en avais vu.
- Cela ne me dit rien qui vaille, grommela Gelth. Il ne tarda pas à voir ses craintes se concrétiser. D'écœurants glapissements se firent entendre. Un relent de pourriture empuantit l'atmosphère. Les ténèbres s'écartèrent pour livrer passage à un groupe d'êtres repoussants, vêtus de sombres haillons. Leurs faces olivâtres, véritables caricatures humaines, paraissaient en décomposition ; leurs yeux noirs étaient vides de toute expression, et ils tendaient devant eux leurs bras décharnés comme des serres.
- Des morts-vivants ! s'écria Gelth. Eloignez-vous, mes amis, ils sont invulnérables. Seule la magie peut quelque chose contres ces abominations !

Podus ne se le fit pas dire deux fois. Il prit ses jambes à son cou (chose plus aisée pour un nain que pour un humain normal) et fonça en aveugle à travers l'obscurité.
Plusieurs monstres se lancèrent à ses trousses. Syrella s'enfuit dans la direction opposée, tandis que Gelth barrait la route au gros de la horde immonde. Elle courut telle une gazelle, sa noire chevelure volant autour de son visage ainsi qu'une bannière.
Elle ne s'arrêta qu'au bord de la syncope, suffoquant et geignant. Elle sentit qu'elle pataugeait dans la bourbe d'un marécage et comprit qu'elle avait du parcourir plus d'une lieue. Il lui fallut toute sa volonté pour ne pas céder encore une fois au désespoir, se laisser glisser au milieu des roseaux et sangloter. Elle s'ébroua pour chasser l'étreinte de la terreur panique qui l'avait submergée, se chercha un endroit plus sec où elle s'assit et se fit toute petite. Loin dans la nuit de sinistres appels résonnaient encore, des meuglements effroyables et des piaillements indescriptibles.
Syrella attendit jusqu'au matin, grelottant de froid et d'anxiété, emmitouflée dans sa capeline. Elle examina le tableau qui s'étendait devant elle dans la clarté pâlotte du jour naissant. Le manoir mystérieux n'était qu'un point roussâtre, minuscule, se détachant à peine sur l'arrière-plan des montagnes sans nom. Elle tourna la tête à droite. Par delà d'autres crêtes inconnues et infranchissables, là-bas, très loin, le soleil entamait juste sa course quotidienne dans l'azur. Elle eut une pensée pour ses compagnons, dispersés dans cette contrée inhospitalière... morts, peut-être, tous trois. Quelque chose de mobile dans le paysage attira son attention. Elle avait bien vu : une maigre silhouette progressait dans sa direction. Méfiante, elle saisit son coutelas. N'était-ce pas... ? Lorsque le personnage fut un peu plus près, elle se détendit. Gelth au moins s'en était tiré. Elle marcha à sa rencontre. Ils furent bientôt face à face.
- Pourquoi me menacez-vous de votre arme ; noble Dame ! murmura le magicien. Ses yeux brillaient bizarrement.
- Excusez-moi, Mage, je ne vous ai pas reconnu immédiatement. Torlinn et Podus n'ont pas reparu ?
- Non. J'ai combattu victorieusement les morts-vivants. Puis je me suis téléporté à l'intérieur du manoir afin de voir par moi-même ce qui s'y passait et rejoindre le barbare de Rohnkreld. J'en suis bien vite revenu. Dame, cet endroit n'est pas celui que vous cherchez, ce n'est qu'un repaire de créatures diaboliques où l'on peut errer indéfiniment sans trouver l'issue ; Torlinn doit y avoir péri à l'heure qu'il est.
- N'auriez-vous pu tenter de le sauver ?
Un étrange sourire se peignit sur les traits du magicien.
- Il me semblait plus urgent de vous retrouver, vous, gente Dame ! Ce que j'ai fait, à force de visualiser magiquement les environs. Maintenant je vais vous conduire là où votre destin vous pousse..
Il ricana. Syrella haussa les sourcils, intriguée. Soudain la voix de Gelth se mua en un hideux feulement et, ses yeux rougeoyant telles des braises il gronda :
- En ces lieux le Grand Maître Yarod-Nor s'est emparé de mon âme et je sers désormais ses desseins ! Femelle obstinée, je vais te métamorphoser en truie !
La jeune femme eut un mouvement de recul, comprenant que les forces mauvaises du manoir possédaient le magicien. Mais elle réprima sa peur et réagit si vivement que Gelth n'eut pas le loisir de mettre sa menace à exécution. Elle plongea sa lame dans le cœur du possédé, jusqu'à la garde. Un affreux gargouillis s'échappa de sa gorge et le traître

s'effondra sans bruit. Syrella essuya le sang qui maculait sa dague et la rangea dans son fourreau.

Une froide détermination durcissait son charmant vissage. Ainsi le message des runes était une tromperie, placée là sans doute par des émissaires du Mal. Ainsi, ses compagnons l'avaient abandonnée l'un après l'autre, par la fuite, la mort ou la traitise.
Ainsi elle restait bel et bien seule cette fois-ci.

Et bien, qu'à cela ne tienne. Elle poursuivrait sa quête sans l'aide de personne. Dût-elle fouiller de fond en comble toute l'immensité de ces pays qu'emmurent les montagnes magiques.

Elle se mit en devoir de récupérer son cheval et son équipement, et par l'sthme de Shuran qui sépare les deux mers, elle quitta les terres hostiles du Sud.

EPILOGUE

Loin des mers fermées, au-delà des grandes plaines du Mahavatna, notre gente Dame Syrella rencontra un sage renommé, qui avait été condisciple de son père au temps de leur apprentissage sacerdotal. Cet homme très bon et très savant accepta de conduire la courageuse jeune femme à travers d'immenses forêts, jusqu'au pied des pics de Phaestos où un triste vieillard désespérait de revoir un jour sa tendre enfant.
Mais ceci est une autre histoire.

On dit aussi, dans les villages du sud, que le vaillant Torlinn ne mourut pas dans l'antre lugubre des spectres, mais qu'il s'en évada, bien après que la belle Dame eut franchi les mers. En désespoir de cause il s'en alla louer son épée en d'autres territoires, derrière les montagnes de Rork, dit-on. Dans un château merveilleux où vivent des animaux fabuleux, le Commandeur du Destin lui offrit des monceaux de trésors en échange de la mort de ses ennemis.
Mais ceci est encore une histoire que l'on ne peut conter ici.

Quant au nain Podus, peut-être a-t-il sauvé sa vie, et peut-être est-il aujourd'hui bouffon à la cour du nouveau roi de Fardalie... Peut-être y a-t-il là aussi matière à écrire une histoire. Mais la nôtre est terminée. Les pays de Mandragore attendent toujours un héros capable d'affronter le démon Yarod-Nor, dont le nom ne doit être prononcé.



REGLES DU JEU

MANDRAGORE

Il était une fois un lointain pays où ne régnait que calme et bonté. Une pluie d'étoiles filantes s'abattit sur la contrée et l'une d'elle foudroya le bon roi JORIAND du pays de **MANDRAGORE.** Aussitôt, un seigneur venu de nulle part, YAROD-NOR s'empara du pouvoir et fit régner le mal et la terreur sur ce pays paisible. Pour libérer le pays du joug de cet infâme tyran, vous devez constituer une équipe de quatre personnages qui aura pour mission d'affronter YAROD-NOR dans son propre donjon.
Pour cela, vous devez élucider chacune des énigmes contenues dans les neuf autres donjons du pays de **MANDRAGORE.**
La lecture attentive des nouvelles du livret vous apprendra beaucoup sur le pays de **MANDRAGORE,** ses légendes, ses monstres, ses mystères...

A – UTILISATION DU PROGRAMME

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :
- unité centrale APPLE II + 48K, IIc, IIe, APPLE III en émulation
- lecteur de disquettes
- un moniteur monochrome (ou mieux en couleur)

CHARGEMENT DE LA DISQUETTE MANDRAGORE

A) Insérez la disquette face A dans le lecteur n°1
B) Mettez sous tension votre ordinateur
Au bout de quelques instants, l'image de présentation du jeu apparaît à l'écran suivie d'un menu :

MANDRAGORE

1. Aventure de Syrella
2. Votre aventure
3. Suite d'une aventure

ANALYSE DU MENU

1°) SI VOUS TAPEZ SUR LA TOUCHE 1

Vous jouerez avec une équipe déjà sélectionnée où les quatre personnages de l'équipe auront déjà leurs caractéristiques, leur race, leur métier, leur sexe.
Cette option présente un grand avantage pour les débutants des jeux de rôles. Elle permet de se familiariser avec le jeu et de comprendre l'importance de la constitution d'une équipe.
Elle est une étape indispensable dans l'apprentissage du jeu pour les néophytes.

2°) SI VOUS TAPEZ SUR LA TOUCHE 2

Vous devez créer votre équipe.
Aussitôt un questionnaire concernant chaque personnage apparaît à l'écran.
Une équipe se compose de 4 personnages pour lesquels il faudra déterminer des caractéristiques, le nom, une race, un métier, un sexe.

a) LES CARACTERISTIQUES

Elles sont au nombre de 6 :
CONSTITUTION
FORCE
INTELLIGENCE
SAGESSE
DEXTERITE
ASPECT

80 points sont à répartir entre celles-ci et vont de 5 à 20 pour chacune d'elles. Pour augmenter le nombre de points attribués à chaque caractéristique, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement ou sur les flèches de déplacement du haut ou de droite et de valider en tapant sur RETURN. Pour diminuer le nombre de points attribués à chaque caractéristique, il suffit d'appuyer sur les touches flèchées de gauche ou du bas.
Vous passerez automatiquement à la caractéristique suivante et une flèche précédant la caractéristique vous indique celle que vous êtes en train de traiter.

Si vous dépassez le nombre de points autorisés vous revenez systématiquement sur 5. Si le total des points est supérieur à 80, l'ordinateur ne prendra pas en compte les points attribués et il faudra recommencer.
Une fois les points répartis et validés la petite flèche se place devant une question.

MODIFICATION O/N

Si vous tapez O (oui) vous pouvez modifier votre répartition, vous recommencez toutes les caractéristiques.
Si vous tapez N (non), vous passez directement au choix du nom.

b) LE NOM

Tapez un nom de 8 lettres maximum puis appuyez sur RETURN pour valider. Les touches ESC ou DEL permettent de corriger les erreurs de frappe.

c) LA RACE

5 races sont possibles :
NAIN
ELFE
MI-ORC
OBBIT
HUMAIN
Pour choisir une race, tapez la première lettre de la race choisie.

d) LE METIER

Le choix ne peut être arbitraire car certains métiers nécessitent des conditions particulières.
Vous avez le choix entre 6 métiers :

GUERRIER	Pas de conditions
RANGER	la FORCE doit être supérieure ou égale à 15
MAGICIEN	l'INTELLIGENCE doit être supérieure ou égale à 15
SAGE	la SAGESSE doit être supérieure ou égale à 15
VOLEUR	la DEXTERITE doit être supérieure ou égale à 15
BALADIN	l'ASPECT doit être supérieur ou égal à 15

Le choix du métier est important car chaque métier a ses spécificités propres. Au cours du jeu vous aurez tantôt besoin de la force d'un ranger, de la dextérité d'un voleur ou de l'intelligence d'un magicien. Réfléchissez bien avant de répartir les points de caractéristiques en fonction du métier que vous choisirez pour chaque personnage car tout le jeu en dépend.

e) LE SEXE

Deux possibilités s'offrent à vous !!!
Tapez M pour désigner un personnage MASCULIN et F pour un personnage FEMININ.

L'ordinateur vous demande alors de confirmer la création du personnage courant :

MODIFICATION O/N

si vous répondez O (oui) vous recommencez votre choix
si vous répondez N (non) vous passez au personnage suivant.
Vous déterminerez vos trois autres personnages de la même façon que le premier.
Votre équipe constituée le jeu commence automatiquement.
Le détail de l'équipe se trouve à droite de l'écran ainsi que les points de vie et d'expérience pour chacun d'eux.

3°) SI VOUS TAPEZ SUR LA TOUCHE 3

Cette commande permet de reprendre une partie de MANDRAGORE que vous auriez arrêtée en cours de jeu.
Une question apparaît à l'écran :

CODE DE SAUVEGARDE ?

Tapez la touche 1, 2 ou 3 correspondante au numéro de partie précédemment sauvegardée.
Ensuite, une confirmation est demandée.
Tapez N (non) pour valider votre choix.
Tapez O (oui) pour revenir à la question précédente.

B – LES MODES DE MANDRAGORE

1°) LE MODE CARTE

L'équipe est symbolisée à l'écran par un petit personnage.
Lorsqu'il se déplace, la carte défile sous lui. L'écran ne représente qu'une partie du pays de Mandragore, il est alors utile de se reporter à la carte complète située au milieu du livret de la notice.
Les terrains que l'on peut rencontrer sont : plaines, forêts, collines, marécages, (tous franchissables) mer, (on ne peut s'y déplacer que si on possède un bateau) , montagnes (toujours infranchissables) et enfin village ou donjon ;


PLAINES


MER


FORETS


MONTAGNES


COLLINES


VILLAGE


MARECAGES


DONJON

Le mode carte permet principalement de se déplacer d'un donjon ou d'un village à l'autre.

2°) LE MODE MONSTRES ERRANTS

A tout moment, lors d'un voyage (en mode CARTE) dans le pays de MANDRAGORE, vous pouvez être attaqué par des monstres errants. On est alors dans le mode MONSTRE ERRANT. Vous pouvez les détruire pour continuer votre voyage, ou bien repasser en mode CARTE mais chaque personnage présent perd 10 points de vie.

3°) LE MODE VILLAGE

Il existe plus d'une dizaine de villages reportés sur le pays de MANDRAGORE, leur rôle est de permettre l'achat (ou le vol...) d'armes, de torches, de nourriture, d'un bateau, ou bien de vendre les objets trouvés lors de voyages dans les DONJONS.

4°) LE MODE DONJON

Dix donjons, composés chacun d'une trentaine de salles occupent l'univers de MANDRAGORE. Chacun recèle une énigme qu'il faut découvrir ainsi que des trésors, mais aussi des monstres et bien d'autres embûches qu'il faudra surmonter.

5°) POUR PASSER D'UN MODE A L'AUTRE

Pour entrer dans un VILLAGE lorsqu'on est en mode CARTE, il faut se positionner sur la case symbolisant un village et taper V.
Pour entrer dans un donjon lorsqu'on est en mode CARTE, il faut se positionner sur la case symbolisant un donjon et taper D.
Le message suivant apparaît à l'écran :

"METTEZ LA FACE B. TAPEZ 'ESC', S.V.P."

Retournez la disquette de telle façon que l'étiquette de la face B soit vers le haut. Puis tapez sur la touche ESC.
Le donjon se charge et quelques instants plus tard, vous pouvez commencer à visiter le donjon.
Pour repasser en mode CARTE alors que l'on est dans un autre mode, il faut TAPER : C

Attention, cette dernière commande ne marche pas toujours : elle n'est valide que dans certaines pièces et dans certains cas !!....

Lorsque vous sortez d'un donjon et que vous passez dans le mode CARTE vous perdez toutes les données relatives au donjon d'où vous venez et il faut alors le recharger si vous désirez le visiter à nouveau.
A la sortie d'un donjon, le message suivant apparaît :

"METTEZ LA FACE A. TAPEZ 'ESC', S.V.P."

C – COMMANDES

1°) Les touches de fonction : CTRL W, CTRL X, CTRL Y, CTRL Z

Elles permettent d'avoir le rappel complet des caractéristiques des personnages 1,2,3 et 4, ainsi que la liste des objets portés.
Chaque touche de fonction correspond à un personnage précis :

CTRL et W correspond au personnage numéro un
CTRL et X correspond au personnage numéro deux
CTRL et Y correspond au personnage numéro trois
CTRL et Z correspond au personnage numéro quatre

Les deux touches doivent être appuyées simultanément.

Pour revenir à l'écran du jeu, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.

NOM	RACE	NIVEAU	METIER
VIE			
EXPERIENCE			
NOURRITURE			
ARGENT			
CONSTITUTION			
FORCE			
INTELLIGENCE			
SAGESSE			
DEXTERITE			
ASPECT			

OBJETS PORTES :
1.
2.
3.
4.

Les objets portés ont tous un numéro apparaissant à l'écran.

N.B : Chaque membre de l'EQUIPE part au début du jeu avec :
50 POINTS DE VIE
20 POINTS DE NOURRITURE
50 POINTS D'ARGENT
0 POINTS D'EXPERIENCE
NIVEAU 1

Plus un personnage aura un niveau élevé, plus il sera invincible et pourra tenter des actions périlleuses et difficiles.

2°) Les touches de fonction : CTRL A, CTRL B, CTRL C, CTRL D.

Elles permettent de reprendre en main le personnage 1, 2, 3 ou 4, cette commande n'a d'intérêt que lorsque l'équipe a été dissociée. Pour dissocier une équipe, voir le paragraphe CONSEILS PRATIQUES.
CTRL et A correspond au personnage numéro un
CTRL et B correspond au personnage numéro deux
CTRL et C correspond au personnage numéro trois
CTRL et D correspond au personnage numéro quatre
Les touches doivent être appuyées simultanément.

3°) Sauvegarde du jeu

Lorsque vous désirez arrêter de jouer, pour sauvegarder votre jeu en cours vous devez :
– Taper FIN et appuyer sur RETURN
Un message apparaît alors à l'écran :

CODE DE SAUVEGARDE (1-3) ?

Tapez un chiffre de 1 à 3 correspondant à la partie que vous désirez sauvegarder.
Une confirmation vous est demandée, appuyez sur N (non) si vous ne voulez plus apporter de modifications au numéro de sauvegarde.
Au bout de quelques secondes, la sauvegarde effectuée, vous pouvez continuer à jouer.
Le code indiqué est celui que vous utiliserez pour votre partie en sélectionnant l'otion 3. SUITE D'UNE AVENTURE du menu.

4°) RETOUR AU MENU

En tapant MENU suivi de RETURN le programme revient alors au menu qui a été expliqué en détail précédemment.
N.B : La commande MENU ne sauve pas la situation de votre équipe. Il faut utiliser la commande FIN auparavant, si vous voulez conserver votre équipe.

D – SYNTAXE ET VOCABULAIRE DE MANDRAGORE

Afin de mener au mieux l'aventure de votre équipe, vous disposez d'un vocabulaire et d'une syntaxe propre à **MANDRAGORE,** qui vous permettra de demander à chacun de vos personnages de tenter une action.

1°) Les ordres de directions

On peut donner un ordre de direction dans tous les modes (sauf pour le mode MONSTRE ERRANT où la seule commande de direction possible est C).
Il suffit de taper la première lettre du point cardinal désiré(N ; S ; O ; E) ou d'appuyer sur les touches fléchées de déplacement.
Il faut savoir que l'on fait toujours face au nord.

2°) Les ordres de jeu

L'ordre donné comprend : un sujet, un verbe avec un seul ou deux compléments.

a) le nom

Le nom du personnage faisant l'action est symbolisé à droite de l'écran par un numéro 1. 2. 3. 4.

b) le verbe

Il suffit de taper les deux premières lettres du verbe pour qu'il apparaisse en entier à l'écran.

c) le complément

Le premier complément est symbolisé par A.B.C.D. (objets visibles à l'écran) ou 1.2.3.4. (objets portés).
Le deuxième complément est sybolisé par 1.2.3.4. désignant un objet porté ou un nom de personnage.

EXEMPLE :

	Noms des personnages de l'équipe	Objets visibles à l'écran
	1 SYRELLA	A TICKEL
	2 PODUS	B PORTE
	3 GELTH	C GRILLE
	4 TORLINN	D TABLE

Si vous tapez :
1 AT A 3
s'affichera à l'écran +
SYRELLA ATTAQUE TICKEL / EPEE
3 étant un objet porté non visible à l'écran mais que vous pouvez visualiser en appuyant sur la touche F1 rappelant les caractéristiques du premier personnage.
/ signifiant AVEC

Si vous tapez :
2 DO 2 3
s'affichera à l'écran :
PODUS DONNE POULET A GELTH
2 étant un objet porté non visible à l'écran, mais que vous pouvez visualiser en appuyant sur la touche F3 rappelant les caractéristiques du second personnage.

Si vous tapez :
3 BR C
s'affichera à l'écran :
GELTH BRISE GRILLE
Il n'est pas nécessaire de taper les prépositions ou les conjonctions.
Les verbes marqués d'une astérisque s'emploient suivis de la touche RETURN.
Il s'agit des verbes non suivis du deuxième complément qui est facultatif.

VOCABULAIRE

Pour expliquer le vocabulaire, nous utiliserons les abréviations suivantes :

Notations

P ... PERSONNAGE (1, 2, 3 ou 4)
O ... OBJET PORTE (1, 2, 3 ou 4)
M ... MONSTRE/OBJET (ABCD)
D ... DIRECTION (O, E, S, N)
N ... NOMBRE (PTS DE NOURRITURE OU PTS D'ARGENT)

Liste des verbes à votre disposition :

1 ABSORBER :	P ABSORBE N
2 ACHETER :	P ACHETE M
3 ALLUMER :	P ALLUME O
4 ATTAQUER :	P ATTAQUE M
	P ATTAQUE M AVEC O
5 BOIRE :	P BOIT O
6 BRISER :	P BRISE M
7 CHASSER :	P CHASSE M
8 DESACTIVER :	P DESACTIVE M
9 DONNER :	P DONNE O à P
10 ENVOUTER :	P ENVOUTE
	P ENVOUTE M AVEC O
11 EXPLORER :	P EXPLORE D
12 HYPNOTISER :	P HYPNOTISE M
13 INSPECTER :	P INSPECTE M
14 LIRE :	P LIT M
15 MANGER :	P MANGE O
16 METAMORPHOSER :	P METAMORPHOSE M
17 NOURRIR :	P NOURRIT P
18 OUVRIR	P OUVRE M
	OU P OUVRE M AVEC O
19 POSER :	P POSE O
20 PRENDRE :	P PREND M
21 QUESTIONNER :	P QUESTIONNE M
22 SOIGNER :	P SOIGNE P
23 STATUFIER :	P STATUFIE M
24 TELEPORTER :	P TELEPORTE D
25 TIRER :	P TIRE M AVEC O
26 TROQUER :	P TROQUE N
27 VENDRE :	P VEND O
28 VISUALISER :	P VISUALISE D
29 VOLER :	P VOLE M

Quelques précisions sur le vocabulaire :

Les verbes VISUALISER, TELEPORTER, ENVOUTER, STATUFIER, HYPNOTISER, METAMORPHOSER ne sont utilisables que par un MAGICIEN.
Le verbe SOIGNER ne fonctionne que pour un SAGE.
Les verbes VOLER, VENDRE, ACHETER, TROQUER ne fonctionnent qu'en mode VILLAGE.
Aucune action de combat ne fonctionne en mode VILLAGE.
Les seuls verbes qui fonctionnent en mode CARTE sont DONNER, NOURRIR, ABSORBER, BOIRE, MANGER, SOIGNER.
Le verbe TROQUER permet d'échanger de l'argent contre de la nourriture.
Le verbe BRISER sert à ouvrir les portes et autres grilles mais par la force.

Le verbe VISUALISER permet de voir une salle, sans toutefois y entrer.
Les verbes INSPECTER et DESACTIVER permettent de déceler puis de désarmer d'éventuels objets piégés.
Le verbe NOURRIR permet à un personnage quelconque d'utiliser ses points de nourriture pour en aider un autre en difficulté.
Le verbe ABSORBER permet d'augmenter la vie à l'aide des points de nourriture.
Les verbes MANGER et BOIRE ne fonctionnent que pour des objets portés : il faudra PRENDRE un poulet avant de le manger.
Le verbe CHASSER permet de gagner des points de nourriture.
Le verbe TIRER s'utilise toujours avec complément, celui-ci étant une arme de jet (ARC par exemple).
Le verbe ALLUMER permet de se tirer d'embarras dans certaines salles noires.

CONSEILS PRATIQUES

DISSOCIATION D'UNE EQUIPE

L'un des grands intérêts de **MANDRAGORE** est de pouvoir dissocier une équipe, c'est-à-dire que l'on peut visiter quatre donjons différents ou quatre salles d'un même donjon en même temps.
Pour cela, il suffit d'employer le verbe EXPLORER avec chacun des quatre personnages.

EXEMPLES :

1 EX N = Le premier personnage de votre équipe ira au nord
2 EX S = Le second personnage de votre équipe ira au sud
3 EX O = Le troisième personnage de votre équipe ira à l'ouest
4 EX E = Le quatrième personnage de votre équipe ira à l'est

Nous vous rappelons qu'il suffit de taper la première lettre d'un point cardinal pour déplacer l'équipe et que le verbe EXPLORER ne s'emploie qu'avec des personnages d'une équipe dissociée.
Mais il ne faut pas oublier qu'une équipe dissociée est moins performante. En effet, chaque personnage ayant une qualité propre, elle s'adapte à chaque cas présenté. Un magicien sera utile pour subtiliser un objet, un ranger aura la force nécessaire pour attaquer un monstre ou briser une porte.

De plus, pour récupérer un personnage dans un autre donjon, (en utilisant les touches de fonction CTRL A, CTRL B, CTRL C, CTRL D,) vous devez à chaque fois charger le donjon dans lequel il se trouve.

Des personnages qui se "rencontrent" sont à nouveau considérés comme groupés ; pour les dissocier à nouveau, il faut réutiliser le verbe EXPLORER.

Les touches ESC ou DEL permettent de corriger les erreurs de frappe.

Les touches * et = sont des touches à répétition, elles permettent de ré-exécuter l'ordre précédemment donné.

Un personnage dont la vie est nulle est considéré comme MORT : il est donc perdu. Lorsque les points de vie des quatre presonnages de l'équipe sont nuls, le message suivant apparaît :

TOUS VOS PERSONNAGES SONT MORTS

Pour reprendre le jeu, vous devez le charger depuis le début.

Pour maintenir une EQUIPE en vie dans le pays de **MANDRAGORE** il faut gérer astucieusement les : VIE, ARGENT, et NOURRITURE de chaque personnage, en particulier en vendant dans les villages les richesses découvertes dans les DONJONS.

Les verbes de jet de sorts uniquement utilisables par les MAGICIENS requièrent des précautions, surtout en début de partie : plus l'expérience augmente, plus ils sont facilement utilisables

Et maintenant bonne chance !

De cette cassette protégée par copyright-, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

Copyright 1985 INFOGRAMES. 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne