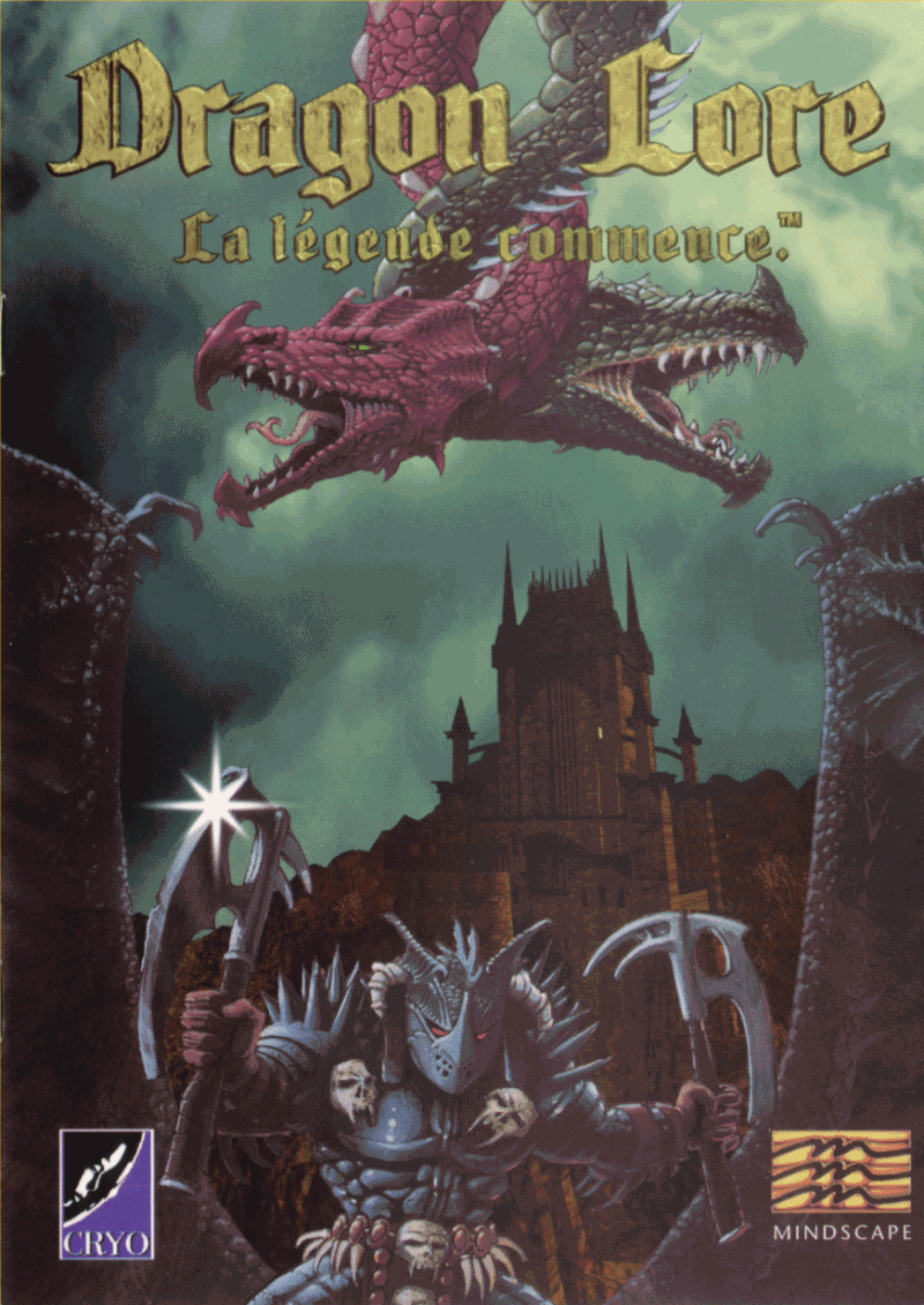


Dragon Lore

La légende commence.™



MINDSCAPE

Copyright © 1994 Mindscape International Ltd. Copyright © 1994 Cryo Interactive Entertainment. Tous droits réservés. IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation. Mindscape et son logo sont des marques déposées et Dragon Lore - The Legend Begins est une marque de Mindscape International Ltd. Toutes les marques et les marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Généraliste :

Directeur :

Fabrice Bernard

Conception du jeu :

François Marcella-Froideval

Johan Robson

Fabrice Bernard

Programmation :

Fabrice Bernard

Scénario et scripts :

Jean-Luc Sala

Olivier Ledroit

Animation des personnages :

Philippe Nouhra

Rachid Mekhaouri

**Animation cinématographique
du décor :**

Yvon Trevien

David Hego

Conception du décor :

David Hego

Claudine Roussard

Yvon Trevien

Sandrine Houalet

**Conception du coffret et
de la carte :**

Jean-Luc Sala

Musique et effets sonores :

Stéphane Picq

Effets sonores supplémentaires:

Mark Knight

Production :

Manny Granillo (E.U.)

Simon Harris (G.B.)

Equipe américaine :

Testeur principal :

Chris Gaffield

Documentation :

Steve Perrin

Anne O'Brien

Emballage :

Karen Fein

Relations publiques :

Kevin Bachus

Equipe anglaise :

Testeur principal :

Mia Garside

Testeurs supplémentaires :

Neil Soane

Mark Machin

Darren Chapman

Andre Russell

Adrian Wood-Jones

Steve Whittle

Clive Fort

Chef de production :

Karl Fitzhugh

Documentation et emballage :

Karl Fitzhugh

Bill Duncan

Fiona Todd

Relations publiques :

James Morris

Remerciements :

Spencer Crossley, Jim Fisher,

Clive Fort, Bob Goldberg,

Dave Grenewetzki, Geoff Heath,

Lisa Irving, Claudine Joris,

Gordon Landies, Scot Lane,

Dave Lawrence, Bob Lloyd,

Jim Mackonochie,

Mike O'Donnell, Juliet Pitt,

Lee Singleton, Steve Whittle,

Equipe de Support Technique

de Mindscape

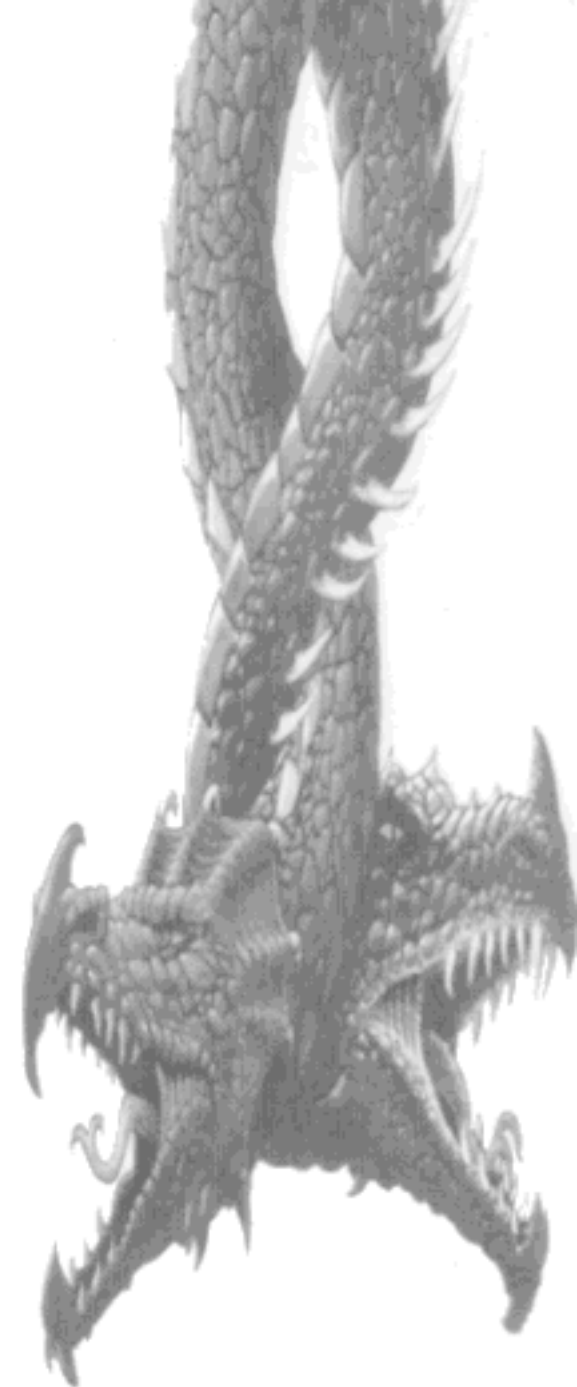


Table des matières :

Début de l'histoire.....	4
Prendre le Dragon par la queue.....	5
Le pointeur Dragon.....	5
Déplacement.....	6
Ramasser/utiliser des Objets.....	6
Inventaire.....	7
Autres actions.....	9
L'aventure commence.....	11
Rêves de Dragon.....	12
Les Peuples du Rêve Dragon.....	13
Les Dragons du Rêve.....	15
Les Dieux du Rêve Dragon.....	16
Le Cauchemar.....	17
La Longue Retraite.....	19
Dans la Vallée.....	21
Aujourd'hui.....	22
Les Chevaliers du Dragon.....	23
Arthus d' Erwyndyll & Helios, le Dragon du Soleil.....	24
Haagen von Diakonov.....	25
Dagon, le Dragon des Ténèbres.....	26
Kuru le Seneschal & Smargada, le Dragon Rubis.....	27
Tanathya Hyrenaph & Epiphanor, le Dragon du Paradis.....	28
Herg Nach Drakhonen & Cragor, le Dragon de la Terre.....	29
Formar Thain d'Hav'shal & Hippocamp, le Dragon de la Mer.....	30
Cheldrya Serpentina & Turt, le Dragon Corail.....	31
Alexandre d'Egregalionne, Sylvan de Sygill & Gulesiame, le Dragon rouge.....	32



Fujitomo No Samatory & Yamatersu, le Dragon Impérial.....	33
Hellaynea D'Artica & Ymirsbane, le Dragon des Glaces.....	34
Chen Lai & Eldar, le Dragon des Nuages.....	35
Werner von Wallenrod (Vous) & Phlogiston, le Dragon du Feu.....	36
Klaus von Straupzig & Saridon, le Dragon Griffes.....	37
 Le Grand Enchanteur.....	 38
 Créatures et Menaces.....	 39
Démons.....	39
Lutins.....	39
Orcs.....	40
Saur Krakham.....	40
Troggs.....	40
Trolls.....	41
Zombis.....	41



Début de l'histoire

Pour démarrer votre épopée dans le rêve du Dragon, suivez les instructions de la carte d'installation fournie avec le présent manuel. Lorsque vous avez lancé le logiciel, vous pouvez consulter l'animation ou cliquer pour ouvrir le menu Intro.

Dans le menu Intro, le curseur est représenté par Werner von Wallenrod, héros de l'épopée. Pointez la tête de Werner sur l'une des options de menus suivantes et cliquez sur le bouton gauche.

View Intro - pour consulter de nouveau l'animation.

Start Game - pour commencer le programme de jeu.

Load - cette option n'apparaît que si vous avez sauvegardé un jeu. Après avoir choisi cette option, placez le pointeur de la souris sur le nom du jeu à reprendre et cliquez sur le bouton gauche.

Quit - pour revenir sous DOS.

Durant le jeu, vous pouvez appuyez sur Echap à tout moment pour ouvrir le menu Escape, qui vous permet de poursuivre, charger, enregistrer ou quitter le jeu. Il suffit de placer la tête de Werner sur l'option choisie et de cliquer sur le bouton gauche.



Prendre le Dragon par la queue

Le programme de jeu est basé sur trois principes simples :

- Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu.
- Pointez et cliquez pour vous rendre à certains endroits et accomplir des actions.
- Placez le pointeur dans le coin supérieur gauche de l'écran et cliquez sur le bouton droit pour ouvrir votre inventaire.

Dès que vous maîtrisez ces principes, vous déplacer dans le jeu et accomplir des actions devient un jeu d'enfant.

Remarque : lorsque dans ce manuel, nous parlons de l'action "cliquer" sur quelque chose, il s'agit de cliquer une fois sur le bouton gauche de la souris. Lorsque nous parlons de l'action "cliquer sur le bouton droit", il s'agit de cliquer une fois sur le bouton droit de la souris.



Pointeur Dragon

Dans le jeu, le curseur prend la forme d'un petit dragon rouge qui s'anime pour vous indiquer les actions que vous pouvez accomplir. Lorsque vous ne pointez sur rien d'important, le dragon pivote lentement, mais lorsque vous pointez le curseur sur un endroit "important", il s'anime de différentes manières. Cliquez pour accomplir l'action que le dragon indique. Pour voir les actions possibles, gardez un œil sur l'animation du dragon lorsque vous déplacez le curseur sur l'écran.

Pointer le dragon vers l'avant = Avancer

Pointer le dragon vers l'arrière = Reculer

Pointer le dragon vers la gauche = Déplacement vers la gauche

Pointer le dragon vers la droite = Déplacement vers la droite

Le dragon ramasse un ballon = Ramasse l'objet sur lequel vous placez le pointeur.

Le dragon a un marteau dans la bouche = utiliser l'objet sur lequel vous pointez le curseur -OU- Utilise un objet se trouvant dans la zone sur laquelle vous pointez. Le dragon se transforme en oeil. Regardez un endroit qui vous intéresse.

Déplacement

Pour vous déplacer, pointez d'abord le dragon dans la direction choisie et voyez ce que fait le dragon. Par exemple, si vous désirez tourner à gauche, pointez le dragon sur le bord gauche de l'écran. Le dragon devrait pointer vers la gauche (si le dragon ne pointe pas, vous ne pouvez pas vous déplacer dans cette direction). Une fois que le dragon pointe, cliquez et vous vous déplacerez. Exercez-vous et vous verrez que le dragon offre de multiples options de mouvements.

Pour avancer, placez le pointeur Dragon au centre de l'écran. Pour reculer, pointez dans la partie centrale de l'écran. A certains moments du jeu, vous pouvez également pointer sur le centre supérieur de l'écran pour monter ou sauter et sur le centre intérieur pour descendre.

Rappelez-vous que si le dragon ne pointe pas dans la direction choisie, vous ne pouvez pas vous déplacer dans cette direction !

Remarque : certaines régions du voyage sont représentées par des séquences animées. Pour augmenter votre vitesse de déplacement en cours de jeu, cliquez pour éviter ces animations.

Ramasser/utiliser des objets

Lorsque le pointeur se trouve au dessus d'un objet à ramasser, vous verrez le dragon saisir une petite balle noire dans la bouche. Cliquez sur la souris pour ramasser l'objet. Le curseur prend alors la forme de cet objet. Vous pouvez accomplir différentes actions comme suit :



- Utiliser/donner un objet

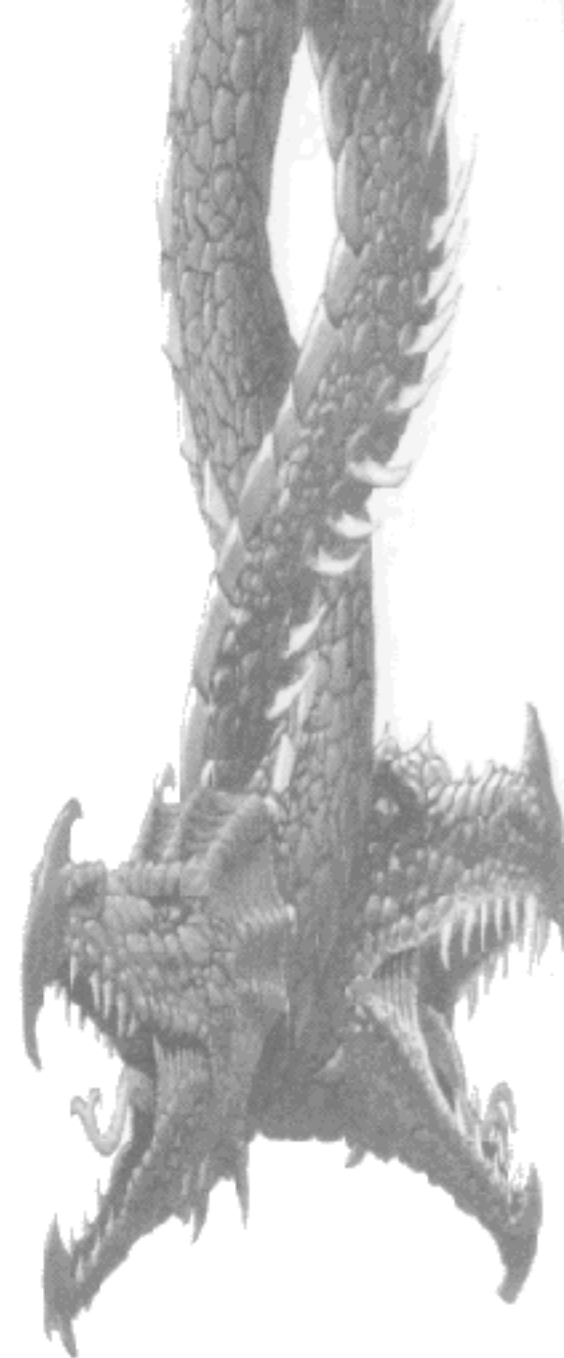
Lorsque le pointeur a pris la forme de l'objet, placez le à l'endroit où vous désirez l'utiliser, ou sur le personnage auquel vous désirez le donner, puis cliquez sur la souris.

- Lancer un objet

Lorsque le pointeur a pris la forme de l'objet, placez-le à l'endroit où vous désirez lancer l'objet et cliquez sur le bouton droit de la souris.

- Placer un objet dans l'inventaire

Lorsque le pointeur a pris la forme de l'objet, placez le dans le coin supérieur de l'écran et cliquez sur le bouton droit de la souris. Votre écran d'inventaire s'affiche. Pointez l'objet dans un espace libre de l'écran et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour le garder. Cliquez de nouveau sur le bouton droit pour sortir de l'écran d'inventaire. Pour plus de détails sur les options de l'inventaire, reportez vous au paragraphe suivant.



Inventaire

Pour accéder à l'écran d'inventaire, placez le pointeur dans le coin supérieur gauche de l'écran et cliquez sur le bouton droit de la souris. Pour sortir de l'inventaire, cliquez de nouveau sur le bouton droit. Dans l'écran d'inventaire, vous pouvez réaliser les opérations suivantes :

- Placer un objet dans votre inventaire

Après avoir ramassé un objet (voir le paragraphe "Ramasser/utiliser un objet" ci-dessus), pointez l'objet dans un endroit libre de l'écran puis cliquez sur la souris. L'objet sera placé dans votre inventaire.

- Supprimer un objet de l'inventaire

Placez le pointeur sur l'objet que vous voulez supprimer puis cliquez. Le curseur prend la forme de l'objet. Vous pouvez alors utiliser l'objet à votre guise (voir la section "Ramasser/utiliser un objet" ci-dessus ainsi que le paragraphe suivant).

- Examiner un objet

Lorsque le curseur prend la forme d'un objet, pointez-le vers les yeux de Werner et cliquez avec le bouton droit de la souris. Une description de l'objet apparaît.

- Activer une armure

Lorsque le curseur prend la forme d'un objet d'armure, placez le pointeur de la souris sur le corps de Werner et cliquez sur la souris (vous devez revêtir l'armure pour qu'elle soit efficace ; la porter à la main ne sert à rien). L'armure apparaît sur le corps de Werner.

- Activer un bouclier

Lorsque le curseur prend la forme d'un bouclier, placez le pointeur de la souris sur le bras droit de Werner et cliquez (vous devez activer un bouclier pour pouvoir l'utiliser ; il ne sert à rien de le porter). Le bouclier apparaît au bras droit de Werner.

- Activer une arme

Lorsque le curseur prend la forme d'une arme, placez le pointeur sur le bras gauche de Werner et cliquez sur la souris (vous devez activer une arme pour pouvoir l'utiliser au combat, la porter ne sert strictement à rien). L'arme apparaît au bras gauche de Werner. Si vous ne possédez pas d'armes, vous pouvez activer/désactiver le poignet de Werner en cliquant sur sa main gauche lorsque le curseur prend la forme du dragon.



- Activer le grimoire

Lorsque le curseur prend la forme du grimoire, placez le pointeur sur la main gauche de Werner, puis cliquez sur la souris. Le grimoire apparaît dans la main de Werner. Lorsque vous quittez l'écran d'inventaire, les sortilèges apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Pour jeter un sort, voir le paragraphe "Autres actions" ci-dessous.

- Désactiver une armure/un bouclier/ une arme/le grimoire

Lorsque votre curseur prend la forme du dragon, placez le pointeur sur l'objet que porte Werner puis cliquez sur la souris. Le curseur prend alors la forme de cet objet. Vous pouvez replacer l'objet dans votre écran d'inventaire ou l'utiliser d'une autre manière (voir les paragraphes ci-dessous).

- Visualiser les statistiques vitales de Werner

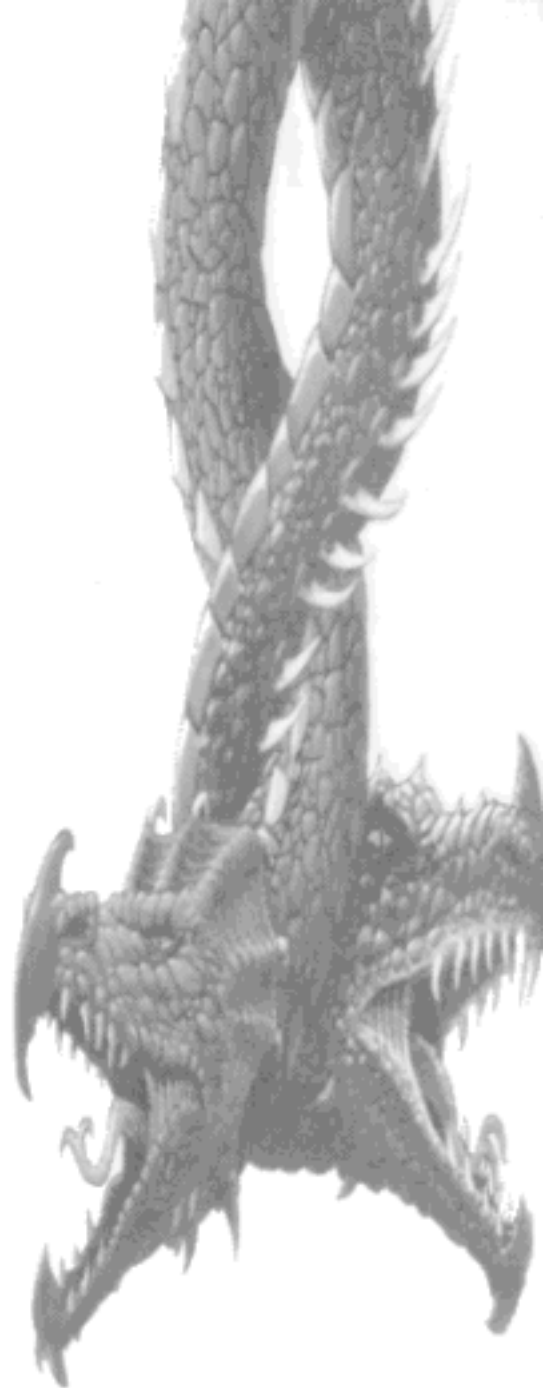
Lorsque le curseur prend la forme du dragon, placez le pointeur sur la tête de Werner et cliquez sur la souris. Les statistiques s'affichent.

Autres actions

- Parler à un personnage

Lorsque le curseur prend la forme du dragon, placez le pointeur sur le personnage et cliquez sur le bouton droit de la souris. Répétez cette action pour entamer la conversation. Il n'est pas nécessaire de se trouver face à un personnage pour lui parler. Vous pouvez souvent converser à distance.

Remarque : pour éviter tout combat non souhaité, il est recommandé de ne pas essayer de parler à un personnage lorsque vous avez activé une arme (voir ci-dessous). Reportez-vous au paragraphe "Inventaire" pour plus de détails sur l'activation/la désactivation des armes.



- Combattre avec une arme activée

Placez le pointeur en divers endroits de l'écran, puis cliquez-.Le coup partira. Le type de coup dépend de la position du curseur lorsque vous cliquez sur le bouton droit.

- Jeter un sort

Après avoir activé le grimoire (voir le paragraphe "Inventaire" ci-dessus), cliquez sur la séquence de runes correspondant au sort à jeter, puis cliquez n'importe où sur l'écran pour jeter le sort.

- Utiliser un élément qui ne peut être ramassé (par exemple, pour effectuer un changement)

Lorsque le dragon a un marteau en bouche, cliquez sur la souris. L'action s'effectue.

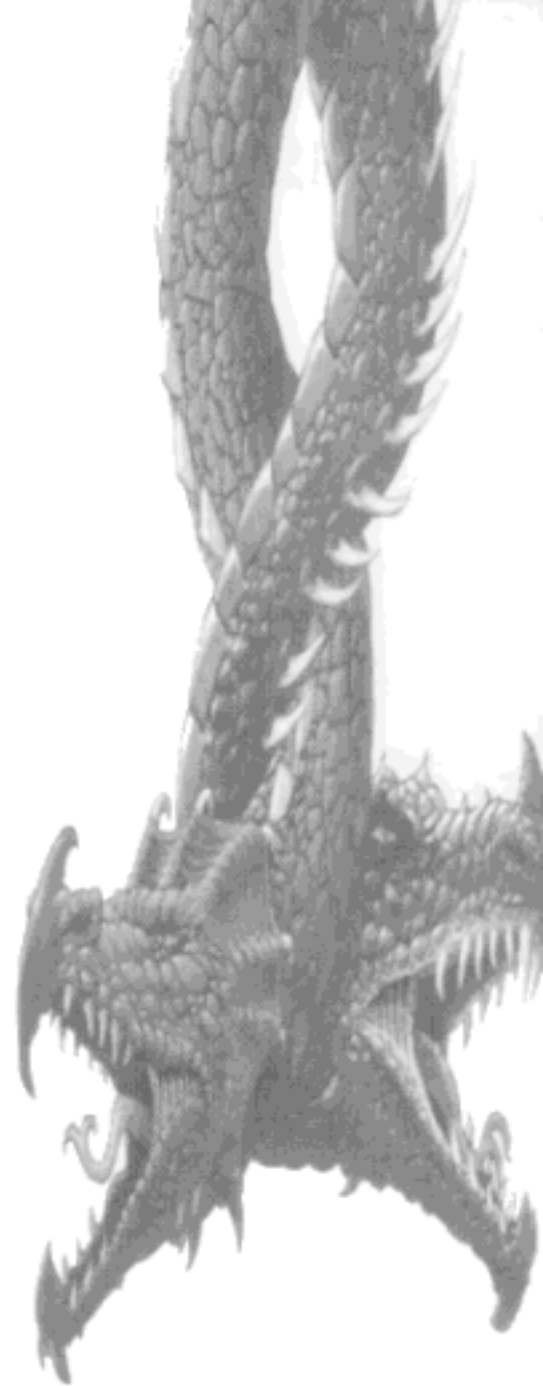
- Regarder un endroit qui vous intéresse

Lorsque le curseur prend la forme d'un oeil, cliquez sur la souris. Vous pourrez voir l'endroit de manière plus détaillée.



L'aventure commence..

Au cours de votre périple, des ennemis maléfiques, des obstacles magiques, d'obscure quêtes entravent le parcours du jeune Werner. Werner parcourt le Cercle des Pierres Levées, les grottes montagneuses, les rivières, les marais et les torrents. Aidez-le à garder un oeil sur le Livre des Sortilèges ; vous lui serez d'un grand secours. Bon voyage, bon vent et bonne chance.



Rêves de dragon

Les philosophes ont un jour prétendu que notre monde et les peuples qui y vivent ne sont que la création d'un rêve de Dragon. Si cela est bien vrai, alors notre monde doit bien se rendre à l'évidence, les Dragons ne se contentent pas de rêver, ils font aussi des cauchemars.

Lorsque les Dragons en viennent à parler de leur passé et de leur héritage, ils n'omettent jamais de parler d'un Père Dragon, ou Wyrm, qui, d'un rêve, a créé le monde. D'autres pensent encore que ce sont les dieux qui ont créé le monde par la pensée ou la lumière divine, la danse, l'amour. Les dragons semblent toute fois être les éléments les plus positifs. De toute façon, qui oserait contredire un Dragon ?

Quel que soit le créateur, les rêves n'en étaient pas moins variés et colorés. Les dragons que nous connaissons vivaient dans un monde de grandes plaines, de rivières grondantes, de mers tumultueuses, de forêts luxuriantes et de pics majestueux. Ils ne purent s'amuser que durant une très courte période, car le Rêveur avait décidé de créer d'autres créatures pour leur tenir compagnie.



Les peuples du Rêve Dragon

Et les hommes apparurent, de toutes les tailles et de toutes les formes. Nombreux et aventureux, ils conquièrent le monde. Ils consacrerent leur première passion au sol des plaines. Bientôt, ils entreprirent de le labourer et d'y semer des récoltes. Les hommes étaient aussi de redoutables chasseurs. Ils parvinrent à dompter les Troggs, qu'ils utilisaient comme moyen de transport et qui leur fournissaient lait, nourriture et cuir.

Les Trolls étaient beaucoup plus puissants que les hommes mais malheureusement nettement moins intelligents. Ils découvrirent des galeries et des cavernes qu'ils s'approprièrent et maintinrent loin de la convoitise de l'homme.

Les nains, bien que plus petits, étaient plus robustes. Ils étaient aussi moins nombreux. Ils s'installèrent dans les montagnes et dans les mines. Leur maîtrise du travail de la pierre et des métaux était sans pareil. Ils se forgèrent une place au soleil. L'homme convoitait le fer et les autres métaux que détenaient les nains, mais apprirent à respecter non seulement leurs armes, mais aussi leur art. Il se révéla de loin plus efficace de troquer la nourriture et les autres arts dans lesquels les hommes excellaient contre les outils et les bijoux des nains.

Les elfes, qui avaient de très longs membres et vivaient très vieux, envahirent le monde et trouvèrent refuge dans les arbres, et, depuis leur retraite, veillaient sur la forêt. Pour contrer les vues des hommes sur le sous-sol de la forêt, ils tentaient de négocier autant que possible et ne combattaient qu'en dernier recours. Quant aux hommes, ils ne pensaient qu'à abattre les arbres pour leur bois et semer des récoltes en lieu et place de la forêt. Heureusement, le monde du grand Rêveur regorgeait de plaines fertiles qui ne demandaient qu'à être cultivées. Il devint donc beaucoup plus efficace de laisser les elfes dans leurs forêts et de troquer le bois les autres matériaux de la forêt.



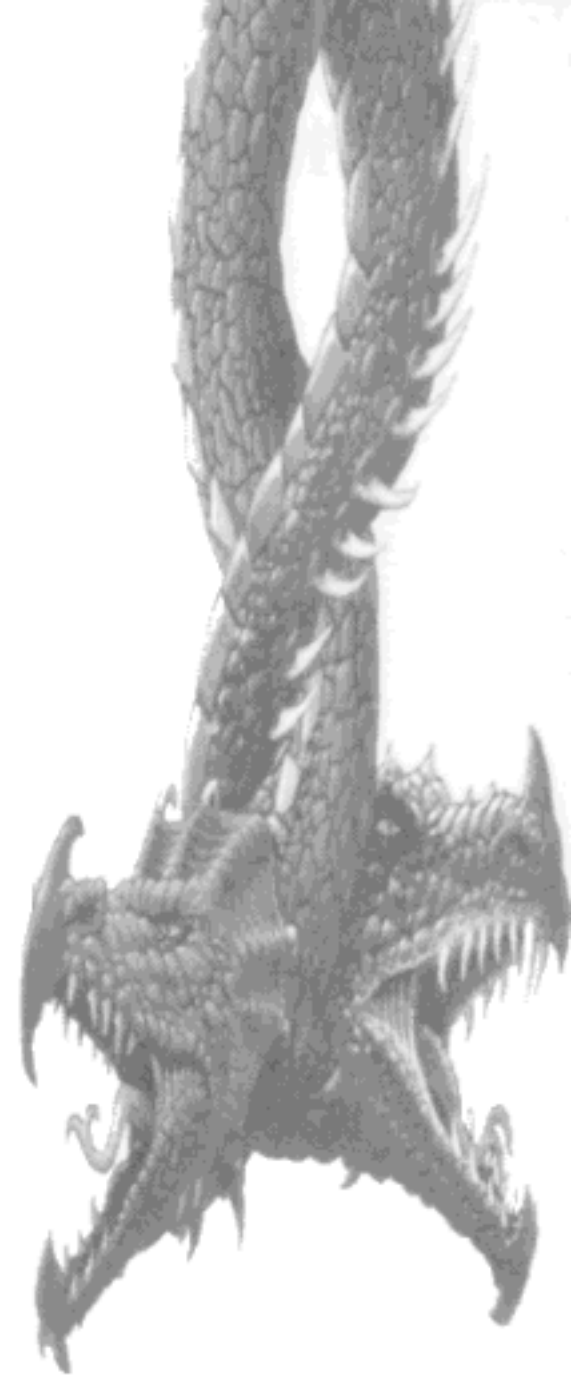
Les mers abritèrent les peuples marins, qui pouvaient respirer à la fois l'air et l'eau. Ils considéraient les hommes comme leur égaux, leur fournissaient des fruits de mer en échange de la nourriture et d'objets artisanaux. Ils en fournissaient également et aux nains et aux elfes en échange de leurs marchandises. Ils n'entretenaient que peu de contacts avec ces derniers. L'homme découvrit ainsi sa seconde compétence après l'agriculture- le commerce.



Les Dragons du rêve

Les Dragons du monde observaient ces retardataires avec beaucoup d'intérêt. Chacun trouvait un aspect intéressant dans chacune des races. La race humaine était si variée que de nombreux dragons découvraient l'un ou l'autre élément fascinant et s'attachaient à cette espèce.

Les Dragons s'identifièrent à ces espèces et les épaulèrent en période de guerre. En même temps, ils éprouvaient suffisamment de respect pour toute partie du Rêve qu'ils imposèrent à leur peuples leur idéal de combat loyal et de guerres honorables. Un étranger aurait eu bien du mal à déterminer si les dragons étaient les alliés de leurs peuples ou si les hommes n'étaient que les pantins des Dragons (personne n'oserait imaginer un dragon esclave de l'homme). Heureusement pour le bien de tous, il n'y eut aucun étranger pour spéculer. Les personnes concernées étaient satisfaites de la situation sans trop s'en préoccuper.



Les Dieux du Rêve du Dragon

Mis à part les dragons, les habitants de ce Monde de rêve (si toutefois on peut vraiment parler de rêve) découvrirent d'autres êtres supérieurs à adorer pour leurs bienfaits ou à apaiser pour leurs caprices. Ces dieux font-ils également partie du Rêve ? Ont-ils créé le Rêveur, ou est-ce le Rêveur qui créa les Dieux ? Ces questions suscitent des réponses contradictoires.

Ares, Seigneur de la Guerre, soutient ses admirateurs dans leurs combats et leurs batailles. Durant les premiers jours du rêve, les guerriers luttèrent dans les champs de bataille créés à cette intention. Toutes les races s'opposaient dans un immense combat. Ils combattaient pour la terre, pour la gloire et pour la conquête. Tout en suivant l'exemple des Dragons qui les entouraient et les préceptes de leur Seigneur de la Guerre, ils luttèrent honorablement contre d'autres guerriers, et non contre leur peuple désarmé. Les guerres firent l'objet de chants et célébrations et honoraient les guerriers déçus qui se lançaient corps et âmes dans la bataille. Ils ne ravageaient aucun territoire et n'anéantirent aucune famille.

Mother Death, également connue sous le nom de Hela, accueille les guerriers et toutes les autres personnes qui ont péri durant le Rêve. C'est une mère terrible, bien que juste. Elle attire tous ces enfants dans ses bras et choisit ceux qui auront la chance de réintégrer le monde sous la forme de bébés. Nombreux sont ceux qui la fuient. Elle pardonne et réconforte ceux qui sont simplement réticents, mais ceux qui osent la défier pourraient voir leurs vœux s'exaucer et seraient contraints à errer de par le monde sous la forme de zombis, ces monstres épouvantables épris d'une inévitable soif de vivre et qui ont bien du mal à éteindre cette soif, même s'ils essayent de drainer la vie de tout être vivant.

Ulla, déesse de la Terre, est la mère nourricière, un principe de vie qui l'oppose à sa soeur Hela. Elle fournit les récoltes en collaboration avec sa consœur Ignis le Soleil et est adorée de tous pour sa générosité.



Le Cauchemar

Les Orcs surgirent de nulle part ou peut-être des profondeurs du cauchemar du Rêveur. Ils firent une apparition tardive dans notre monde et peut-être eurent-ils l'impression d'avoir été tenus à l'écart de la répartition des ressources terrestres. Aussi décidèrent-ils de conquérir celles des autres races.

Aussi nombreux et batailleurs que les humains, ils étaient cependant dépourvus de tout instinct de création et de conservation. Lorsqu'ils désiraient une chose, ils s'en emparaient, se battaient pour l'obtenir ou la détruisaient s'ils ne pouvaient la posséder. Lors de la conquête du royaume d'Avayle, ils combattirent un clan contre l'autre, puis contre leurs maîtres et finirent par (littéralement) les consommer) après la victoire. Ils massacrèrent et dévorèrent tout citoyen de la nation, tout ce qui était bon à manger et tout animal domestique, puis se mirent à la recherche de nouveaux espaces à consommer. Ils utilisèrent toutes les ressources de ce premier royaume sans pour autant les remplacer et envahirent les terres avoisinantes. Lorsque les autres enfants du Rêveur prirent conscience de la menace, les Orcs avaient déjà ravagé un continent tout entier et se lançaient à l'abordage de nouvelles terres.



Les peuples du Rêve tentèrent d'organiser la résistance contre les envahisseurs. Les princes Dragons se réunirent pour prendre des mesures. Malheureusement, ils ne cessaient de dissoudre leurs conseils. Ils combattirent chacun de leur côté et durent baisser les bras. Great Dwargo, Champion des Nains et cavalier du Dragon d'Acier, dut se rendre alors qu'il défendait l'immense réseau de mines de Murvinachberg, et les rumeurs rapportèrent que son dragon y avait également laissé la vie. Personne pourtant ne put pénétrer dans la mine pour vérifier la véracité de ces rumeurs.

Gogus, Roi des Trolls et cavalier du Dragon Rampeur, trouva la mort dans sa grotte montagneuse, entouré par des piles d'Orcs. Personne ne revit le Dragon Rampeur depuis lors et on suppose qu'il a également péri.

Helmut de Sternwald, cavalier humain du Dragon Saphir, conduisit les armées de trois royaumes à la victoire sur les hordes d'Orcs. Les corps de Helmut et de son dragon furent découverts sous une tonne de corps d'Orcs (tout comme les dépouilles des gardes du corps de Helmut) C'est alors que l'on fut convaincu que les Dragons pouvaient mourir. Toutes les races du rêve furent prises de panique. Un mois plus tard, une nouvelle horde d'Orcs s'avancait vers Stenwald et ses royaumes alliés et anéantit les armées décimées ainsi que les citoyens qu'ils tentaient de protéger.

Certaines nations tentèrent de se rendre, mais durent bien accepter leur triste sort se rendre à l'évidence. Les Orcs n'avaient que faire de possibles traités ou même d'esclaves (D'autres se défendirent bec et ongles et préférèrent tuer leur proches plutôt que de les laisser aux mains des Orcs avant d'être à leur tour massacrés par ceux-ci.



La Longue Retraite

Au début de sa carrière, le charismatique Arthus d'Erwyndyll était venu en aide au Grand Enchanteur, un homme d'un si grand âge que personne ne se rappelait son vrai nom. Depuis des siècles, on l'appelait le "Grand Enchanteur". Il était considéré comme la seule personne capable d'entrer en contact direct avec le Rêveur et d'influencer ses Rêves. Cette interférence était connue sous le nom de magie. Ce avec quoi, il pouvait faire des merveilles.

D'autres étudièrent la Magie et acquérèrent certains dons, mais le Grand Enchanteur restait de loin le plus grand praticien.

Il consacrait la plupart de son temps à "parler au dragon" pour utiliser ses propres termes, mais au vu de la menace que constituaient les Orcs, il avait échafaudé un plan.

Ses pouvoirs ne suffisaient pourtant pas à détruire les Orcs. Ils faisaient partie intégrante du Rêve et ne pouvaient dès lors être éliminés. Mais il pouvait, dans une Grande Vallée qu'il connaissait, créer une forteresse contre les Orcs en érigeant un énorme rempart qui la rendrait impénétrable.

En fin de compte, les Orcs anéantirent le reste du monde et n'avaient plus rien à se mettre sous la dent. Les habitants de la Vallée devaient repousser les Orcs jusqu'à ce que ceux-ci aient épuisé leurs ressources vitales. Ils seraient alors facilement éliminés par la solidité et l'entraînement de leurs ennemis.

Cette idée enchantait Arthus, si bien qu'il persuada ses compagnons de le suivre, obligeant la plupart d'entre eux à abandonner leurs propres terres. Ce fut ton père, Axel von Wallenrod, qui fut choisi pour conduire le peuple en sécurité dans la Vallée.

Pendant dix ans, les princes Dragons combattirent les Orcs tandis que leurs peuples, sous la protection d'Axel, abandonnèrent leurs terres, emportèrent tout ce qu'ils purent et prirent la direction de la Vallée. Jour après jour, ils voyaient les remparts s'élever autour de la Vallée à mesure que le Grand Enchanteur accomplissait sa tâche. Il ne laissa qu'une entrée possible, pour que la Vallée soit imprenable.

De nombreux chefs trouvèrent la mort en cours de combat, mais leurs Dragons choisirent de nouveaux



cavaliers parmi les membres de leur famille, ou, si leur famille avait été anéantie, parmi les peuples qu'ils soutenaient. Axel survécut et parvint à conduire les derniers rescapés dans la Vallée. Les elfes, emmenés par leur prince et le prince Dragon, Sylvan de Sygill, arrivèrent dans la Vallée et prirent possession de ses forêts. Les Trolls, quoique privés de Roi et de Dragon, parvinrent à atteindre la Vallée et s'installèrent dans les lointaines montagnes du Sud. Aucun nain n'arriva dans la Vallée, mais on peut espérer qu'il en reste quelques-uns dans leurs mines. La plupart des peuples des mers s'étaient retirés dans les profondeurs des océans, mais leur chef, Formar Thain of Hav'shal, combattit aux côtés des princesdragons et décida de rester dans la Vallée pour la protéger. Les peuples marins privés du commerce qui entretenaient leur technique et leur culture, glissèrent inexorablement vers un état sauvage, alors que les Orcs convoitaient les richesses de la mer et complotaient afin de s'en emparer.



Dans la vallée

Une fois en sécurité dans la vallée, les peuples purent enfin respirer. Les remparts étaient hauts et lisses. Les Orcs ne pourraient jamais les franchir et quand bien même ils s'y risqueraient, ils seraient accueillis par des princes dragons qui détruiraient leurs échelles et leurs tours d'escalade.

Des villes s'élevèrent et les peuples commencèrent à se disputer. Arthus et sa cour de princes dragons étaient bien trop occupés à organiser la résistance contre les Orcs pour diriger la Vallée et laissèrent les hommes convenir à leur guise de leurs accords et arrangements. C'est alors qu'il y a dix-sept ans, quinze ans après la conquête de la Vallée, le chef Axel von Wallenrod trouva la mort dans de mystérieuses circonstances. Des rumeurs de trahison retentirent dans toute la Vallée et le Dragon Von Zallenrod, le Puissant Dragon de Feu, resta introuvable. Personne ne l'a revu depuis lors et son destin suscite de nombreux points d'interrogation.

Tous les soupçons se portèrent sur Haagen von Diakonov, éternel rival de von Wallenrod pour la succession d'Arthus, mais aucune preuve ne fut découverte. Haagen ne tenta même pas de s'emparer des terres des Von Wallenrod et il se montra très courageux lors de combats contre les Orcs. Peu à peu, la fureur s'apaisa, et Arthus commença à porter un réel intérêt à la direction et à la défense de la Vallée. Il finit par convoler en justes noces avec une cousine d'Axel von Wallenrod qui lui donna deux descendants : un fils et une fille. Le poste d'Héritier restait donc en suspens.

Il établit également un ordre de Chevalerie pour protéger la Vallée en accordant aux vainqueurs de Grandes batailles le titre de Chevalier du Dragon (avec la permission des Dragons). Ces chevaliers organisaient fréquemment des tournois pour faire étalage de leur maniement de l'épée, de l'arbalète et de la lance, ainsi que pour préparer les futurs héritiers à leur prochaine fonction.



Aujourd'hui

La paix dans la Vallée semble aujourd'hui menacée. Quelques rares apparitions des Orcs ont été signalées dans la Vallée. Les démons, étranges créatures qui de tout temps infestèrent le Rêve, font également quelques brèves apparitions. Ce sont de vrais fléaux, mais ils sont nettement moins menaçants que les Orcs

A l'extérieur, de plus en plus d'Orcs tentent d'escalader les remparts. Le Grand Enchanteur raconta il y a quelques années que le reste du monde n'était plus qu'une épave et que l'ultime bataille était toute proche. C'est alors qu'il prit congé et il n'a fait que quelques furtives apparitions depuis ce jour.

Parmi les Chevaliers du Dragon, quelques-uns sont décédés ou se sont retirés et d'autres ont pris leur place. La moitié d'entre eux restent néanmoins les grands Chefs qui scellèrent la Vallée. En des instants cruciaux, le conseil des Dragons se réunit auprès des Dolmens, pour procéder aux votes, bien que toute les places du Dolmen ne soient plus occupées depuis bien longtemps.



Les Chevaliers du Dragon

On dénombrait à l'origine seize couples de Dragons et de Chevaliers. Trois de ces Chevaliers n'ont pas survécu à la retraite dans la Vallée. Leur destin est décrit dans le chapitre de ce livre intitulé Rêves de Dragon.

Vous trouverez ci-dessous une description des membres restants de cette noble confrérie, ainsi que de leurs successeurs. Certains chevaliers sont des vétérans de la Grande Retraite, d'autres sont leurs enfants ou leurs héritiers. Les Dragons sont bien entendu toujours les mêmes.



Arthus d' Erwyndyll

Présentation

Arthus était le leader et le roi d'Erwyndyll, une contrée idyllique décimée par les assauts des Orcs. Il conduisit les survivants d'Erwyndyll ainsi que ceux d'autres contrées pour affronter les Orcs pendant des années. C'est au cours de l'un de ces combats qu'il fit la connaissance du Grand Enchanteur et qu'il lui vint en aide. Ensembles, ils convinrent de faire de la Vallée un refuge et chargèrent Axel d'y conduire les peuples. Bien qu'il fut à l'époque un vétérans, sa bravoure et sa maîtrise du combat sauvèrent en maintes occasions la vie de nombreux réfugiés. Son charisme et son amitié attirèrent les autres princes Dragon et ils constituèrent ensemble une redoutable armée de combat.

Helios, le Dragon du Soleil

Histoire

Il y a plusieurs siècles de cela, le peuple d'Erwindyll fut terrifié par l'apparition dans le ciel d'une lumière éclatante. Celle-ci se rapprochait de plus en plus et devenait de plus en plus intense. D'aucuns pensaient que le soleil en personne venait les détruire. Cette lumière ne dégageait pas tellement de chaleur et cette constatation finit par les rassurer quelque peu.

Ils finirent par identifier cette source de chaleur. Il s'agissait ni plus ni moins d'Hélios, le Dragon du Soleil, qui leur annonçait qu'il comptait s'établir parmi le peuple d'Erwyndyll. Il choisit un cavalier parmi tous les guerriers et vécut parmi le peuple d'Erwyndyll jusqu'à l'invasion des Orcs.

Il venait juste de choisir Arthus comme cavalier, lorsque les Orcs attaquèrent. Le fait qu'Arthus fut roi d'Erwyndyll n'était que pure coïncidence, bien qu'Helios ait déjà été le messager d'un roi auparavant.



Haagen von Diakonov

Contexte

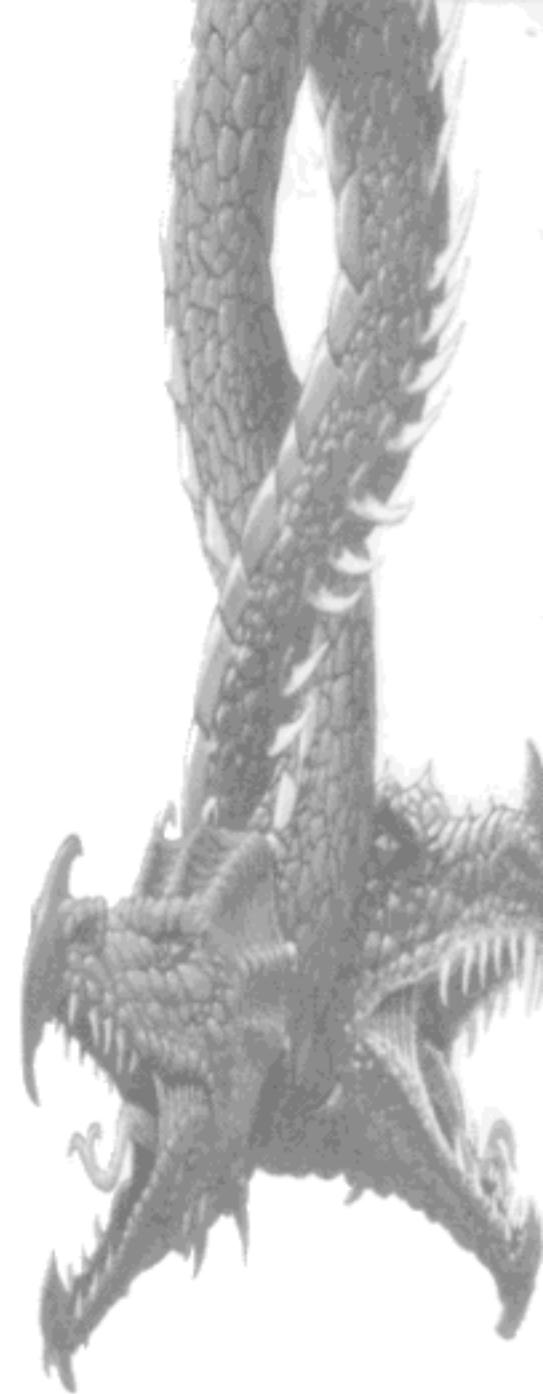
Aachen von Diakonov était l'un des chefs rassemblés par Arthus d'Erwyndyll. C'était un guerrier courageux, originaire d'un pays obscur, qui avait attiré l'attention du mystérieux Dragon des Ténèbres.

Ils luttèrent vaillamment contre les Orcs et veillèrent au bon déroulement de la Longue Retraite. En fin de compte, Aachen dirigea une armée de Chevaliers montant des Troggs pour tenter de porter secours à une caravane de réfugiés assaillis par les Orcs. Personne n'en revint.

Des mois plus tard, lorsque la Retraite fut terminée et lorsque Arthus, à la tête de ses troupes, affrontait les Orcs assaillants tandis que les derniers réfugiés arrivaient dans la Vallée, un guerrier au visage sombre apparut sur le Dragon des Ténèbres et aida à repousser les Orcs. Il répondait au nom de Haagen von Diakonov, héritier de Aachen. Avec l'accord évident du dragon des Ténèbres, il fut immédiatement accepté au sein des princes Dragons.

Il développa immédiatement une évidente rivalité avec Axel von Wallenrod. Les deux princes Dragons, tous deux puissants guerriers, luttèrent et conspirèrent pour conquérir le poste de Héritier que laissait Arthus toujours célibataire à l'époque. Lorsqu'Axel fut assassiné, Haagen devint le premier suspect; mais l'on ne découvrit jamais aucune preuve de sa culpabilité.

A présent, la naissance de Meritus, le fils d'Arthus, semble menacer son ambition évidente, quoique personne n'ait l'impression qu'il soit en train de comploter. Il suscite de surcroît énormément de respect en tant que combattant et dirigeant. De nombreux autres dragons estiment que s'il devait arriver malheur à Arthus, Haagen; grâce à son expérience et son courage, ferait un bien meilleur dirigeant que le jeune Meritus.



Dagon, le Dragon des Ténèbres

Histoire

Contrairement à la plupart de ses compagnons, Dagon est un aventurier. Ses périples l'ont mené au plus profond des forêts, au sommet des montagnes, au fond des gouffres où les rayons du soleil ne brillent jamais. Au cours de ses voyages, il a rencontré des cavaliers qui partageaient son goût pour les ténèbres et les contrées lointaines.

Il pris d'abord un compagnon humain, connu sous le nom de von Diakonov, ce qui signifie "des ténèbres" dans la langue du premier cavalier.



Kuru le Seneschal

Présentation

Thorban le cavalier Rubis fut l'un des premiers chefs à suivre Arthus dans sa tentative d'unifier les princes Dragons. Bien qu'il fut un véritable chef, jamais il n'emprunta la voie de la tyrannie, il se contenta d'être un bon dirigeant pour son peuple et un chef militaire.

Il fut témoin de la disparition de son peuple sous les lances des Orcs et tenta, en vain, des les défendre. Il se replia sur les lieux où Arthus menait son propre combat et jura fidélité au Roi d'Erwyndyll.

A partir de ce jour, ils furent inséparables. Ils luttèrent côte à côte contre les Orcs et et conduisirent les peuples dans la Vallée. Une fois dans la Vallée, Arthus fit de Thorban son Seneschal, son bras droit.

Thorban périt sous la flèche d'un Orc alors qu'il défendait le rempart. Le Dragon Rubis choisit son fils Kuru, comme successeur. Kuru était né en dehors de la Vallée bien avant la retraite. Il admirait son père et Arthus et souhaitait suivre leurs traces. Jamais pourtant, il ne parvint à les égaler. En échange, il développa des qualités de ruses et d'astuces. Il devint ainsi un excellent Seneschal palliant les trop nombreuses absences d'Arthus.



Smargada, le Dragon Rubis

Histoire

Smargada n'était qu'un chasseur solitaire errant dans les terres volcaniques désertes lorsqu'il fut découvert par des explorateurs. Il se lia presque instantanément avec ces personnes et leur dévoila tous les secrets de cette région violente, mais riche, où ils s'étaient aventurés. Il s'associa à un guerrier et devint l'aide du chef du peuple des collines.

Smargada fut l'un des premiers dragons à s'associer avec les êtres humains. Sa vitalité semble toujours dépendre de celle de son cavalier.

Tanathya Hyrenapth

Contexte

Tanathya est la troisième de sa famille à faire partie des princes Dragons. Son grand-père rejoint Arthus pour la Longue Retraite et mourut au combat. Sa mère fut choisie par le Dragon du Paradis. Dès lors, Lathana reprit la lance Dragon et combattit de toutes ses forces pour escorter les derniers réfugiés jusqu'à leur abri. Elle devint alors un membre de la garde des remparts de la Vallée durant de longues années.

Lathana fut grièvement blessée lors d'un tournoi contre Haagen von Diakonov. Elle renonça alors à son poste, qui revint à sa fille (avec le consentement du Dragon) et Tanathya prit la relève jusqu'à ce jour. Elle a environ trente ans et est admirée tant pour sa beauté que pour son habileté.

Epiphanor, Dragon du Paradis

Histoire

Les bergers de la nation montagnaise de Tathos étaient atteints d'un mal étrange qui leur donnait des hallucinations et leur faisait perdre le contrôle de leurs troupeaux. Lorsque les bergers sortaient des ces hallucinations, plusieurs membres du troupeau avaient disparu.

Si bien qu'un sage parmi le peuple, ainsi que certains compagnons aventureux tentèrent de découvrir la source de ce mal et finirent par découvrir Epiphanor, qui s'étaient amusés à griser les bergers et à dévorer les moutons.

Le Sage persuada Epiphanor de rejoindre le peuple de Tathos plutôt que de le tourmenter (en échange de quoi Epiphanor pourrait manger tous les moutons qu'il voulait). C'est ainsi qu'Epiphanor devint la monture du chef de Tathos. Après quelques recherches, il découvrit une famille avec laquelle il s'entendait très bien et a depuis lors choisi ses cavaliers parmi ses membres.



Herg Nach Drakhonen

Présentation

Bergen Nach Drakhonen était le descendant d'une longue lignée de cavaliers du Dragon. Ils ne détinrent le pouvoir que très rarement, car ils étaient trop directs et trop assoiffés de sang pour devenir des hommes d'état. D'aucuns se demandaient pour quelle raison Cragor, le Dragon de la Terre persistait à choisir ses cavaliers parmi les membres de cette famille de costauds peu futés. Les proches de Cragor ne tardèrent pas à réaliser que ce dernier était uniquement attiré par les humains qui imitaient sa propre attitude.

Quels que soient les défauts de Bergen, il n'en était pas moins un vaillant combattant et fut d'une aide considérable durant la Longue Retraite. Après l'ultime bataille, il se retira dans son nouveau domaine et construisit un château pour y installer sa famille. Toutefois, son épouse décéda assez rapidement, dans des circonstances qui n'incitèrent guère d'autres femmes à entretenir une liaison avec lui. Il fit de son fils unique un combattant comme il l'eut été et Cragor accepta avec joie le jeune Herg dès que ce dernier fut prêt à manier la lance Dragon.



Cragor, Dragon de la Terre

Histoire

On raconte que Cragor a été découvert dans une carrière creusée par le peuple de Krakhonen. Les habitants le prirent d'abord pour une sorte de monstre, car il ne présentait aucune des caractéristiques des autres dragons connus. Mais lorsqu'un vaillant guerrier s'approcha du monstre, ils se rendirent compte que les Dragons pouvaient se présenter sous diverses apparences.

Formar Thain d' Hav'shal

Présentation

Formar Thain d' Hav'shal est l'un des rares représentants de son espèce présent dans la Vallée. Destiné à errer dans les vastes mers salées, le peuple amphibie de la Mer amphibie peut survivre dans la Vallée mais ne le supporte que très difficilement. La plupart de membres de ce peuple se réfugièrent dans les profondeurs de la mer et furent contraints de renoncer à la technique de civilisations qui faisait partie de leur culture. Même si les Orcs ne seront jamais capables de les détruire, leur milieu de vie a complètement disparu.

Lorsqu'il constata qu' Arthus et ses Chevaliers du Dragon constituaient l'unique espoir de sauver le monde, Formar décida de rester avec ses camarades, en nourrissant l'espoir de pouvoir un jour éliminer la menace des Orcs et de rétablir la paix dans les hauts-fonds pour le bien-être de son peuple.

Hippocamp, Dragon de la Mer

Histoire

Ce dragon fait partie des peuples de la Mer. Ses origines restent obscures. Il n'a jamais suivi de famille particulière, mais a choisi son cavalier parmi les meilleurs guerriers de ce peuple.



Cheldrya Serpentina

Présentation

Kahune le Vigoureux, chef d'un magnifique archipel de corail situé loin dans la Mer occidentale, était inconnu de tous lorsqu'il fit incursion dans les armées et décrivit la destruction de son île. Il rejoint l'Alliance et lutte avec bravoure.

Une fois dans la Vallée, il avait atteint un certain âge et pouvait tout aussi bien mourir de vieillesse que sous les lances des Orcs ; il lui fallait donc un digne successeur. Il le trouva en la personne de Cheldrya, une jeune réfugiée d'origine noble, qui avait déjà combattu trois raids d'Orcs, dont l'un pratiquement à une main.

Il n'était pas insensible à la beauté de celle qu'il prit pour femme, et à sa mort, Turt le Dragon Corail l'accepta comme cavalière.

Turt, le Dragon Corail

Histoire

Turt apparut dans les filets de pêche des peuples qu'il était censé protéger . Pensant avoir attrapé une tortue géante, les pêcheurs ne furent pas peu surpris d'être engouffrés dans une vapeur étouffante et de voir leurs compagnons engloutis.

Turt fut la bête noire des insulaires durant de nombreuses années, jusqu'à ce qu'un courageux guerrier décide de conclure un accord avec lui. C'est de cet accord que fut créé le titre de Chef des Insulaires, et Turt devint sa monture attitrée.



Alexandre d' Egrealionne & Sylvan de Sygill

Présentation

“Alexandre & Sylvan sont une et une seule personne, tout en étant différents”. Telle est la réponse fournie par le Grand Enchanteur lorsqu’ on lui pose des questions sur ces étranges Chevaliers du Dragon.

Le Grand Enchanteur les rencontra et leur porta secours pendant l’un de ses périples. Ils les persuada de s’associer aux efforts d’Axel et d’Arthus dans sa lutte contre les Orcs.

Ils appartiennent à une race à l’apparence et au caractère étranges, ce sont deux personnes différentes partageant un même corps. Ils ne sont jamais d’accord sur rien.

Gulesiame, le Dragon rouge

Histoire

On dispose d’aussi peu d’informations sur l’histoire de Gulesiame que sur celle de ses cavaliers.

On le considère généralement comme un excellent diplomate, car il parvient toujours à maintenir la paix entre Alexandre et Sylvan, sans jamais partager leur point de vue.



Fujitomo No Samatory

Présentation

Fujitomo No Samatory arriva de l'Est, emportant des récits de peuples courageux et cultivés réprimés et (littéralement consommés) par les invasions d'Ocs. Bien qu'il ne fut plus tout jeune, il resta avec son unique Dragon pour combattre et protéger les réfugiés. Fujitomo était un guerrier courageux ; il vécut encore huit ans dans la Vallée avant de succomber sous le poids des ans.

Il ne prit jamais de femme parmi les peuples dont il assurait la protection, et dès lors ne laissa aucun héritier. A ce jour, son Dragon reste toujours sans cavalier.

Yamatersu, le Dragon impérial

Histoire

Le Dragon Impérial était étroitement lié à la famille royale des peuples du soleil, le peuple de Fujitomo. La famille impériale consultait Yamatersu pour choisir un Chef digne d'être son cavalier. Fujitomo ne laissant aucun héritier, Yamatersu est, depuis la mort de ce dernier, privé de cavalier. Certains laissent entendre qu'il pourrait un jour choisir un cavalier dans une autre famille.



Hellaynea D'Artica

Contexte

Hellaynea est la plus jeune des Chevaliers du dragon, à peine la vingtaine. Elle est très réservée et, pour certains, aussi froide que la région glaciale d'où elle et son Dragon sont originaires.

Sa réserve et sa prudence peuvent s'expliquer par le fait que sa famille a essuyé de lourdes pertes lors de tournois. Son grand-père, le Chevalier qui montait Ymirsbane dans la Vallée, trouva la mort au cours d'un tournoi contre Fujitomo No Samatory. Son père fut assassiné par Cheldrya Serpentine et son frère par Herg Nach Drakhonen. Cette très jeune fille se retrouva donc à la tête d'Ymirsbane.

Ymirsbane, le Dragon des Glaces

Histoire

La légende raconte qu'Ymirsbane a été découvert congelé dans un glacier. Il ne fut jamais déterminé s'il était en fait prisonnier de ce glacier ou s'il s'était simplement endormi dans son cours. Il fut réveillé par le grand-père de Hellaynea et fut instantanément adopté par la famille.

Depuis lors, Ymirsbane fut monté par différents cavaliers, tous issus de la même famille.



Chen Lai

Présentation

Chen Lai est le cousin et ennemi juré de Fujitomo No Samatory. Les rumeurs rapportent qu'il se disputèrent très longtemps la direction des peuples de l'Est.

L'invasion des Orcs les a contraint à mettre de côté leurs différends lorsqu'ils combattaient pour leur pays natal. Ils ne purent malheureusement vaincre les Orcs et rejoignirent dès lors l'Alliance dans la Vallée.

Il pousuisvit son âpre lutte avec Fujitomo jusqu'à la mort de ce dernier, mais est aujourd'hui considéré comme un honorable Chevalier du Dragon et ne prend part à aucune acte sournois.

Eldar, le Dragon des Nuages

Histoire

Eldar, le Dragon des Nuages choisit Chen Lai comme cavalier en raison de sa propre rivalité avec Yamatersu. Il est ravi du fait que Funitomo ne laisse aucun héritier, ce qui prive Yamatersu de cavalier.



Werner von Wallenrod (Vous)

Présentation

Ton père, Axel von Wallenrod, était l'un des plus grands guerriers de l'Alliance. Arthus lui confia la mission de conduire les peuples dans la Vallée. Il finit par prendre femme et érigea un château pour y élever ses enfants. Il tenta de ne pas se mêler à la politique de la Vallée, mais trouva Haagen von Diakonov indigne de confiance et fit dès lors tout ce qui était en son pouvoir pour contrer les projets de Diakonov.

Von Diakonov le défia à maintes reprises lors de tournois, mais Axel savait que la trahison de son adversaire finirait par le vaincre et que les méthodes de Diakonov finiraient par le tuer. Il se retira du tournoi et déclina poliment toutes les invitations.

Il n'en fut pas pour autant sauvé. Il trouva la mort dans des circonstances mystérieuses. La nature exacte de son décès reste toujours un mystère.

Phlogiston, Dragon du Feu

Histoire

On raconte que Phlogiston a surgi d'un lac de feu pour affronter toute personne qui osait s'approcher de ce lac. De toute évidence, il apprécia l'environnement, car il adopta le peuple et devint leur Dragon.

Phlogiston enseigna à ses pairs les nombreux secrets du feu. La famille von Wallenrod devint ainsi experte dans l'art du feu et Phlogiston fit d'Axel son cavalier.

Après la mort d'Axel, Phlogiston resta invisible et personne ne le revit depuis ce jour. Son destin fait l'objet de nombreuses spéculations.



Klaus von Straupzig

Contexte

Klaus von Straupzig est un Chevalier du Dragon et le chef des quelques personnes qui parvinrent à survivre à la Retraite dans la Vallée.

Klaus est un excellent combattant ; il préfère ignorer les armes traditionnelles que sont les épées, la lance et l'arbalète au profit d'une paire de gants munis de dangereuses griffes.

Il fait partie d'un peuple aux manières très secrètes et furtives. Selon la rumeur, ils sont liés aux Troggs et selon la légende, certains Troggs intelligents proviennent de cette source. Ces rumeurs n'ont toutefois pas été prouvées ni démenties.

Saridon, le Dragon Griffes

Histoire

Saridon, le Dragon Griffes est un combattant de la même veine que son cavalier, préférant, comme son nom l'indique, faire usage de ses griffes lors de combats serrés. Il a toujours choisi ses cavaliers parmi les membres d'une même famille, mais attache beaucoup d'importance à leurs prouesses lors de combats.



Le Grand Enchanteur

Bien qu'il ne soit pas un Chevalier du Dragon, le Grand Enchanteur n'en reste pas moins une figure importante de la Vallée. Son origine et son véritable nom restent un mystère. C'est un personnage généralement triste et distant dans ses relations avec autrui. Il détient d'énormes pouvoirs et notamment la capacité de traiter la matière des rêves. La Vallée n'aurait jamais pu être bouclée sans sa présence.

Le Grand Enchanteur a apporté son soutien à l'actuel chef de la Vallée à maintes reprises et est considéré comme l'un des acteurs permettant d'empêcher Diakonov de s'emparer du pouvoir.

Depuis la mort d'Axel von Wallenrod, le Grand Enchanteur n'a été vu que très rarement en public. Il fait parfois une apparition furtive lors du conseil des Chevaliers du Dragon. Sinon, il est introuvable.



Périls et créatures

Selon la rumeur, certaines de ces créatures errent dans la Vallée. Certaines d'entre elles, telles que les Orcs, sont bel et bien présentes, tandis que l'existence d'autres reste à prouver. D'aucuns prétendent que ces créatures ne sont que le fruit de l'imagination, suscité par la peur que provoqua la Grande Bataille. D'autres déclarent franchement avoir rencontré ces créatures, bien que personne n'ait été capable de justifier ces déclarations. Les descriptions suivantes ont évolué selon le folklore qui entoure ces créatures.

Démons

Il arrive que les limites du Rêve se fissurent, laissant entrer les Démons, créatures d'une grande force et d'une grande férocité. En dépit de leur instinct destructif, ils ne semblent avoir aucun lien avec les hordes d'Orcs. Ils errent dans les limites de la civilisation et vivent dans les ruines. On dit que les magiciens peuvent commander ces créatures, tant que les ordres sont simples et que le magicien peut contrôler la matière du rêve.

Les démons sont de haute taille, musclés et présentent une apparence humaine. Ils portent des cornes et ont la queue poilue. Ils ont une énorme crinière et de nombreux poils recouvrent la nudité de leur corps.

On trouve parmi ceux-ci les Grands Démons, qui sont de la même forme, mais plus forts et plus grands que les humains. Ces créatures sont parmi les plus redoutables.

Lutins

Vous ne rencontrerez ces minuscules petits êtres humains que dans une étrange région de champignons géants. Ils ne font pas partie des peuples qu'Axel a conduits dans la Vallée, mais on ignore s'ils furent créés par un sortilège du Grand Enchanteur ou s'ils ont toujours habité la Vallée. On ne dispose que de peu d'informations à leur sujet, étant donné qu'ils ont le pouvoir d'être invisible et sont dès lors rarement vus par d'autres créatures.



Orcs

Les Orcs sont omniprésents dans la Vallée. De temps à autre, certains d'entre eux s'approchent des patrouilles de dragons et se faufilent par dessus le mur.

Les Orcs sont de puissants guerriers et de cruels bourreaux. Ils ne vivent que pour piller et tuer. De loin, ils ressemblent à des êtres humains, mais lorsqu'on les observe de plus près, ils apparaissent bien plus bestiaux et terrifiants. Ils se délectent de cris féroces et de marques de courage, mais se révèlent très lâches lorsqu'ils sont isolés ou en petits groupes. Pour notre plus grand malheur, on ne les rencontre que par hordes.

Leur origine reste inconnue. Ils apparurent en force et attaquèrent aussitôt tout ce qu'ils rencontraient sur leur passage. Ils se reproduisent à une vitesse inouïe et dévorent tout ce qu'ils trouvent.

Les philosophes prétendent que les Orcs sont l'incarnation même du Chaos. En fin de compte, ils vont manger tout ce qui est mangeable et succomberont par manque de vivres. Si d'aventure, ils envahissent la Vallée, il ne restera aucun survivant pour assister à leur extinction.

De tout temps, les Orcs ont eu à leur tête Saur Krakham.

Saur Krakham

Le Chef des Orcs est de loin le plus puissant de sa race. Il vainquit en personne de nombreux chefs parmi les hommes et autres races alliées. On raconte que seuls guerre, torture et pillages font son bonheur. Apparemment, il déteste tout ce qui n'est pas Orcs dans le monde et n'apprécie pas trop ses adeptes.

Troggs

Dans le monde du Rêve, les Troggs sont les moyens de transport par excellence. Contrairement à la plupart des habitants du Rêve, ce sont des quadrupèdes, car ils se déplacent sur quatre pattes à longues enjambées qui avalent d'immenses étendues de territoire.

Les Troggs sont généralement omnivores, bien que leurs dents soient plus adaptées pour des carnivores. Certaines légendes racontent que des Troggs intelli



gents ont combattu d'autres races du Rêve, mais apparemment la plus grande partie de leur intelligence les a conduit vers la domestication, bien qu'ils soient assurément bien plus subtiles que le fabuleux cheval.

Leur intelligence, à l'instar de leur dents et de leurs griffes, en a fait des fiers combattants. Toute personne devant affronter un Trogg serait bien avisée de considérer chaque option possible avec la plus grande prudence.

Trolls

Les Trolls sont robustes et malins. On peut parfois les confondre avec les Orcs. En fait, ils sont plus grands et dans un certain sens plus civilisés. Les Trolls ont inventé l'art de la brasserie et de la distillation, apport à la civilisation qui leur apporta honneur et respect.

Alors que les Trolls peuvent être des guerriers sauvages, certaines espèces sont recluses dans les mines et les cavernes loin des intrusions d'autres créatures. Seuls les commerçants ont de fréquents contacts avec les Trolls, qui généralement restent invisibles.

Les Trolls ont une apparence humaine. Ils sont de haute taille, ont un nez énorme et les dents effilées. Ils ont le torse bombé et velu. Leurs membres sont beaucoup plus longs que la norme. Les Trolls aiment garnir leurs poils de pierres précieuses et de perles. Lors de combat, ils préfèrent de loin les armes qu'il faut porter à deux mains plutôt que de porter une arme et un bouclier.

Zombis

Ceux qui ont repoussé les bras de Mother Death sont d'épouvantables monstres. Ils sont invulnérables et les armes ont bien du mal à les transpercer. Seul un guerrier vêtu de son armure possède une chance de détruire de telles créatures. Cette destruction n'est bien souvent que temporaire, car qui peut franchement tuer la mort?

Pour des raisons qui semblent évidentes, les zombis ressemblent à des morts. Personne n'a jamais vu un Dragon, un Trogg voire un Orc ou un Troll zombis, quoique cela ne soit peut-être pas impossible.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférences les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





Dragon Lore - La Légende Commence

Carte d'installation

Installation du programme

1. Placez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Connectez-vous à votre lecteur de CD (par exemple tapez D: et appuyez sur entrée).
3. Tapez INSTALL et appuyez sur Entrée.
4. Suivez les instructions à l'écran.

N.B. Dragon Lore requiert la présence de certains fichiers sur votre disque dur. Vous avez le choix entre trois possibilités d'installation. L'option minimale nécessite environ 8 Mo d'espace disque disponible. La présence de ces fichiers sur disque dur augmente la vitesse du jeu.

Démarrage du programme

1. Placez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Connectez-vous à votre disque dur (par exemple, tapez C: et appuyez sur Entrée).
3. Positionnez-vous dans le répertoire spécifié lors de l'installation (par exemple, tapez CD\DRAGON et appuyez sur Entrée).
4. Pour démarrer le jeu, tapez DRAGON et appuyez sur Entrée.

Conseils

Si vous éprouvez des difficultés à situer les régions du jeu, écoutez les effets sonores ; ils vous fournissent des renseignements sur les actions à accomplir à l'endroit en question.

Pour utiliser des potions, etc. sur Werner, ramassez l'objet et cliquez ensuite sur la tête de Werner dans l'inventaire.

Attention ! Certaines potions ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Utilisez-les donc à bon escient.

Support technique

Si vous rencontrez des problèmes techniques avec ce programme, n'hésitez pas à contacter notre Service technique :

Adresse : Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9PQ, England

Téléphone : +44 01444 239600

Télécopie : +44 01444 248996

* Ces numéros entrent en vigueur à partir du 16 avril 1995. Jusqu'à cette date, veuillez ne pas composer le 1. Par exemple, composez :
+44 444 239600

Heures de bureau : de 9.30 h à 13 h et de 14 h à 16.30 h du lundi au vendredi.
Nous ne pouvons malheureusement pas offrir les trucs et astuces du jeu car ce service ne traite que les problèmes techniques.



MINDSCAPE

MINDSCAPE INTERNATIONAL LIMITED
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE, MALTINGS PARK,
BURGESS HILL, WEST SUSSEX, RH15 9PQ
TEL. 01444246333 FAX. 01444248996

MU260157

