
Dragonflight

# DRAGONFLIGHT

par Richard Karsmakers

dédié à Miranda à qui je dois d'être toujours en vie

# SOMMAIRE


| | |
|---|---|
| L'Aube à Pegana | 1 |
| Le But | 5 |
| Le Meurtre de Guams | 7 |
| Le Décès d'Olastag | 11 |
| Des Dragons et de Kinfolk | 14 |
| Nimraviel | 18 |
| Brindil-Bun | 21 |
| Une Forme de Magie | 24 |
| A la Veille de la Guerre | 25 |
| La Vallée du Dragon | 28 |
| La Nuit de la Mort | 30 |
| La Colère la plus Noire | 32 |
| La Fin de la Magie | 35 |
| DRAGONFLIGHT - Le But Final | 37 |

# CHAPITRE UN

## Aube à Pegana

Bladus se regarda dans le miroir avec admiration. Il le faisait chaque matin, et chaque fois il était véritablement stupéfié par ce qu'il voyait: l'image d'un homme grand, résolument puissant, aux longs cheveux blonds et aux yeux brillants de couleur bleue.

Il gonfla ses biceps et poussa un profond soupir. Les images de ses pires cauchemars s'avérèrent ne pas avoir pris la forme d'une affreuse réalité; ces puissants biceps étaient toujours là pour être admirés par son entourage - et lui-même.

Bladus, fils de Hafsted, est naquit à Port Pylon, sur la péninsule, au sud-est d'Ontaflareth dans la Mer du Sud. Il n'y vécut longtemps, car ses parents furent tués par des pirates dès sa plus tendre enfance. A la suite de cela, il fut élevé par un tuteur de l'Université de Pegana nommé Dambrano - un nain érudit qui était déjà d'un âge avancé quand il entreprit cette tâche.

Il ouvrit la fenêtre et inspira intensément l'air du matin qui semblait emplir le plus profond de ses poumons. Derrière les autres bâtiments de l'Université, on pouvait apercevoir le soleil sur le point de se lever, et des filets de nuages noirs étaient chassés par la brise fraîche du matin.

En bas dans la cour, il pouvait voir la silhouette voûtée d'un individu vêtu d'une robe ocre. Il eut un sursaut et se souvint.

"Trouve-toi dans la cour à l'aube," lui avait dit Dambrano la veille au soir, "ne sois pas en retard car j'ai une chose importante à te dire."

Enfer et damnation.

Il se lava et s'habilla en vitesse, après quoi il dévala les escaliers à la rencontre du vieux nain.

Leckie nec thuneb ey. "Leckie ne thuneb ey?"

Rinakles, fils de Savorlin, se réveilla en sursaut à la lecture de cette ligne et se demanda comment cela pouvait être la première chose qu'il voyait de la journée.

Il réalisa qu'il était couché sur un vieux livre, rédigé dans l'une des plus vieilles langues des Lutins, dont on lui avait fait l'enseignement - de toute évidence il s'était endormi dessus la nuit précédente. C'était probablement aussi la raison pour laquelle il ressentait une douleur dans la mâchoire inférieure.

Depuis son enfance, dont il gardait seulement souvenir de la période après que Dambrano l'ait pris en tutelle à la mort de ses parents emportés par une crise de peste bubonique qui s'était déclarée dans sa ville natale de Port Pylon, il avait toujours été sujet à des accès de sommeil soudains - ce que ses amis étudiants appelaient "attaques de sommeil" pour plaisanter. Sa vie apparaissait aux yeux des autres comme un rêve perpétuel, tout spécialement depuis qu'il passait la plupart de son temps à errer dans l'Université de Pegana profondément absorbé par la réflexion sur la Magie et la poésie.

Rinakles était un homme assez mince avec de grands yeux qui semblaient constamment respirer la joie de vivre. Malgré son jeune âge, ses cheveux viraient déjà au gris.

Quand il se redressa sur sa chaise, sa main fouillant sa barbiche, il fut immédiatement absorbé par le soleil qui maintenant lançait ses premiers rayons de lumière matinale sur le sommet des toits des autres bâtiments de l'Université.

Ah...Ce matin en particulier, les nuages ornaient le soleil à leur manière, paraissant le couronner dans une tendre étreinte de pourpre, rose et rouge.

Cette vue égaya le coeur de Rinakles et lui donna le sentiment de pouvoir affronter tout ce que la loi du destin mettrait sur son chemin en ce jour. Il y avait de la magie dans l'air, et il avait toujours aimé la magie - d'une certaine façon, bien plus que le plaisir extrême de la contemplation d'une aube magnifique comme celle de ce matin. Aube? "Trouve-toi dans la cour à l'aube," lui avait dit son vieux tuteur la veille au soir, "ne sois pas en retard car j'ai quelque chose d'important à te dire."

Houp! Cette magnifique aube montrait déjà ses premiers signes d'échec.

Il alla rapidement se laver puis revêtit une robe, après quoi il s'empara de sa baguette magique et se rua dans les escaliers en direction de la cour où son tuteur nain devait l'attendre avec impatience.

"Pauvre de toi, maudit vampire! Ote-toi de mon chemin ou je fendrai ton crâne puant à mains nues!"

Ces mots grossiers résonnèrent dans les quartiers relativement vides de Dobranur, fils de

Gymli, allongé sur son lit de camp et paraissant se battre avec un morceau de peau animale déchiré qu'il utilise habituellement pour se couvrir.

Quand il tomba sur le sol aux pieds de typiques meubles en pierre disposés dans la pièce, il ouvrit les yeux et s'assit. Immmédiatement, il se rallongea comme pris d'une crise de vertige, secouant la tête comme pour parer des coups de poing invisibles.

Lorsqu'il reprit complètement conscience, comme ravivé par une bonne pinte de bière descendant le long de son oesophage, il poussa un profond soupir en reconnaissant le décor familier - sa propre chambre à l'Université de Pegana.

Dobranur était un nain robuste à qui la barbe irrégulière donnait un aspect vieux - il était tout juste adulte. Il faisait les deux tiers de la taille d'un homme normal, mais il en avait la carrure aussi large, et sa grande force ne faisait aucun doute. Ses yeux paraissait toujours étrangement ternes - sauf quand on lui parlait de sa famille ou des choses surgissant de terre. Alors ils s'emplissaient d'une lueur vive qui semblait provenir du plus profond de son être.

Dobranur, né dans un petit village près de Brindil-Bun, avait été confié à son oncle éloigné, un tuteur de l'Université de Pegana répondant au nom de Dambrano, quand ses parents décidèrent de partir vivre en solitaire quelque part près de Luthag et voulurent assurer une éducation décente à leur jeune enfant. On n'entendit plus jamais parler d'eux et on craint qu'ils n'aient été abattus lors d'un des nombreux raids qu'a subis Ontaflareth ces dernières décennies.

Il ferma à nouveau les yeux au son des épées et des boucliers s'entrechoquant au dehors alors que les premières leçons de combat avaient manifestement commencé dans la cour de l'Université. Elles débutaient toujours juste après l'aube, et...

Par Galganoz le Méchant! Puisse la Colère de Pierre toujours changer l'Or en Granit! Puisse le Feu du Dragon brûler les barbes des nains à jamais!

"Trouve-toi dans la cour à l'aube," lui avait dit son oncle éloigné et tuteur la veille au soir, "ne sois pas en retard car j'ai une chose importante à te dire."

On avait déjà bien passé l'aube, le soleil se faisait plus puissant et virait au jaune clair dans le pur ciel bleu.

Il sauta hors du lit, se lava rapidement, mit sa tenue de combat en cuir et dévala les escaliers.

Andariel se réveilla au son de tonnerre qui semblait pénétrer ses rêves concernant principalement la vie dans la forêt et les fêtes des nains grotesques où elle se pavanait. Quand elle ouvrit les yeux, elle aperçut le plafond et regretta d'être sortie de son sommeil divin. Le tonnerre se révéla n'être en fait que le bruit de pas lourds dans le couloir à l'extérieur de sa chambre, qui maintenant s'évanouissait dans les escaliers. Dans ses rêves, elle avait

pratiquement senti le goût des baies sur sa langue, et avait presque appris à soigner le bois, ce qu'elle désire fortement qu'on lui apprenne.

Andariel était une ravissante jeune fille lutin aux dires de tous: elle était joliment faite et portait de longs cheveux blonds qui couvraient une partie de ses épaules comme recouvertes de soie aux reflets dorés. Son sourire avait le pouvoir de changer les humeurs les plus exécrables, et la lueur permanente qui brillait dans ses petits yeux faisait d'elle l'incarnation de la joie et du bonheur.

Ses pensées revenaient souvent au temps où elle se promenait dans la forêt de Gandomil avec Traveliel, son père. Il fut tué par un sanglier sauvage quand elle avait six ans. Ensuite, sa mère à l'agonie décida de la confier à un célèbre vieux tuteur nommé Dambrano. Elle semblait garder toujours le souvenir de chaque jour précédant ce triste événement. Oh, comme elle avait adoré les forêts - et les aimait toujours! Elle n'avait pas eu beaucoup le temps de s'y promener ces temps-ci, principalement à cause du travail que lui demandaient ses études à l'Université de Pegana. Comme elle adorerait revoir encore une fois le soleil se lever à l'aube sur les magnifiques arbres de Gandomil...

Lever du soleil?

Aube?

Elle se maudit tout en regardant au dehors le soleil se tenant libre au-dessus des autres bâtiments de l'Université, brillant et jaune, les oiseaux entamant déjà leurs chants du petit matin.

Puisse le soin des arbres ne jamais plus être révélé à la race des lutins! Puisse le goût des baies ne jamais plus apaiser la langue d'un lutin!

"Trouve-toi dans la cour à l'aube," lui avait rappelé le vieux tuteur nain la veille au soir, "ne sois pas en retard car j'ai quelque chose d'important à te dire." Elle se lava en vitesse, coiffa ses longs cheveux, puis se glissa dans des vêtements confortables et se précipita hors de sa chambre à la rencontre de Dambrano et des autres qui devaient probablement l'attendre ardemment dans la cour.

# CHAPITRE DEUX

## But

Le doux visage de Dambrano, durci par d'innombrables rides d'un âge indéterminé ne montra aucun signe d'irritation ou autre impatience quand Andariel rejoignit les autres dans la chaleur du soleil matinal et s'excusa d'être en retard. Au regard des autres, elle se rendit compte avec soulagement qu'elle n'avait pas été la seule à ne pas s'être réveillée.

On pouvait discerner une lueur terne d'anxiété dans les yeux du vieux nain alors qu'il parlait. Ses manières semblaient momentanément indiquer qu'il avait un problème l'empêchant de satisfaire un désir ardent d'accabler la lutin de reproches, cependant il agit et l'accueilla selon ses habitudes.

"Salut à toi Andariel, fille de Galadrol épouse de Traveliel, et bienvenue à cette réunion. Je t'en prie, assieds-toi et mets-toi à l'aise."

Andariel acquiesça d'un signe de la tête, et rougissant légèrement s'assit sur l'herbe tendre encore un peu mouillée par la rosée du matin. Quand elle se fut assise, Dambrano changea de place et s'adressa au groupe le regard moins sévère.

"Ce n'est pas pour rien que je vous ai tous réunis ici. Le moment est venu pour moi de vous parler d'une chose à laquelle je vous ai préparés depuis le premier jour où vous m'avez été confiés et que vous avez commencé vos études ici, à l'Université de Pegana."

Il marqua une pause, mesurant l'effet de ce qu'il avait dit.

Bladus, le grand guerrier, paraissait déjà pressentir un combat et avait une lueur familière dans le regard. S'il avait eu un fourreau d'épée à la ceinture, il l'aurait caressé doucement.

Rinakles paraissait, une fois encore, absorbé dans ses pensées. Mais on pouvait lire dans ses yeux qu'à cet instant il ne pensait ni à la magie ni à la poésie. Il essayait de deviner ce que Dambrano allait leur dire - ou tout au moins estimer dans quelle mesure cela les concernerait, lui et ses amis.

Dobranur, comme à son habitude, jouait avec sa barbe et échangeait des regards avec Bladus qui faisait craquer les articulations de ses doigts tout en écoutant timidement ce que son oncle éloigné et tuteur avait à dire.

Le regard d'Andariel paraissait inconsistant - il y avait toujours le sentiment de réconfort pour avoir été si bien reçue malgré son retard important, mais on pouvait aussi y lire une anxiété évidente alors qu'elle elle jetait un œil sur Dobranur et Bladus qui faisaient tous deux craquer les articulations de leurs doigts. Elle avait toujours haï la violence et quelque chose de profondément ancré en elle la poussait à croire qu'on y aurait énormément recours avant que cette chose dont Dambrano allait leur parler ne soit menée à terme. Elle s'était plutôt consacrée à la connaissance de la vie dans la forêt et à la conquête de mondes et d'ennemis grâce à cette seule et unique forme de magie propre aux lutins.

Le vieux nain poursuivit. "Vous savez que je vous ai toujours considérés comme mes propres enfants depuis que vous avez tous perdu vos parents, et que j'ai cherché à vous enseigner tout ce qui était en ma connaissance - même des choses qui ne sont plus enseignées officiellement depuis la séparation de la Magie Blanche et de la Magie Noire. J'ai éduqué chacun d'entre vous en fonction de vos forces propres, et le moment est proche de mettre en pratique toute cette connaissance que vous avez acquise. Vous êtes maintenant adultes, vos études tirent à leur fin et il est grand temps de voyager dans ces terres lointaines que vous ne connaissez qu'au travers de vos lectures. - afin de satisfaire votre désir ardent de voir le monde de vos propres yeux."

Un sourire apparut sur le visage du tuteur qui modela la chair de ses lèvres en un plissement gêné. Il disparut après un court instant comme chassé par le souvenir d'un vieux chagrin ou d'un bonheur perdu.

"Vous me connaissez moi et mes longs discours," continua-t-il avec un léger soupçon de tristesse dans la voix, "mais je veux que vous prêtiez l'oreille à l'histoire dont je souhaite vous faire le récit - qui est la raison pour laquelle je vous ai tous réunis. Vous en savez déjà beaucoup au sujet de ce que je vais maintenant vous dire, seulement je tiens en cet instant à vous révéler quelques unes des relations qui existent entre la plupart de ces histoires dont vous avez peut-être - ou peut-être pas - entendu parler avant."

Dambrano ferma les yeux comme pour ne plus jamais les rouvrir; un soupir surgit du plus profond de son être comme si cela devait être le dernier. De rapides mouvements derrière ses paupières semblaient indiquer la formation d'images dans sa tête qui lui donnaient froid dans le dos.

Après être resté assis ainsi pendant plusieurs instants, il ouvrit soudainement les yeux comme s'il avait été saisi par une vue trop insoutenable - quelque chose que les autres pouvaient seulement maintenant estimer.

Le vieux nain souffla puis commença son récit.

# CHAPITRE TROIS

## Le Meurtre de Guams

Il y a de nombreuses, très nombreuses années, quand les hommes, les lutins et les nains n'étaient encore que des êtres primitifs et ignorants, la terre des débuts était habitée par des dragons. Ils ressemblaient grossièrement à des lézards, bien qu'étant généralement beaucoup plus gros. Leur couleur variait habituellement du rouge à l'orange, ils portaient d'énormes griffes ainsi que de longues queues, et étaient hautement intelligents. Ils n'estimaient cependant pas nécessaire d'utiliser leur esprit pour créer des formes ou des appareils d'aucune sorte. Il avaient aussi la remarquable capacité de cracher un souffle chaud qui pouvait, selon la légende, embraser les arbres. Mais le fait le plus remarquable que nous ayons au sujet de ces animaux est qu'ils pouvaient s'élever dans les airs comme les oiseaux, et voler durant de longues distances - raison pour laquelle ils portaient d'énormes ailes sur leurs dos."

Les yeux des deux hommes, de la jeune lutin et du jeune nain le regardèrent avec incrédulité. Tout de même, parcourir le ciel était un privilège réservé aux oiseaux? Il leur était dur d'imaginer un énorme lézard volant dans le ciel et la seule pensée de renconter une telle créature mystique les faisait frissonner.

Le sérieux du vieux tuteur mit fin à leurs doutes; il poursuivit: "On ne peut lire grand chose d'autre à propos de ces animaux, même pas dans les très vieilles écritures se trouvant tout au fond des dongeons de l'Université - et cependant j'ai bien peur de ne pas pouvoir vous dire tout ce qu'il serait bon de savoir."

Dambrano adopta un air de regret, comme si un profond sentiment d'incompétence maladroite s'était manifesté en lui. Ses élèves comprirent bien que c'était là un signe d'impuissance pour lui de ne pas savoir tout ce qu'il cherchait à dire sur un sujet aussi important que celui des dragons de la terre - il savait absolument tout sur absolument n'importe quoi.

"Mais je peux vous dire ceci," reprit le vieux nain érudit, "les dragons parcouraient déjà

l'immensité de la terre des débuts bien avant que l'un de nos semblables ne le fasse. Il y en avait des centaines - peut-être même des milliers. On dit que cette terre a en fait été créée

pour eux dans les temps anciens, bien que ceci ne puisse être pris que comme une croyance et non une connaissance reconnue comme sûre. Une chose est certaine: les dragons n'étaient pas des bêtes malveillantes comme se plaisent à le penser la plupart des gens aujourd'hui.

Ces animaux remarquables étaient dirigés par Guams, un dragon redoutable tant sur le plan de l'esprit que sur le plan de la matière, qui avait des connaissances sur le monde et la magie que nous ne soupçonnons même pas. Le bruit court que ses sorts les plus puissants étaient capables de vaincre les tremblements de terre, la peste... On dit même qu'il savait comment réduire les volcans au silence. Il était très vieux - il avait au moins cinq mille ans quand il devint le maître de la terre - et à chaque année de sa vie correspond la connaissance d'une centaine de sorts.

Guams était assurément le plus savant des dragons, hautement considéré pour sa sagesse et sa générosité, et tous les membres du royaume - les dragons comme les autres animaux - venaient le consulter dans sa résidence royale quand un problème survenait: La Vallée du Dragon sur l'île de Walronia. Il les guidait afin qu'ils trouvent leurs propres solutions, leur enseignait divers sorts, et leur apprenait comment créer de puissantes potions capables de soigner les maladies et de combattre les forces du mal. De cette façon, il partageait une grande partie de sa connaissance, assurant ainsi la prospérité de la terre.

La Vallée du Dragon était un endroit d'une beauté insondable. En dépit (ou peut-être à cause) de l'apparence grossière de ces grandes créatures, leur amour pour le bois, la pierre, les cieux et les autres animaux n'était pas même surpassé par l'amour que la terre leurs rendait. Au printemps, la Vallée du Dragon était tapissée d'une lumière claire, et d'une abondance d'espèces d'arbres vert foncé, le sol était habillé de millions de fleurs aux mille couleurs, de bruyère gentiment parfumée, de broussailles denses chargées de délicieuses baies au vertus bien souvent curatives, et de légumes à profusion dont les dragons se gavaient. Car, oui, les dragons étaient végétariens - tout du moins ils l'étaient durant les temps anciens dont je vous parle maintenant, car bien avant c'étaient de véritables prédateurs.

L'été venu, la Vallée était peuplée d'une multitude de jeunes animaux:

des faons sautant de long en large auprès de jeunes loups dans des prairies inexplorées, des lynx et des renards sans désir de chasse ou de massacre. La paix était totale. Alors l'automne arrivait transformant les feuilles en une multitudes de tons de brun, rouge, et jaune, et tous ces animaux quittaient la Vallée pour trouver l'âme soeur et fonder un foyer, dans une autre vallée, un arbre ou un trou. Les arbres se transformaient en de superbes carcasses comme les squelettes d'anciens chevaliers prêts pour la réincarnation, avec des bourgeons prêts à éclore l'année suivante, et les fleurs dépérissaient paisiblement au milieu de l'épais tapis de feuilles et de branches tombées des nombreux vieux arbres.

Peu de l'ancienne beauté de la Vallée du Dragon a été préservée jusqu'à notre époque, et ce pour des raisons que j'expliquerai plus tard dans mon récit, mais je suis sûr que sa seule contemplation suffirait à nous faire oublier les forêts, les bruyères et les prairies les plus enchanteresses, encore présentes aujourd'hui sur la terre. Un des anciens arbres se tient toujours debout au centre de la Vallée comme un esprit désincarné dans un ciel bleu clair - arborant fièrement sa crête comme un roi mourant au combat garderait haute sa tête couronnée: Un chêne que les hommes appelleront plus tard Don-I-wertas, ce qui signifie "Arbre de Plusieurs Millénaires". Il est blanc à feuilles persistantes sur une moitié et noir et stérile sur l'autre."

Les larmes vinrent aux yeux d'Andariel à l'écoute de cette partie du récit. Il lui paraissait inconcevable que l'on ait pu laisser disparaître une telle beauté, que les dragons et leur immense pouvoir n'aient pas été capables de la préserver; enfin, qu'il ne reste plus qu'un arbre, moitié mauvais, moitié bon. Elle éprouva une atroce douleur au plus profond de son coeur quand elle réalisa l'ampleur du désastre tout en paraissant ressentir les palpitements de l'agonie du vieil arbre.

Rinakles, dont le bras était passé autour des épaules de la jeune lutin, tremblait en signe d'un chagrin contenu. Mais pourquoi donc Dambrano nous disait-il tout cela? Ne voyait-il pas que son récit nous faisait tous du mal?

Andariel toléra le geste de gentillesse de Rinakles pendant un court instant, puis rejeta son bras, se redressa et sécha ses larmes.

La gorge du vieux nain se serra également - comme si son chagrin le touchait personnellement. Tremblant, il ferma les yeux pour ne les ouvrir que quelques secondes plus tard quand il continua son histoire.

Les dragons ne restèrent pas toujours aussi nombreux sur la terre - car un malheur se préparait sur la terre, et même Guams n'était pas au courant - avant qu'il ne soit trop tard.

Le mal se présentait sous la forme d'une jeune dragon au nom de Shetryp. Elle passa les premiers siècles de sa vie à la recherche d'une possibilité d'acquérir plus de pouvoir, une plus grande connaissance, et une maîtrise de la magie qui lui permettait d'en tirer plus d'avantages pour elle-même que pour l'ensemble de la terre. Elle portait, sur le ventre, une tache de vin qui représentait un heptagone - le signe du Malin - et pour cette raison, on pensait qu'elle était la réincarnation de Garganoz.

Dobranur sursauta quand il entendit citer ce nom. On disait que ses parents avaient été massacrés durant l'un des nombreux raids subis par les régions situées dans le sud de Luthag. Il grinça des dents et écouta la suite - avec encore plus d'attention. Les restes de ses parents n'avaient jamais été retrouvés et il gardait donc toujours espoir. Tout en craignant que son espoir ne soit vain.

Sur le plan de la beauté, Shetryp était effectivement très belle. Elle usait efficacement de cette qualité pour se hisser au sommet de l'estime et du pouvoir. Et elle finit par venir à la rencontre de Guams dans sa tanière près de la Vallée du Dragon.

Le jugement du vieux dragon fut immédiatement brouillé par une brume rose et il tomba amoureux de la dragon. Il lui apprit chaque sort dont il se souvenait, et, très vite, elle devint pratiquement aussi puissante que Guams lui-même. Bien que le vieux dragon savant ne s'en aperçût pas, la Vallée du Dragon commença à décliner. Chaque année, de nouveaux jeunes cerfs se faisaient attraper et manger par un jeune renard, loup ou lynx. Moins de fleurs poussaient. Seul un arbre restait solide et sain, bien que son écorce vieillisse beaucoup plus vite: Don-I-Wertas. L'arbre vît se qui se passa autour de lui et pleura énormément mais silencieusement. Cependant, en tant que roi de la forêt, il se devait de rayonner de fierté et non de chagrin - la moitié de son être mourut de chagrin, et l'autre moitié poussa plus claire - de sorte que l'écorce en devint presque blanche.

Ce fut à ce moment que Shetryp vola le coeur d'un jeune et puissant dragon au nom de Drocir - que la dragon appelait généralement Olastag, dont on disait que cela voulait dire "Empereur" dans l'une des anciennes langues des dragons. Elle le nourrit et l'endoctrina avec des idées malveillantes et des pensées crapuleuses - aux accents de meurtre, de désespoir et de haine.

Elle le persuada de tuer Guams, en lui promettant d'être sienne une fois débarrassés du vieux dragon.

C'est par une nuit noire, sans lune, que Drocir choisit d'assassiner Guams, le vieux et savant maître de la terre. Il se glissa furtivement dans sa tanière près de la Vallée du Dragon afin de mettre son intention malveillante à éxécution - son souffle chaud, prêt à mettre le feu à la créature la plus savante de la terre.

Shetryp lui avait assuré que Guams se coucherait dès le lever de lune, car le vieux dragon préférait mettre son esprit au repos à une heure qui lui permettait de se lever tôt le matin pour commencer ses bonnes oeuvres.

Près d'une demi-heure après que la lune se soit levée sur la Vallée et qu'elle ait répandu sa lumière pâle sur la tanière de Guams, la silhouette vile de Drocir apparut, se tapissant contre les rochers puis pénétrant à l'intérieur.

Il y eut des bruits sourds et un cri à la mort qui sembla secouer toute le terre, toucher chaque feuille d'arbre et de buisson, chaque brin d'herbe, chaque baie portée par les broussailles.

Il régnait une odeur de chair brûlée.

Le silence fut complet après que les échos se soient évanouis dans l'obscurité étouffante de la nuit comme si une créature inconsciente était absorbée par de traîtres sables mouvants.

La même silhouette vile quitta la tanière, laissant une traînée de sang derrière elle.

Une des plus grosses et des plus vieilles branches noires se détacha de Don-I-werdas, tomba sur le sol et vola en éclats.

# CHAPITRE QUATRE

# LE DECES D'OLASTAG

Bladus grinça des dents de colère, à nouveau, en raison de l'action brutale qui avait été commise il y a longtemps. Si seulement il avait pu être là...

Dambrano se rendit compte du sentiment éprouvé par le guerrier. Il savait qu'il aurait sûrement eu la même réaction s'il n'avait pas été trop vieux et trop sage pour se laisser aller à des émotions primaires basées sur des sentiments de revanche et de haine. Quand il avait l'âge de Bladus, il était beaucoup trop innocent et ne savait rien des faits qu'il racontait aujourd'hui.

"La mort du vieux dragon érudit provoqua une guerre parmi les dragons. Shetryp ligua les différentes familles de dragons les unes contre les autres, les accusant chacune du meurtre de 'son Guams bien-aimé'. Ce ne fut que lorsque les dragons découvrirent qu'elle avait été, en fait, le cerveau de toute l'affaire et que Drocir était l'assassin, qu'ils arrêtèrent de se massacrer entre-eux. Mais, alors, le pire avait déjà été fait: des centaines, peut-être des milliers de dragons, il n'en restait à peine qu'une centaine. Les autres avaient été bêtement massacrés au cours de sauvages tueries.

Les survivants devaient détruire celle qui avait semé la discorde parmi eux: Shetryp. Ils devaient trouver un moyen de se débarrasser de leur sentiment de culpabilté pour avoir tué leurs semblables. Mais elle était puissante, car Guams lui avait appris absolument tous les sorts qu'il connaissait, et elle excellait dans l'utilisation de la magie à ses propres fins. D'autre part, Drocir - maintenant principalement nommé par son pseudonyme, Olastag - était un redoutable guerrier qui pouvait terrasser n'importe quel dragon, si l'un d'entre-eux se montrait.

Des tremblements de terre causés par Shetryp ravagèrent la terre, et la peste tua encore d'autres dragons. Des régions entières de la terre tombèrent en friche, et la Vallée du Dragon devint une plaine stérile où rien ne survécut - plus d'animaux, plus de végétation. Seul Don-I-werdas se tenait, inlassablement fier, en équilibre sur une colline qui pourrissait à ses pieds.

Il restait toujours. Imperturbable."

La fierté de la jeune lutin se retourna vers son amour pour le bois et les arbres. Au moins un chêne fier savait comment défier ce mal, même si elle éprouvait une tristesse indescriptible pour tous ces animaux et ces plantes qui n'avaient pas été capables de survivre.

Shetryp et son serviteur, car je préférerais l'appeler son serviteur, volèrent jusqu'au continent principal de Ontaflareth. Ils vécurent là-bas pendant quelques décennies, repoussant les attaques des autres dragons ainsi que des autres animaux qui les haïssaient pour ce qu'ils avaient fait à Guams - lui qui autrefois était à l'origine de tant de bonheur et de prospérité sur la terre.

Mais le pouvoir de la dragon s'affaiblit. Elle oublia des sorts et perdit de sa maîtrise de la magie. Elle était extrêmement intelligente mais bien moins que ne l'était le vieux dragon. Bientôt, Olastag dirigea la terre à sa place - elle en vint a se haïr et il apprit à extraire la plupart des sorts toujours enfouis au plus profond de son cerveau qui maintenant sombrait dans le Mal.

Olastag était un maître bien pire que ne l'avait été la dragon; il était la véritable et folle Réincarnation du Malin. Il commença à se nourrir de viande plutôt que de légumes et devint bientôt carnivore - jetant les bases des sauvages habitudes nutritionnelles que l'on prête aujourd'hui aux dragons. De sauvages escadrons de la mort, constitués de loups à la tête desquels se trouvaient de plus petits dragons fidèles à sa cause, lui assuraient un approvisionement constant de proies vivantes qui étaient alors chassées puis dévorées dans ses propres dongeons. Il utilisa les restes d'ossement de ces animaux pour construire un château au milieu de ce qu'on appela alors la forêt de Glandifil - aujourd'hui le Désert du Malin, à l'ouest de la forêt de Gandomil. Le château était grotesque, laid, il sentait terriblement mauvais et il s'en dégageait d'horribles formes du mal. La forêt qui se trouvait là à l'époque disparut complètement car rien de vivant ne pouvait survivre dans un large rayon autour de ce lieu inhabituellement noir où le mal sévissait et où de nombreux animaux innocents donnaient leur vie; ceci permit aux dragons d'agrandir le château et d'étendre le périmètre de leur corruption de la terre. Le ciel était constamment noir de la fumée menaçante dégagée par les feux qui brûlaient les parties non comestibles des proie capturées. Quand il pleuvait, même les arbres de Gandomil et les plus petites forêts sur le continent étaient touchés par la maladie. Ainsi, pendant plusieurs jours, les animaux qui mangaient quoi que ce soit provenant de ces arbres tombaient gravement malades et dans la plupart des cas mouraient dans d'atroces souffrances.'

Andariel eut du mal à retenir ses larmes en écoutant la suite du récit, et elle repoussa à nouveau le bras de Rinakles qui tentait de la réconforter. Bladus et Dobranur paraissaient redoutables et sur le point de laisser exploser la haine et la colère qu'ils ressentaient au fond d'eux-mêmes. Ce dernier tripotait toujours sa barbe - maintenant presque violemment.

Un soir, alors que le soleil brillait faiblement par un automne froid, un des dragons qui vivait toujours sur l'île de Walronia se promena dans la Vallée du Dragon qui semblait lutter désespérement pour retrouver sa fertilité et sa beauté d'antan," poursuivit Dambrano, "et ses yeux aperçurent des petites fleurs et quelques petits arbres peu abondants. Mais il vit aussi autre chose.

Quelque chose qui le remplit de joie et d'espoir.

Don-l-werdas portait de jeunes bourgeons verts sur sa moitié noire.

L'autre face blanche prenait lentement une couleur brune naturelle, et alors que le dragon gardait les yeux fixés sur l'arbre, celui-ci développa une floraison surnaturelle.

Des deux côtés.

Le dragon vola jusqu'à chez lui et rapporta ce qu'il avait vu. Plus tard dans la soirée, ils allumèrent un énorme feu de joie près de l'Arbre de Plusieurs Millénaires, car sa floraison ne pouvait signifier qu'une chose: Galganoz le Malin s'était retiré ou il s'était éteint - Shetryp et Olastag, son horrible serviteur, étaient morts.

Les dragons sur le continent n'apprirent la nouvelle que plusieurs jours plus tard: Shetryp et Olastag étaient bel et bien morts. Ils étaient morts de gloutonnerie - le château qu'Olastag voulait toujours plus gros s'était effondré sur eux. Il fut tué par les squelettes des milliers de victimes innocentes qu'il avait massacrées sans limite.

Les animaux remplis de haine et de désir de revanche avaient tué les escadrons de la mort - les violents loups noirs comme les dragons plus petits.

Le Mal ne régnait plus sur la terre, et bien que la forêt de Glandifil ne sera plus que ce qui est encore aujourd'hui le Désert du Mal, le ciel, lui, s'éclaircira à nouveau - bleu les jours ensoleillés et gris terne durant les quelques jours de pluie. Les animaux n'auront plus à craindre l'action corrosive des pluies et plantes et fruits ne contamineront ni ne tueront les animaux insouciants.

Le feu de joie brûla jusqu'à très tard dans la nuit, et les dragons réunis autour de Don-l-werdas tombèrent dans de lourds sommeils sans rêve - et sans la hantise de la corruption et de la mort causée par les serviteurs malveillants de Galganoz.

Ce fut le commencement de la seconde ère du temps. Les dragons eux-mêmes se retrouvèrent stériles, incapables d'aller de l'avant et de prospérer, mais ils devinrent très vieux et très intelligents.

La beauté revint sur la terre - bien que moins importante que durant la première ère.

# CHAPITRE CINQ

## Des Dragons et de Kingfolk

Bientôt, la Vallée du Dragon resplendit de fleurs et d'arbres - qui semblaient être la réincarnation de l'esprit de Guams, alors que les saisons avaient porté la terre au tout début de l'automne. C'était comme si la nature refusait de ternir puis de mourir en ce temps de réjouissance. Ce fut la première fois dans toute l'histoire de la terre que l'automne et l'hiver furent défiés par un long été presque surnaturel qui dura jusqu'au printemps de l'année suivante.

Ce fut simplement au début du printemps que les quelques dragons qui restaient sur la terre retrouvèrent leurs sens et vécurent la vie qu'ils avaient toujours vécue - en une époque qui leur paraissait bien loin, avant le meurtre cruel de Guams leur chef bien-aimé."

Dambrano poussa un profond soupir pour montrer que cette triste partie de son récit était terminée. Mais son public ne manqua pas de remarquer quelque chose dans son soupir qui laissait entrevoir qu'on n'était pas encore arrivé au terme des épisodes tristes. Il y en avait sûrement d'autres à suivre. "Pendant plusieurs millions d'années, les dragons vécurent heureux. Bien que peu nombreux et toujours stériles, leur magie était florissante et atteignit des sommets encore jamais imaginés, même par Guams. Leur pouvoir s'accrût avec l'âge, et même s'ils connaissaient tous les sorts imaginables, ils continuèrent à en apprendre d'autres en vieillissant.

Les dragons peuplaient principalement Walronia, et on les trouvait rarement ailleurs sur la terre - seulement quand ils voyageaient ou qu'ils faisaient des recherches, car alors on pouvait les voir parcourir les cieux par groupes de deux ou trois.

Le Roi Dori en était maintenant le chef - une mission qu'il remplissait avec sagesse. Lui, aussi, était adoré par son peuple et il dirigeait la terre de telle sorte qu'il y ramena prospérité et bonheur. Encore qu'il n'était pas capable de trouver le sort que les dragons recherchaient désespérement: le sort pour vaincre la stérilité et la remplacer par la fertilité. La recherche de ce sort était probablement la seule et unique raison pour laquelle les dragons parcouraient toujours Walronia et cherchaient à visiter des parties de la terre où leurs ancêtres n'avaient

encore jamais mis les pieds."

"C'est alors qu'ils découvrirent notre peuple: des tribus primitives de lutins, d'hommes et de nains.

Les premiers contacts, bien sûr, étaient habités par la peur. Il est facile d'imaginer que l'un de nos lointains ancêtres n'ait pas été mis en confiance par ces animaux si énormes qu'étaient les dragons - tout spécialement depuis qu'ils étaient capables de parcourir les cieux avec leurs ailes et qu'ils connaissaient des sorts stupéfiants.

On dit que la première à être entrée en contact avec les dragons fut une jeune fille lutin répondant au nom de Elgarond, fille de Wimrofel, il y a de cela des siècles. On fait récit de sa bravoure au sein des lutins aujourd'hui, mais c'est un fait pratiquement inconnu des autres peuples."

Le vieux nain jeta un coup d'oeil en direction d'Andariel qui semblait personnellement réjouie par la mention de son peuple et d'Elgarond dans cet incroyable récit de l'histoire de la terre. Elle était embarrasée et ne savait comment éviter les regards des autres, fixés sur elle en admiration du courage passé des lutin.

Elle était une descendante directe d'Elgarond.

"Elle était à l'image d'autres de son peuple, une magnifique jeune fille lutin comme votre grande amie Andariel," continua Dambrano sans quitter ses élèves des yeux, puis en dirigeant son regard uniquement vers les autre quand la jeune lutin commença à rougir, "et, durant une de ses nombreuses promenades au travers de la forêt de Gandomil, elle tomba par hasard sur un petit lac d'argent, large de moins d'une demi-lieue.

"Elle pensa que c'était là un très bon endroit pour se réapprovisioner en eau, et alors qu'elle s'approchait au bord de l'eau elle vit deux dragons qui assurément pensaient eux aussi que c'était un très bon lac pour se réapprovisionner en eau. Le soleil couchant allongeait leurs ombres et leurs yeux émettaient une lumière rouge qui se dégageait de leurs silhouettes noires.

Elle se dissimula derrière les buissons et s'approcha de plus en plus d'eux en rampant, les entendant parler dans une langue qui était loin de lui être familière. Elgarond était appeurée mais aussi curieuse, à tel point qu'elle s'approcha trop près et fut remarquée par la plus grosse des deux énormes bêtes. Bien qu'elle ait rampé avec la plus grande précaution, digne de l'art traditionnel du déplacement silencieux propre aux lutins, la bête semblait avoir senti sa présence d'une manière ou d'une autre. "Nous n'avons pas pour habitude de nous laisser épier," grogna le dragon d'une voix grave qui semblait refléter son âge avancé, "et sûrement pas par des êtres dont nous ne savons même pas s'ils sont amis ou ennemis, n'est-ce pas, Rutnug?"

L'autre dragon la regardait maintenant aussi.

"Bon, bon, tu as raison, Nuhcoy," répondit l'autre dragon, "ce n'est pas dans nos habitude! Bon, bon." La voix de ce dragon avait des accents que la lutin ne pouvait pas encore bien discerner comme étant de la plaisanterie ou de la colère.

Elle essaya de bouger, mais ne le put. Les yeux rougeoyants du dragon nommé Nuhcoy semblaient littéralement la clouer au sol. Un courant d'anxiété la traversa soudainement, mais elle resta inébranlable.

Les deux dragons s'approchèrent lentement de son buisson. Elgarond n'avait pas besoin de posséder de sens particulier pour se rendre compte que les deux bêtes rayonnaient de pouvoir. Cependant, quand elle remarqua qu'ils avaient relâché leur poigne invisible, elle resta là où elle se trouvait.

Elgarond ne savait pas trop ce qui l'attendait, mais elle réalisa que ces animaux l'auraient déjà blessée si telle était leur intention.

Elle se redressa et parla fièrement: "je suis Elgarond, jeune lutin et fille de Wimrofel. Malheur à vous, si vos intentions sont malveillantes, car je suis puissante et mon père m'a enseigné un grand nombre de ses connaissances!"

La lutin déglutit puis chercha à discerner son impact sur les énormes dragons. Leurs visages restèrent impassibles et leurs yeux rouges devinrent plus clairs - c'est du moins ce qu'il lui semblait. "Bon, bon," dit le dragon nommé Rutnug un moment après, en essayant de masquer un léger gloussement, "une jeune fille lutin? Bon, bon."

Elgarond se sentit insultée. D'un air de défi, elle sortit un petit poignard d'argent et le brandit en l'air. L'arme brilla au soleil mais elle sembla aussi luire d'elle-même, comme si quelque chose dans les environs agissait sur le métal.

"Si vous cherchez à me blesser ou à me tuer," s'emporta-t-elle, "je n'hésiterai pas à utiliser ce Llirk, fière lame de Wimrofel, mon père!" Pour accentuer son avertissement, elle bougea lentement le petit poignard brillant dans les airs. Ses yeux montraient le même défi que l'on pouvait sentir dans sa voix."

Andariel en etu le souffle coupé en entendant parler du llirk, une arme légendaire dont même les membres de son peuple n'étaient pas sûrs qu'elle ait réellement existé. Elle avait pourtant bel et bien existé, et inconsciemment elle se demanda où elle pouvait bien se trouver actuellement.

"Les dragons semblèrent stupéfiés pendant quelques instants, comme s'ils étaient tombés sur un mur invisible qu'ils ne pouvaient passer grâce à leur pouvoir ou à leur stature imposante. Elgarond saisit ces quelques secondes pour pointer son arme en direction d'un arbre proche, en criant "Nyzno nu daw!", après quoi il s'embrasa de la base au sommet.

Quand elle pointa son arme dans une autre direction, les flammes disparurent aussi vite qu'elles étaient apparues. L'arbre était intact - de même que ses feuilles, et les oiseaux posés

sur ses branches chantaient comme si rien ne s'était jamais passé.

"Bon, bon," grommela Rutnug, "je suis impressionné, bon, bon". En disant ces mots, il échangea des regards avec Nuhcoy.

Ils regardèrent tous deux l'arrogante jeune fille lutin qui se trouvait là - qui était au moins cinq ou six fois plus petite qu'eux. Nuhcoy pointa une de ses griffes dans la direction du même arbre en marmonnant un étrange sort.

L'arbre disparut sans la plus petite trace de fumée. Seul restait un étonnant complexe de trous et de tunnels dans le sol aux endroits où se trouvaient les racines.

La lutin était sur le point de laisser échapper un cri de désespoir et d'agonie quand elle réalisa aussi que son petit poignard avait été transformé en sable rouge foncé qui disparaissait lentement entre ses doigts pour former sur le sol ce qui ressemblait étrangement à une tache de sang.

Les deux dragons sourirent de sa sottise précédente et de son air totalement étonné. Ceci cessa cependant rapidement quand elle s'adressa à eux une nouvelle fois.

"Gandomil a peut-être perdu un arbre et j'ai peut-être moi-même perdu le Llirk de mon père, mais j'ai toujours ma fierté," proclama-t-elle, "tuez-moi et allez-vous-en ou laissez-moi en vie et faites de même!".

Nuhcoy sembla murmurer quelque chose à Rutnug, après quoi il grommela un autre étrange sort et l'arbre réapparut comme si rien ne s'était jamais passé.

Le Llirk gisait brillant et intact aux pieds d'Elgarond.

La lutin ne savait vraiment pas que penser maintenant, mais il était évident que ces dragons étaient amicaux. Elle avait entendu de vieilles histoires sur d'anciennes bêtes rouges portant des ailes et crachant le feu qui répandaient la mort et la destruction, mais elle réalisa qu'elles n'étaient probablement que cela: des histoires plutôt que la réalité.

Elle récupéra le poignard et le remit sous sa robe - sans perdre les dragons de vue.

"Merci," comme si elle devait chasser les mots de sa bouche, "veuillez pardonner ma sottise mais Wimrofel, mon père, m'apprit à être fière et arrogante en toutes circonstances."

"Pardonner est le privilège de ceux qui n'ont pas besoin d'être pardonnés," dit Rutnug, "alors oublie tout et dis-nous tout de toi-même et de ton peuple."

La lueur de défi dans les yeux d'Elgarond avait laissé place à la lueur de fierté alors qu'elle conduisait les dragons aux travers des anciennes profondeurs de la forêt de Gandomil dans l'obscurité du milieu de la nuit.

Quelque chose dans l'attitude des bêtes faisait qu'elle avait confiance en elles.

La lueur rouge des yeux des dragons leur fournissait assez de lumière pour leur permettre de

traverser la forêt en toute sécurité à cette heure tardive, et les redoutables bêtes effrayèrent les prédateurs de la nuit et chassèrent la fatigue et l'ennui quand elle trouva le chemin du retour vers la ville lutin de Nimraviel.

# CHAPITRE SIX

## Nimraviel

Ah...Nimraviel..."

"Le vieux nain leva les yeux au ciel comme s'il était mortellement effrayé par quelque chose engendré par la simple mention de son nom. Il regarda la jeune fille lutin du coin de l'oeil. Elle sembla rougir une fois encore - ou toujours - et la fierté se lisait sur son visage.

"Nimraviel, la ville des lutins, fut construite, il y a de cela plusieurs années, près de la forêt de Gandomil au centre-sud d'Ontaflareth. Quand on pénétrait dans cette ville, on était immédiatement frappé par la beauté sereine de chaque maison, du moindre arbre et même du plus petit magasin qui s'y trouvait. Les lutins sont des gens magnifiques et cela se reflète aussi dans chaque aspect de leur vie - et s'exprimait donc aussi au travers de leur style de construction.

Les lutins étaient célèbres pour leur maîtrise de la connaissance des forêts. Ils adoraient le bois, et n'auraient jamais blessé ou coupé un arbre volontairement. Ils n'auraient jamais brûlé de bois, non plus, et ils utilisaient à la place d'étranges sorts, qui leur étaient propres, pour le laisser dégager de l'énergie et de la lumière sans qu'il se consume.

Chaque maison, construite dans la plus belle pierre, était meublée d'objets taillés dans les bois les plus fins, qui auraient comblé chaque visiteur d'une chaleur au coeur et d'une joie de l'esprit. En son sein, un feu brûlait perpétuellement - sans que le bois ne se consumme, bien évidemment.

Il était juste minuit passé, en ces années lointaines, quand on entendit frapper à la solide porte d'entrée en chêne de Nimraviel.

Rien ne se passa. De toute évidence, les gardes étaient ou endormis ou soûls.

On frappa encore, mais plus fort cette fois.

Il ne se passa toujours rien. Seul le chant des grillons brisait le silence. Aucune lumière n'était allumée dans la ville.

"Salut à vous!" cria-t-elle aussi fort qu'elle le put en direction de la tour des gardes, "Elgarond fille de Wimrofel s'en revient de Gandomil en charmante compagnie! Veuillez prêter l'oreille!"

Des bruits montèrent de la tour des gardes. C'étaient pour la plupart des jurons dans un étrange dialecte lutin, mais finalement les lourdes portes de la ville s'ouvrirent sur deux jeunes nains aux yeux gonflés, tenant de petites lances et portant des casques brillants.

Leurs yeux s'ouvrirent grand quand ils reconnurent non seulement Elgarond mais aussi ceux qui l'accompagnaient - les deux dragons géants.

Ils claquèrent immédiatement les lourdes portes, les verrouillèrent et sonnèrent l'alarme dans la ville.

En l'espace d'un quart d'heure, l'ensemble de la ville de Nimraviel était réveillé et se tenait le long des remparts. L'effroi se lisait dans leurs yeux, et leur bouche était ouverte d'étonnement. Arcs et flèches étaient fin prêts au cas où les monstres féroces oseraient attaquer la fière ville lutin. La porte fut à nouveau ouverte, Wimrofel, père d'Elgarond et maire de la ville s'y tenait. Bien que frêle par rapport aux murs de la ville et aux dragons qui se tenaient devant lui, il regarda autour de lui avec le même fierté arrogante que celle qu'avait montré sa fille auparavant.

"Elgarond ma fille, quelle mouche t'a donc piquée?" cria-t-il.

"Aucune, père; j'ai découvert ces animaux dans la forêt de Gandomil et je garantis qu'il n'ont aucune intention malveillante!" répondit la fille, "Ce sont de nobles dragons!".

A ces mots, un marmonnement étouffé se répandit le long du parapet de la ville; l'effroi dans les yeux des lutins grandit pour se transformer en pure incrédulité.

"Elgarond fille de Wimrofel est ensorcelée!" lancèrent certains, "Elle est la pauvre victime de sorts malveillants!".

Wimrofel se tenait toujours debout, paraissant absorbé dans ses pensées. Il connaissait sa fille. Il connaissait la lueur dans ses yeux. Cette lueur qu'il voyait n'était pas celle de l'aliénation - mais celle de la fierté qu'il lui avait enseignée.

"Parle, ma fille," dit-il, "nous t'écoutons."

"Bon, bon," dit un des dragons d'une profonde voix grave, "bon, bon."

Elgarond parla de la magie dont elle avait été témoin, l'attitude des dragons et leur intérêt général pour la culture et l'histoire des lutins. Lentement, les lutins de la ville baissèrent leurs arc et écoutèrent."

Dambrano s'empara d'une flasque qu'il portait à la ceinture et en but une lampée. Toutes ces paroles avaient asséché sa gorge, il paraissait visiblement fatigué de parler et éprouvait souvent le besoin de tousser.

Le soleil était déjà haut dans le ciel, augmentant son pouvoir et rapetissant les ombres des gens dans la cour. Pendant que la flasque faisait le tour du petit groupe d'élèves, le vieux nain continua de parler.

C'est ainsi que les dragons sont entrés en contact avec nous, "les petites gens", comme ils avaient tendance à nous appeler. Il fut bientôt évident qu'ils étaient des créatures amicales, et les lutins tirèrent beaucoup de bénéfices de la fréquentation des dragons.

Quelques uns de ces animaux, réputés malades, se rendirent à Nimraviel les années suivantes, et ils enseignèrent aux lutins des sorts qu'ils n'auraient jamais osé imaginer. Bien que les lutins aient une grande connaissance de la vie dans la forêt, ils apprirent de nombreux sorts à son sujet, et dans bien d'autres domaines; ils apprirent aussi à préparer diverses potions pour soigner les blessures et accroître la force ou l'endurance. C'était le commencement d'une nouvelle ère pour les lutins, qui vécurent dans la joie et connurent une prospérité qu'ils n'auraient jamais imaginée.

La magie faisait partie intégrante de la vie des dragons tout comme manger et respirer pour nous. Les dragons passèrent de nombreuses journées avec le magicien lutin, un vieux lutin habituellement vêtu d'un manteau bleu orné d'étoiles et de cercles. Nilrem, car tel était son nom, portait une longue barbe grise qui défiait ses origines lutin. Il ne pouvait parler que lentement, et dans une langue des plus étranges et pas toujours compréhensibles pour les autres lutins - cependant, les dragons arrivaient toujours à le comprendre d'une manière ou d'une autre et pouvaient même communiquer avec lui.

Ils parcoururent les profondeurs de Gandomil pendant des jours, et les dragons conduisirent souvent Nilrem dans leur terre: l'île de Walronia. Nilrem leur enseigna tout ce qu'il connaissait, et reçut en retour la connaissance d'encore plus de sorts et de potions de la forêt.

Mais même Nimrel et son ancienne connaissance de la sagesse lutin ne pouvaient les aider à trouver le sort que les dragons recherchaient le plus ardemment: le sort capable de transformer leurs semblables stériles en animaux fertiles pouvant assurer leur postérité.

Ainsi les dragons continuèrent à chercher CE SORT.

Un jour, dont on dit qu'il eut lieu des années après la première rencontre avec les lutins, les dragons tombèrent sur mon peuple - les nains."

# CHAPITRE SEPT

## Brindil-Bun

Un large et puissant cours d'eau se jette sur la côte est de la Mer Ontaflareth - la rivière Elbaren. Elle provient de sources magiques situées au plus profond de la montagne au nord de la capitale des nains: la ville ancienne de Brindil-Bun.

Brindil-Bun n'a rien d'une petite ville, et ceci est vite évident pour le visiteur passager qui la voit perchée sur un flan du Mont de Brindil. En effet, la ville est construite de façon à occuper autant de surface que possible, car comme nous, les nains aiment s'établir auprès des sublimes beauté de la terre."

Dambrano regarda son élève nain qui était toujours en train de jouer avec sa barbe mais dont les yeux brillaient maintenant d'une lueur de fierté en pensant à la riche histoire de son peuple, à la terre et aux vieux mais néanmoins chers souvenirs qu'il conservait de la capitale des nains. Le vieux nain ne put s'empêcher d'éprouver lui-même de la fierté, mais il sembla la rejeter comme si elle était dangereuse, comme une chose à laquelle il ne devrait pas penser.

Suite à la Grande Guerre, et ce depuis des siècles, les nains vivaient là et et se consacraient à l'artisanat des pierres et des pierres précieuses. Alors que les lutins se dévouaient à la connaissance de la forêt, ils s'attachaient à la connaissance de la pierre; ils savaient comment puiser la lumière de la pierre et même prévoir le temps. Leur connaissance était même surpassée par leur maîtrise des pierres précieuses et des roches, et c'est pourquoi les nains étaient hautement honorés sur la terre. La plupart des poteries de grès et des pierres taillées que l'on peut trouver dans le monde aujourd'hui sont fabriquées par les célèbres nains vivant a Brindil-Bun ou dans ses environs.

Les nains ont été dirigés par le Roi Keril Sandowor-fils pendant des années - car les nains peuvent devenir très vieux en compensation de leur maigre faveur avec les enfants, et donc la

plupart d'entre-eux peuvent même se rappeler de la période précédant la Grande Guerre. Keril était un bon roi: malgré sa rigueur, il était adoré pour sa compassion et son grand sens de la justice. Chaque année pour son anniversaire, avaient lieu d'immense feux de joie dans Brindil-Bun et la fête durait une semaine entière.

Il y avait aussi sa Reine, Elrywin. Elle était peut-être autant adorée par les nains que ne l'était le Roi Keril lui-même, car elle arborait constamment un sourire radieux, elle s'efforçait toujours d'aider les pauvres et connaissait des sorts capables de soigner de nombreuses maladies. Elle était incroyablement élégante, malgré sa taille et les proportions de son corps propres aux nains.

Donc, les nains, gouvernés par leur Roi et leur Reine, vivaient dans la joie. C'étaient des gens heureux, satisfaits de leur vie et améliorant constamment leur connaissance de la pierre et leur artisanat des matières de la terre.

Quand les dragons se rendirent à Brindil-Bun pour la première fois, accompagnés par Nilrem, le magicien lutin, cela sema la perturbation et l'excitation - comme vous pouvez aisément l'imaginer. Les nains pensaient que l'heure de la fin du monde avait sonné; que Garganoz Le Malveillant était revenu pour répandre le sang sur la terre et tuer tous ses habitants - y compris leur propre race.

Jamais, auparavant, ils n'avaient vu de créatures aussi énormes, à l'air aussi féroce, ni même d'êtres comme Nilrem le lutin - bien que le sorcier ressemblât bien plus à un nain qu'à un lutin. Il n'y avait jamais eu de rencontre entre les lutins et les nains avant, et cette occasion historique resta longtemps dans les mémoires, fut l'objet de nombreux récits le soir au coin du feu."

Dobranur approuva de la tête; il parut même se rappeler les contes de son enfance avant que ses parents ne décident de vivre retirés. Pendant un moment, ce fut comme si un frisson lui parcourait la colonne vertébrale: un frisson d'anciens souvenirs de ses parents et de Brindil-Bun - et d'anciens souvenirs des rumeurs sur les gredins rôtissant Luthag et ses alentours. Ces gredins mêmes qui étaient peut-être responsables de la mort de ses parents.

"Pour les nains, aussi, une nouvelle ère commença," poursuivit Dambrano. "Ils apprirent de nombreux sorts des dragons et des lutins, et en retour enseignèrent aux lutins et aux dragons tout ce qu'ils savaient au sujet de leur célèbre connaissance de la pierre.

Alors que les lutins étaient une race élégante et esthétique, les nains étaient plus rudes et primaires. Malgré ces différences, les deux races s'entendirent très bien, et une solide amitié se noua entre eux. On dit que ce n'est que plusieurs mois plus tard que la race des hommes apprit l'existence des dragons, des lutins et des nains.

La terre était à son apogée depuis le règne de Guams. Même s'il y avait quelques petits

accrochages entre les races, ils étaient toujours réglés par les dragons - dans leur sagesse, ils réussissaient toujours à convaincre les deux parties de leur sottise, et les dragons trouvèrent donc un moyen de se rendre indispensable d'une manière acceptable tout en continuant à chercher LE SORT - qu'ils n'avaient toujours pas trouvé, même après que les nains et les hommes leur aient appris tout ce qu'ils savaient.

La fierté particllement cachée dans ses yeux disparut quand une lueur de tristesse affligea son visage comme un nuage obscurcissant un soleil d'automne. Des larmes apparurent, aussi, dans les yeux de Dobranur - il savait à quoi voulait en venir son tuteur et sombra dans la tristesse.

Une autre mauvaise partie du récit était à suivre.

"Alors ils perdirent la plupart de leur connaissance," continua Dambrano, "et avec elle une partie de leur artisanat, suite à la bataille de la Vallée du Dragon - où les sorciers de la Magie Blanche et de la magie Noire s'affrontèrent. Comme les hommes et les lutins, les nains perdirent de leur connaissance et de leur magie, et de précieux sorts qui leur permettaient de fabriquer des poteries de grès de qualité supérieure. Les nains perdirent aussi la plupart de leur haute considération sur la terre et peu d'entre-eux conservèrent des connaissance de base sur la pierre et une connaissance moyenne de l'artisanat - comme mon humble personne.

Le Roi Keril et sa Reine qui étaient intéressés par la magie descendirent dans la Vallée de Dragon sur la légendaire île de Walronia dans la Mer du sud - pour célébrer la cérémonie du jubilé de la Magie blanche qui se tenait là.

Ils partirent un jour comme aujourd'hui, il y a de nombreuses années - le soleil était splendide et une forte brise garantissait que le voyage en bateau serait rapide. Les Pirates restèrent à distance quand ils reconnurent l'étendard du Roi Keril - le bruit de son énorme pouvoir magique s'était même répandu jusqu'à Scatterbone, la ville des hors-la-loi et des réfugiés. En ce temps là, même le plus brave des pirates ne se risquait pas à defier la Magie d'un Roi, et peu en avaient la volonté ou la capacité.

Quand le navire arriva dans le port de Negame, ils aperçurent d'étranges bâtiments poussés par un étrange pouvoir à la place des voiles, ils eurent un serrement au coeur quand ils réalisèrent que les maitres de la Magie Noire avaient aussi choisis de célébrer le jubilé de la magie Noire dans la Vallée du Dragon."

Dambrano regarda soudainement en l'air comme s'il venait juste de se souvenir de quelque chose. Les mots semblèrent rester bloqués au fond de sa gorge pendant plusieurs instants comme s'il était perdu et qu'il ne savait plus quoi dire d'autre.

"Veuillez m'excuser de m'égarer légèrement," expliqua Dambrano, "mais je dois d'abord vous raconter l'histoire de la Magie. De la Magie Blanche et de la Magie Noire."

# CHAPITRE HUIT

## Une forme de Magie

Les hommes, les lutins et les nains apprirent de nombreux puissants sorts de la part des dragons, et ils furent bientôt capables de découvrir par eux-mêmes des sorts bien plus complexes. Malgré la surveillance des dragons, de plus en plus des nouveaux sorts inventés étaient très différents de ceux enseignés. La magie se développa, de telle sorte que les sorts simples étaient utilisés dans la vie de tous les jours, soulageant ainsi les petits problèmes de la vie quotidienne.

Mais quelque chose se passa.

Ceux qui consacraient leur vie à la connaissance, aux sorts, aux potions et à la magie en général commencèrent à se diviser. Alors qu'un groupe de magiciens, se destinant à la "Blanche", était préoccupé par l'esthétisme et une plus profonde compréhension dans les strictes limites des pouvoirs derrières leur puissance, les partisans de la "Magie Noire" osaient aborder les limites de leur magie pour avoir plus de pouvoir et apprendre des sorts plus puissants et potentiellement dangereux.

Des conflits prévisibles entre ces groupes eurent effectivement lieu. Cependant, personne n'était capable d'en pressentir les lourdes conséquences. Alors qu'il ne concernait au début que les membres des deux groupes, le phénomène s'étendit rapidemment.

Il n'est pas réellement possible d'en vouloir ici à un des deux groupes; après tant d'années, je ne voudrais pas seulement accuser les Magiciens Noirs pour leur soif de pouvoir, car la prétendue sagesse supérieure des Magiciens Blancs a eu sa part de responsabilité dans cette histoire. D'autre part, dans les deux camps a été perdu le respect pour ceux qui avaient été largement responsables de leur sagesse et de leur pouvoir - le sage conseil des dragons était le plus souvent oublié ou interprété par chacun à sa manière.

Ceci engendra encore plus de conflits. Les magiciens Blancs et les Magiciens Noirs s'éloignèrent de plus en plus de leurs homologues, et les habitants de la terre semblèrent se

diviser eux-mêmes en deux groupes - l'un soutenant la Magie Blanche et l'autre la Magie Noire.

Bientôt, les groupes commencèrent à organiser leurs propres fêtes - la plus importante étant le jubilé annuel, qui se tenait dans un endroit bien précis de la terre à chaque anniversaire de la division.

A cette occasion, on s'échangeait de nouveaux sorts et de nouveaux sorciers ou étudiants étaient nommés; on chantait et on faisait la fête jusqu'a très tard dans la nuit.

Mais ceci aussi engendra des conflits...'

# CHAPITRE NEUF

## A la veille de la Guerre

Le Roi Keril et la Reine Elrywin ressentirent sur-le-champ une étrange sorte d'anxiété dont ils n'avaient jamais encore fait l'expérience. Les conflits entre les utilisateurs des deux sortes de magie était déjà nés quand les individus se rencontrèrent, ainsi ce rassemblement de nombreux étudiants et sorciers des deux camps était un problème auquel ils n'osaient pas penser. Rien de tel ne s'était encore jamais produit dans leurs pires rêves, et c'était aujourd'hui l'horrible réalité. Une réalité incontournable - comme une montagne en travers d'un chemin.

Un pressentiment envahit le Roi de nains, comme un typhon balayant une côte déserte. Pourquoi le destin en avait-il décidé ainsi sur la terre - alors qu'on avait déjà tant de problèmes?"

Le sourire radieux qui ornait habituellement le visage d'Elrywin disparut, et soudain, le ciel qui surplombait la Mer du Sud se chargea de nuages sombres. Le sort de son Sourire d'Or avait fait régner le beau temps durant tout le voyage, mais à sa disparition, le ciel était devenu nuageux et laissait présager la pluie.

Sur un navire qui avançait mystérieusement - sans voiles - ils aperçurent avec horreur qu'un Orc jetait des sorts sur les nuages. Des sorts qui sans l'ombre d'un doute transformeraient le calme actuel avant la tempête en un grand vent qui transpercerait les corps et les âmes, un torrent qui pourrait bien couler les autre navires.

Les Orcs étaient - et sont - considérés comme d'infâmes créatures. Ils ressemblent aux hommes, mais ils sont généralement plus corpulents et des poils ébouriffés couvrent la plus grande partie de leur corps. Ils sentent généralement mauvais et ils ont de petits yeux noirs qui regardent fixement. Comme les hommes, les lutins et les nains, les Orcs sont des créatures de cette terre - ils ne sont pas engendrés par on ne sait quelle magie. Ils vivent principalement aux alentours de leur ville située sur la côte ouest de la péninsule à l'ouest de Ontaflareth, bien qu'on puisse trouver nombre d'entre-eux dans d'autres parties de la terre.

Les Orcs ne font pas partie de ces gens pacifiques que vous avez l'habitude de rencontrer. Ce sont de tristement célèbres pillards, et mieux vaut les éviter. Aux temps de la Magie Blanche et de la Magie Noire ils étaient encore moins partisans de la paix - et c'étaient de fervent défenseurs de la Magie Noire.

Les Orcs étaient dirigés par un petit être minable répondant au nom de Duc Avaram Souldesecrator - un Orc encore plus laid et puant plus que les autres de sa race. Son pouvoir résidait dans une petite baguette de la taille d'un bras humain - qu'il appelait Tsercro Magicwielder. On dit que le Duc Avaram surpassait même Olastag le Dragon par son horreur - mais ce récit n'a pas pour but d'en dire plus à ce sujet.

C'était la découverte de cet Orc jetant des sorts sur les nuages qui horrifiait Keril et Elrywin. La petite et horrible créature se tenait sur le pont principal, les deux bras tendus, brandissant Tsercro Magicwielder. Le feu jaillissait de la baguette, longeait le mât du navire puis diparaissait dans les cieux. Le feu semblait être absorbé par les nuages qui devenaient encore plus sombres puis rougissaient des flammes de l'enfer.

Le Duc Avaram s'était aperçu qu'il était observé, et il en ressentait d'autant plus de plaisir. Un énorme cri s'échappa du plus profond de sa gorge malformée et un autre jet de flammes déchira le ciel, faisant trembler tout le monde d'effroi.

"Nous devons l'arrêter!" cria le Roi Keril à sa Reine, en essayant de couvrir la cacophonie de sons que produisaient les agissements de l'infâme Avaram, "Nous le devons! Il est en train de nous mettre tous en péril".

La Reine Elrywin approuva de la tête, ses cheveux volaient désespérement au vent. Elle rejoignit son Roi et sortit une petite boule pourpre de sa robe. Au moment où la boule perçut la lumière faible, elle sembla s'emplir de son propre étrange pouvoir.

"Hypodrhuf Welruestar Purplecaster!" cria-t-elle, puis elle commença à chanter, aussi fort qu'elle le pouvait, en langue nain. Son Roi se tenait près d'elle, le poing gauche levé sur lequel

un gros anneau brillait avec l'intensité de l'étoile du nord. Il lança aussi une lumière pourpre - la lumière de leur bannière: la lumière de Brindil-bun et de l'étendard de la capitale des nains.

"Hypodrhuf Welruestar Powerbeholder!" cria-t-il avant de commencer à chanter avec elle - aussi fort qu'il le pouvait dans le grand vent qui balayait ses vêtements et qui semblait vouloir lancer des lames de méchanceté au travers de sa chair et de son âme.

Les deux faisceaux de Lumière de Force émis par le Roi et la Reine se courbèrent, puis se mêlerent en un unique faisceau pourpre profond qui attaqua immédiatement les éclairs blancs et bleu clair qui se dégageaient maintenant du corps même de Duc Avaram Souldesecrator.

La créature hurla des insultes en langue Orc aux deux maîtres de la Magie Blanche. Il était déterminé à ne pas bouger. Sa baguette généra des rayons d'éclairs encore plus grands, et ses yeux semblèrent renvoyer toute la lumière jamais diffusée par le soleil, la lune et les étoiles depuis la nuit des temps. Cette lumière était rouge, comme du sang en feu, et semblait manifestement malveillante.

Elle s'abattit sur les deux chefs des nains, qui furent presque assommés par sa force.

Mais ils ne bougèrent pas non plus, ils fermèrent juste leurs yeux et renvoyèrent un assourdissant faisceau de lumière, qui sembla provenir du plus profond de leurs êtres, en direction de l'Orc malveillant.

Il réduisit l'Orc au silence, et sa baguette parut lui brûler soudainement les mains. Les effets de sa magie s'arrêtèrent net et Duc Avaram Souldesecrator descendit sur le pont inférieur en hurlant furieusement.

Mais le mal était déjà fait. Maintenant la force d'Avaram ne nourrissait plus les nuages de pluie et de tonnerre, cependant ces derniers éclatèrent et la pluie tomba sur Walronia et le port de Negame.

Le tonnerre et les éclairs ouvraient le ciel à intervalles réguliers, et en quelques secondes, tout ce qui était vivant et se trouvait dans les environs de l'île du Dragon fut détrempé par cette pluie surnaturelle.

Par chance, aucune tempête ne se déclara. Les sorts d'Avaram n'avaient pas eu le temps d'accomplir cette action. Les deux chefs des nains se retirèrent également sur le pont inférieur, fatigués par ce dernier sort qui avait drainé la plus petite parcelle d'énergie et de vigueur enfouie dans tout leur corps.

Il plut pendant plusieurs heures, et le vent arriva juste à temps pour chasser les nuages créant une semi-obscurité qui semblait refléter les derniers espoirs des races de la terre. Quand la large sphère jaune, tachetée de pourpre et d'orange, eut disparu derrières les collines de Walronia, tout le monde dormait - hanté par les rêves ce qui allait se passer le lendemain.

Il paraît maintenant bien étrange que tout le monde - maîtres de la Magie Blanche et maîtres

de la Magie Noire - ait dormi paisiblement sur son navire ou dans les tavernes de Negame ce soir-là.

Les jours suivants allaient changer leur vie. Pour toujours."

# CHAPITRE DIX

## La Vallée du Dragon

Quand tout le monde se leva ce matin-là, le soleil se tenait bas à l'est d'un ciel bleu clair; il n'y avait pas de nuages à part quelques petits moutons cotonneux, éparpillés çà et là.

Il y avait déjà quelque chose de complètement différent. Le soleil semblait s'être transformé en l'espace d'une nuit - sa couleur jaune clair avait viré au brun pâle qui avait des accents de détresse pour qui le regardait. Seul le Duc Avaram Souldesecrator semblait satisfait; son visage affichait une lugubre grimace.

Le changement du soleil remplit les maîtres de la Magie Blanche de tristesse. C'était là l'oeuvre du Magicien Noir, et ils furent effrayés par le pouvoir apparent que leurs homologues semblaient posséder - car ils réalisaient bien la puissance impressionnante que nécessitait la réalisation d'un changement si radical sur quelque chose d'aussi distant et puissant que le soleil.

Lentement, les maîtres de la Magie Blanche et de la Magie Noire commencèrent leur court voyage en direction de la Vallée du Dragon, où devaient se tenir les festivités.

Tout le monde pressentit que les jours qui allaient suivre nécessiteraient tout leur pouvoir et leur vigueur, aussi chacun se ménagea durant le voyage."

Le Roi Keril et la Reine Elrywin quittèrent aussi leur navire, juste après que le soleil se soit levé sur la mer. Ils avaient également été frappés et profondément attristés par le changement du soleil.

Dambrano s'arrêta pendant quelques minutes. Son visage semblait refléter l'agonie, comme

s'il pouvait voir le soleil brun pâle de ses propres yeux; ce qui lui provoquait des palpitement dans le coeur.

Pendant une seconde, Bladus crut que le vieux nain allait s'évanouir - ou même se contracter et mourir. Mais peu après, le visage de Dambrano se relacha un peu - les muscles se replacèrent dans leur position normale. Il continua son récit. Il était dommage que la beauté de Walronia - même si elle était alors bien inférieure à ce qu'elle avait été au cours de la première ère - doive être le théâtre de ce qui allait devenir la plus horrible des batailles qui ait jamais eu lieu sur la terre. Les dragons s'étaient déjà rassemblés dans leur Vallée pour prendre part aux cérémonies. Ils furent également inquiets quand ils virent une chose qu'ils n'auraient jamais crue possible au-delà de la première ère.

Une moitié de Don-I-Wertas, l'Arbre de Plusieurs Millénaires situé au centre de la Vallée, virait au blanc pâle, alors que l'autre moitié noircissait lentement mais visiblement en perdant ses feuilles comme à l'automne. Les dragons tressaillirent à cette vue - car ils savaient toujours ce que cela signifiait. Le mal était de retour sur la terre."

Le Roi des nains et sa Reine oublièrent presque leur tension alors qu'ils marchaient le long des chemins de Walronia menant à la Vallée du Dragon. Ils ne virent aucun Magicien Noir et ne sentirent aucune présence de Souldesecrator. Quelques heures plus tard, ils bavardaient gaiement avec les autres invités de leur fête - malgré le soleil vêtu de brun.

La terre qui les entourait était couverte de fleurs et le parfum semblait écarter toute possibilité de mal - ce qui renforca la confiance du groupe en lui-même et en le pouvoir de la Magie Blanche.

Ils marchèrent pendant des heures, et le paysage variait sensiblement entre de petites collines éparses et d'immenses plaines de bruyères parsemées d'arbres isolés. L'obscurité tomba quand le soleil lugubre se coucha derrière la dernière colline. Alors le Roi Keril décida de s'arrêter pour camper durant la nuit et de poursuivre les jours suivants.

Au cours de la nuit, le groupe fut réveillé à plusieurs reprises par des cris qui semblaient provenir de derrière la dernière colline, et des bruits de bottes marchant à proximité de l'emplacement de leur campement. Une fois, Keril et Elrywin se réveillèrent en même temps. C'était comme si une force invisible tirait au plus profond de leur coeur, et ils surent immédiatement.

Keril s'habilla de quelques vêtements nécessaires et s'empara de sa baguette magique. Il quitta le camp sans même alerter les gardes déjà réveillés, et il entendit bientôt des voix lugubres murmurer dans le noir.

Il y avait un cheval noir monté par une silhouette frêle, enveloppée d'une toge noire qui le dissimulait par cette nuit sans lune et sans étoile. Alors que le Roi des nains s'approchait en rampant aussi silencieusement qu'il le pouvait, les voix cessèrent immédiatement.

Le derniers des mots lugubres prononcés semblait résonner dans les airs, menaçant de s'abattre vigoureusement sur la cause de ce silence.

La silhouette sur le coursier noir regardait autour d'elle, et le Roi Keril reconnut avec effroi le mystérieux heptagone sur l'étendard de la créature - l'heptagone de Garganoz le Malveillant.

Scrutant la zone autour d'elle, les yeux disctinctement rouge, la créature sembla satisfaite qu'il n'y ait rien , et continua à parler. Ce ne fut que quelques secondes plus tard que la silhouette à cheval et la créature disparurent dans la direction de ce qui ressemblait à un autre campement.

Keril le savait - le Duc Avaram Souldesecrator avait installé son camp près du leur."

## CHAPITRE ONZE

## La Nuit de la Mort

Le jour suivant, le soleil était absent. Les cieux étaient remplis des nuages les plus sombres, ce qui faisait ressembler les habituelles matinées fraîches à une scène mortelle de nuit d'hiver. En une nuit, l'herbe, la bruyère et les arbres avaient perdu leur beauté et s'était transformés en un tableau de mort stérile et de franche laideur.

On n'avait pas besoin d'être un Magicien Blanc pour se rendre compte qu'il y avait de la Force Noire derrière tout cela. Encore que la force la plus sauvage de ces Magiciens Noirs n'aurait jamais suffit à plonger une vallée entière - ou peut-être toute l'île de Walronia - dans un hiver surnaturel.

Keril se réveilla et se rendit compte que sa Reine avait déjà quitté la tente. Il sortit à sa recherche, et aperçut les cieux noirs et morbides. Il frissonna à l'idée de la seule explication possible: Avaram Soudesecrator était la nouvelle apparence de Garganoz - Le Malin réincarné. La source de la Force du Mal ne faisait aucun doute.

Une terreur soudaine l'envahit quand il réalisa que Elrywin sa Reine ne se trouvait nulle part dans leur campement. Il se rendit à l'endroit où il avait aperçu le campement d'Avaram. Il était déjà parti, des restes de repas bestiaux, des excréments de créatures infectes et des corps d'Orcs morts étaient tout ce qu'il restait à son emplacement sur le sol stérile. Les corps

affreusement mutilés étaient couverts d'asticots qui semblaient le regarder au travers des orbites vides ou des abdomens éviscérés. Les mouches qui s'attaquaient aux carcasses s'élancèrent sur lui, comme pour vérifier si le Roi des nains était comestible ou non.

L'air, lourd de l'odeur du sang et de la chair pourrie, semblait attaquer ses poumons comme un verdict unanime rendu par des êtres malveillants. Il en eut l'estomac presque retourné et il eut du mal à ne pas vomir.

A l'endroit qui devait être le centre du campement, il trouva un grand heptagone d'environ quinze pieds de large dessiné sur le sol. De la fumée montait encore de ses pourtours et le corps d'Elrywin sa Reine gisait en son centre."

Dambrano s'arrêta immédiatement, haletant. Des larmes apparaissaient clairement dans ses yeux, certaines coulaient le long de ses joues comme des victimes impuissantes tombant au fond d'un abîme. Dobranur vint s'asseoir près de son oncle et Tuteur, afin de réconforter le vieux nain tremblotant et sanglotant.

Mais le vieux nain écarta le geste de son neveu d'un vague sourire qui se transforma en un sourire jaune, puis il suffoqua à nouveau.

Visiblement troublé, il continua son récit.

Le corps de sa Reine était étendu sur ce signe de Galganoz Le Malveillant. Ses membres étaient séparés du tronc, arrachés par des créatures sauvages. Elle avait un énorme trou derrière la tête, comme si elle avait été fracassée par un rocher. De nombreux asticots sortaient de son crâne, entre les restes de cervelle et le sang, comme si la boîte crânienne de sa Reine les générait.

De nouveaux heptagones étaient gravés sur sa peau et d'autres étaient dessinés avec son sang sur le sol et sur des pierres. Dans ses yeux, grand ouverts, on pouvait lire les signes de l'agonie et de l'agitation: ses mains ensanglantées étaient solidement crispées pour l'éternité.

Le Roi Keril s'agenouilla auprès de sa Reine, ferma ses yeux ternes à l'obscurité perçante des cieux et jura de la venger. Après l'avoir enterrée dans les entrailles de la terre stérile, il rejoignit son groupe qui avait déjà démonté le camp.

Il n'eut pas besoin de dire quoi que ce soit aux autres; la lueur dans ses yeux parlait d'elle-même. Avec une détermination sinistre, le groupe commença l'ascension de la colline en direction de la Vallée du Dragon."

Au sud de la Vallée du Dragon, ils aperçurent un énorme campement, uniquement constitué de tentes blanches; un campement similaire se trouvait au nord - mais il était cette fois uniquement constitué de tentes gris foncé ou noires.

Au centre de la vallée, des dragons étaient réunis autour de Don-I-Wertas; ils semblaient agités.

Dans le camp Blanc, Keril rencontra les Chefs des Lutins avec le Sorcier Nilrem, d'autres nains, d'autres hommes et diverses créatures qui maîtrisaient la Magie Blanche. Il apprit que tous les autres chefs avaient été dépossédés de leur épouse durant la nuit. Elles avaient toutes été torturées, violées, mutilées, brutalement tuées, sauvagement découpées et retrouvées au centre du signe de Garganoz Le Malveillant.

Et ils avaient tous juré de se venger de celui qui avait la mort de leurs épouses sur la conscience.

Ils brandirent leur baguette magique et jurèrent de s'en servir uniquement pour provoquer la chute de la Magie Noire et de ceux qui s'en servaient."

# CHAPITRE DOUZE

## La Colère la plus Noire

Mais les Magiciens Blancs n'étaient pas les seuls à vouloir réduire leurs adversaires à néant. Dans le campement de la Magie Noire, d'autres êtres cherchaient à détruire ces Magiciens Blancs. Il s'agissait d'Orcs corrompus, de renégats humains, de nains et de lutins exilés, ainsi que de diverses bêtes redoutables réunis autour du Duc Avaram Souldescerator, le plus mauvais des Orcs.

La petite créature se tenait la tête haute au milieu de ses serviteurs, comme si sa force lui paraissait logique parmi tous ces êtres plus gros que lui.

"Malheur à eux!" cria-t-il avec toute l'énergie que sa voix pouvait rassembler, "Aujourd'hui, nous détruirons la Magie Blanche pour toujours! Le monde sera notre terrain de jeu; leurs esprits seront le combustible avec lequel nous allumerons nos feux; la Magie Noire règnera sur les terres pour toujours, au-delà de l'éternité! Nous serons victorieux: et la noirceur sera l'ultime fin!". Ses déclarations firent circuler un frémissement étouffé dans les rangs des créatures malveillantes. L'une d'entre-elles, un homme grand habillé de vêtements de cuir brun de la tête aux pieds, sembla vouloir protester. Mais il ne parla que des yeux - ce que la réincarnation de Garganoz ne parut pas le remarquer. Le Duc Avaram frappa du poing sur

une petite table en pierre moulée pour appuyer ce qu'il venait de dire - alors qu'un coup de tonnerre assourdissant grondait dans le ciel et qu'un eclair aveuglant ravageait simultanément les cieux, la pierre solide se transforma en simple sable.

Un autre frémissement étouffé circula. Le Duc Avaram scruta de ses yeux rouge ardent les créatures rassemblées autour de lui.

L'homme grand entama: "Mais..."

"Silence! Vous êtes tous pitoyables!" Avaram rit d'une voix rauque, "Moi, Garganoz Le Malveillant, règnerai sur toute la Vallée du Dragon, Walronia, la terre, le monde...l'univers!!" Il lâcha ce dernier avec une ardeur insoupçonnée provenant du plus profond de sa gorge qui transforma sa voix en un gargouillement une fois qu'il eut fini.

Le Duc Avaram Souldesecrator cachait encore son plan le plus diabolique à ses serviteurs: son pouvoir combiné à celui des autres en un unique sort du mal rendrait possible la création d'êtres à partir du sol sans vie de la terre - une réserve infinie de créatures corrompues prêtes à tuer tous les habitants de la terre, prêtes à faire tomber la Magie Blanche pour l'éternité et à préparer la nouvelle ère.

Tandis qu'il exposait ses plans diaboliques, l'étrange lueur rouge renfermée par ses yeux perfides se transforma en ce qui ressemblait à une explosion de colère enragée. Sa voix devint de plus en plus forte et rauque, à mesure qu'il parlait. L'exposé de son obscure intention terminé, il dut respirer longuement en raison de l'effort qu'il avait dû fournir pour transcrir ses pensées en mots.

Après avoir reprit son souffle, il claqua des doigts et un garde fit entrer une créature dans la tente."

C'était une créature nue, le dos voûté avec de longs bras pendant vers le sol. Ses deux pattes de derrière étaient chacune munie de sept griffes - qui étaient visiblement taillée pour lacérer tout ce qui se présentait. Sa tête était minuscule - disproportionnée par rapport à son corps large et trapu. La couleur de l'être s'apparentait à celle de la boue - la boue mouillée, et brillait à la lumière vacillante des torches qui éclairaient la tente.

Sa bouche ne comportait pas de lèvres et semblait pendre à ses mâchoires. Ses grands yeux ternes et globuleux émergeaient de son crâne; son nez était large et pointé vers le haut.

La créature se tenait silencieuse, comme si elle attendait qu'on lui demande d'accomplir une certaine action. Son visage ne révélait aucune émotion et ses yeux impénétrables ne semblaient laisser aucune place aux sentiments.

"Permettez-moi de vous présenter Niav," dit Avaram avec un sourire qui ne cachait pas sa fierté, "que j'ai créée par le fruit de mes expériences, afin de vous démontrer les possibilités remarquables du type de sorts dont je vous entretenais à l'instant."

La créature paraissait savoir, ou deviner d'instinct, ce dont on parlait, et sa bouche sans lèvres s'ouvrit pour laisser entrevoir d'étranges crocs qui provoquèrent un autre murmure d'étonnement parmi l'assemblée des serviteurs de Duc Avaram Souldesecrator.

"Mais, Duc Avaram, " intervint l'homme grand, "n'est-il pas honteux d'avoir de telles créatures...".

"Cette créature," poursuivit l'Orc comme s'il n'avait pas remarqué cette intervention, ignorant totalement l'homme en habits de cuir, "ne sait rien faire - excepté tuer ceux que je lui ai ordonné de tuer."

Le Duc Avaram Souldesecrator toussa pour essayer de concentrer l'attention de son assemblée sur quelque chose qui allait se passer.

"Elle tue tous ceux que je désire tuer," répéta-t-il avec emphase comme pour menacer un ennemi invisible. Le feu dans ses yeux rouges semblait maintenant éclater bien au-delà de ses orbites.

"Dragozal," dit-il, "veuillez vous lever je vous prie."

L'homme grand qui avait protesté quelques instants plus tôt devint soudainement très pâle. Il se sentit acculé; comme la victime d'un phénomène qu'il ne contrôlait pas.

Il se leva, le regard arrogant.

"Niav," ordonna Avaram à la créature en pointant son doigt sur l'homme, "tue-le."

Avaram n'eut pas besoin d'élever la voix. La créature réagit à l'instant. L'homme grand, pour sa part, n'eut pas du tout le temps de réagir. Niav lui sauta à la gorge avec une vitesse incroyable - étonnante pour sa carrure - et la pénétra facilement de ses crocs énormes et acérés. Ses yeux brillèrent d'une flamme verte de ferveur - la créature sembla prendre un parfait plaisir à exécuter la tâche qu'on lui avait ordonnée.

Une fois la victime gisant morte et ensanglantée au milieu des autre serviteurs, la flamme verte s'éteignit; à nouveau, le visage de la créature ne montra aucune émotion. Ses yeux étaient redevenus aussi impénétrables qu'auparavant.

Le Duc Avaram Souldesecrator esquissa un large sourire méchant, regardant les visages des membres de l'assemblée d'un air suffisant. Il put lire la peur dans leurs yeux, et ils promenaient tous leur regard entre lui et Niav.

La créature esquissa un sourire malsain sans toutefois laisser découvrir ses crocs.

# CHAPITRE TREIZE

## LA FIN DE LA MAGIE

Même Bladus regardait maintenant le vieux nain avec incrédulité. Il était sûrement impossible de créer des êtres vivants, même d'aussi redoutables que Niav, à partir de sol sans vie de la terre? Il ne savait pas si c'était là la chose qui l'étonnait le plus, ou le fait que ces cruelles créatures soient si incroyablement fortes, agiles, et avides de meurtres commis de sang froid.

Mais il n'eut pas beaucoup de temps pour réfléchir car le vieux nain ne leur laissa qu'à peine le temps de souffler avant de poursuivre son récit.

Le monde connut ce jour-là une bataille comme il n'en avait jamais vue. Les maîtres des deux sortes de magie déployèrent toute l'énergie en leur pouvoir pour provoquer la chute de l'autre. Les Magiciens Noirs créèrent de nombreuses créatures comme Niav qui éliminèrent facilement un grand nombre d'hommes, de lutins et de nains; les Magiciens Blancs unirent toute la force de leurs baguettes pour former un bouclier mortel - tuant ainsi de nombreuses créatures nées du sol et presque autant d'Orcs, de loups, d'hommes corrompus et d'autres êtres malveillants.

La réincarnation de Garganoz, l'Orc diabolique, Duc Avaram Souldesecrator, se tenait debout au sommet d'une colline, et tout son corps semblait maintenant rouge de colère. Ses bras s'animaient de gestes de sorcellerie alors que d'autres créatures sortaient du sol et étaient plongées dans la bataille.

Les dragons avaient fui le coeur de leur Vallée, craignant d'être aussi tués dans le feu de la bataille. Ils utilisaient maintenant tout leur pouvoir pour protéger Don-I-Wertas - car ils savaient que cet arbre ne devait en aucun cas être détruit. Leur magie ne faiblit pas , même si de nombreuses attaques furent portées aux environs de l'arbre ancien.

La bataille dura plusieurs jours et plusieurs nuits sans aucun répit. Les combattants se tinrent éveillés et en état d'alerte grâce à divers sorts. Durant la nuit, le ciel était éclairé par des

milliers de feux de couleur rouge, orange, jaune, verte et pourpre. Des éclairs le traversaient, et l'odeur de la chair et de la végétation brûlées prédominait dans les airs. Des centaines de créatures nées du sol furent détruites, et les rangs des Magiciens Noirs et des Magiciens Blancs diminuaient de plus en plus. Après plusieurs jours de bataille cruelle, au cours desquels de nombreux Sorciers et élèves périrent et de nombreuses baguettes magiques furent perdues, un petit nombre de survivants fuit emportant leur bataille avec eux dans le reste du monde. Avaram fut tué, ainsi que les hauts sorciers de la Magie Blanche.

Durant la bataille, cependant, de nombreuses créatures comme Niav furent créées - ainsi que de nombreuses autres créatures diaboliques - des Vampires, des Bêtes, des Balrons, des Trolls et des Gnolles, pour en nommer certains. Nombre d'entre-eux survécurent à la bataille et se dispersèrent dans le monde.

Ce sont ces créatures qui rendent la vie et les voyages sur la terre encore si périlleux aujourd'hui. Les anciens centres et écoles de sorcellerie furent largement détruits et habités par ces créatures redoutables. Ils font maintenant régner la peur et l'agonie parmi les êtres vivant près de ces lieux."

Dambrano hésita pendant quelques secondes, et la lueur dans ses yeux ainsi que l'expression sur son visage révélèrent que les mauvais passages de son récit étaient - presque - terminés. Depuis que de redoutables créatures, vivant encore sur la terre, étaient nées de la magie, on pensa que la sorcellerie était une mauvaise chose, et de ce fait beaucoup des connaissances en magie se perdirent. Les gens étaient pétrifiés à l'idée de réutiliser la magie, car ils la considérait comme la source du mal qui ne pouvait que provoquer la mort. Même la plupart des connaissances des lutins et des nains en matière de bois ou de pierre disparurent; ce en quoi le monde régressa. Seuls peu de gens , comme vous, conservèrent la connaissance des sorts les plus complexes des temps passés - mais ils les gardèrent secrets.

Ce ne fut que plus tard que les races de la terre réalisèrent qu'elles avaient perdu quelque chose d'inestimable - mais alors il ne restait plus personne pour leur enseigner ce qui avait été oublié.

Car quelque chose de pire se passa durant la bataille.

Depuis la fin des horribles combats de magie, alors que Don-I-Wertas était resté sans protection, plus personne n'avait jamais revu de dragon."

# CHAPITRE QUATORZE

## DRAGONFLIGHT - Le But Final

On peut seulement maintenant deviner ce qui s'est exactement passé. Il est sûr, cependant, que ce qui s'est passé dans la Vallée du Dragon a affecté les dragons de manière irréversible - car c'était le seul endroit où ces créatures donnaient naissance à leurs progénitures; la plupart d'entre-eux erraient là en permanence.

A la fin de la guerre, de nombreux êtres et animaux se rendirent dans la Vallée du Dragon pour chercher à sauver tout ce qui pouvait être sauvé des dragons et de leur culture. Cependant, personne ne put pénétrer à nouveau dans la Vallée. Elle se trouva être sous l'emprise d'une certaine forme de sort, et ceux qui en revinrent vivants ne purent que raconter d'étranges histoires à propos d'une Licorne et d'une forme de Guerrier d'Ombre. Cependant, on pense aujourd'hui que les dragons ont tous disparu ou - ce que je redoute à penser - qu'ils ont tous été tués.

Les conséquences de cette perte sont évidentes pour l'ensemble du monde: des conflits entre des voisins avides de pouvoirs.

Dambrano soupira profondément à nouveau, et regarda ses élèves. On pouvait clairement lire le soulagement dans ses yeux, alors que la fin du récit approchait et que le moment arrivait où il allait leur dire pourquoi il les avaient convoqués, pourquoi il avait pris soin d'eux et pourquoi il leur avait enseigné tout ce qu'il savait aujourd'hui.

C'est le monde dans lequel nous vivons aujourd'hui," continua-t-il tristement, "et c'est aussi le monde dans lequel vous entreprendrez votre Quête - la Quête pour laquelle je vous ai formés pendant des années, la Quête qui, très probablement, changera le cours de l'histoire.

Cette Quête est radicalement différente de celles habituellement entreprises. Dans les temps anciens, les quêtes étaient généralement lancées pour trouver de nobles dames à marier ou des trésors cachés - mais celle-ci est totalement différente.

Non - votre Quête consiste à trouver et à enseigner la Magie. Par chance, même les plus hauts

tuteurs de l'Université de Pegana reconnaissent aujourd'hui qu'il a été une mauvaise chose de se débarrasser de la magie, et cherchent à créer une Faculté de la Magie. Vous devrez donc chercher, puis pénétrer dans les vieilles écoles, principalement habitées aujourd'hui par les créatures que j'ai cité auparavant, afin de découvrir toutes les écritures que vous pourrez trouver - s'il en reste. On pense que la connaissance de la Vieille Sagesse se trouve toujours quelque part, et nous vous demandons de nous ramener les vieilles écritures dont vous n'aurez pas besoin vous-mêmes."

Le Vieux Nain regarda ses élèves avec confiance. Il savait que si cette Quête pouvait être menée à terme, ces étudiants en seraient capables. Mais il y avait autre chose - une tâche qu'on n'avait pas besoin de mentionner car ils la connaissaient tous d'instinct.

Cependant, Dambrano la mentionna quand même.

"D'autre part", dit-il, "et ceci est très important, vous devez chercher à savoir ce qui est arrivé aux dragons. Découvrez où ils sont passés, ou s'ils ont effectivement été tous tués. Je refuse simplement de croire que ces grandes et puissantes créatures de la magie et de la sagesse aient pu disparaître de la surface de la terre pour l'éternité. Il est impossible qu'ils aient été tous détruits en si peu de temps.

Le but de votre quête, donc, est d'enrayer le rapide déclin de la terre. Je sais que cela peut paraître très pessimiste, mais j'ai bien peur de n'avoir aucune raison de penser autrement. Vous devez refaire la lumière sur la connaissance et la sagesse du passé, et empêcher le monde de renouveler les erreurs du passé.

Mais, j'ai déjà assez parlé. Je peux déjà lire les signes de l'impatience dans vos yeux, et je sais que vous désirez commencer votre Quête aussi vite que possible - même si elle peut vous conduire à la mort. Je voudrais vous remercier pour avoir écouté le si long récit d'un vieil homme. Afin de vous récompenser pour votre patience et votre attention, je voudrais vous offrir à tous un présent. Il s'agit du dernier objet de puissance qui reste des vieux..."

# DRAGONFLIGHT

## INSTRUCTIONS

# INFORMATION TECHNIQUES

## ATARI ST

### CONDITIONS PREALABLES D'UTILISATION

Le jeu est compatible sur tous les appareils couleurs ATARI ST. L'utilisation est simplifiée si vous utilisez une banque de données de plus de 0.5 MB et un double lecteur de disquettes. Si vous n'avez qu'un lecteur, n'hésitez pas à nous retourner le carte ci-jointe!

Une bonne souris est nécessaire pour utiliser au mieux le programme. Par moments, on vous demandera d'entrer un mot de la nouvelle (livre d'accompagnement). Dans ce cas, comme pour toutes les entrées de texte toute la ligne peut être supprimée grâce à la touche "Esc".

## COMMODORE AMIGA

### CONDITIONS PREABLES D'UTILISATION

Le jeu est compatible sur tous les appareils AMIGA. L'utilisation est simplifiée si vous utilisez une banque de données de plus de 0.5 MB.

Une bonne souris est nécessaire pour utiliser au mieux le programme. Par moments on vous demandera d'entrer un mot de la nouvelle (livre d'accompagnement). Dans ce cas, comme pour toutes les entrées de texte toute la ligne peut être supprimée grâce à la touche "Esc".

## CHARGEMENT DU PROGRAMME

Insêrer le disque A dans le lecteur et allumer l'ordinateur. Le jeu se mettra en marche automatiquement

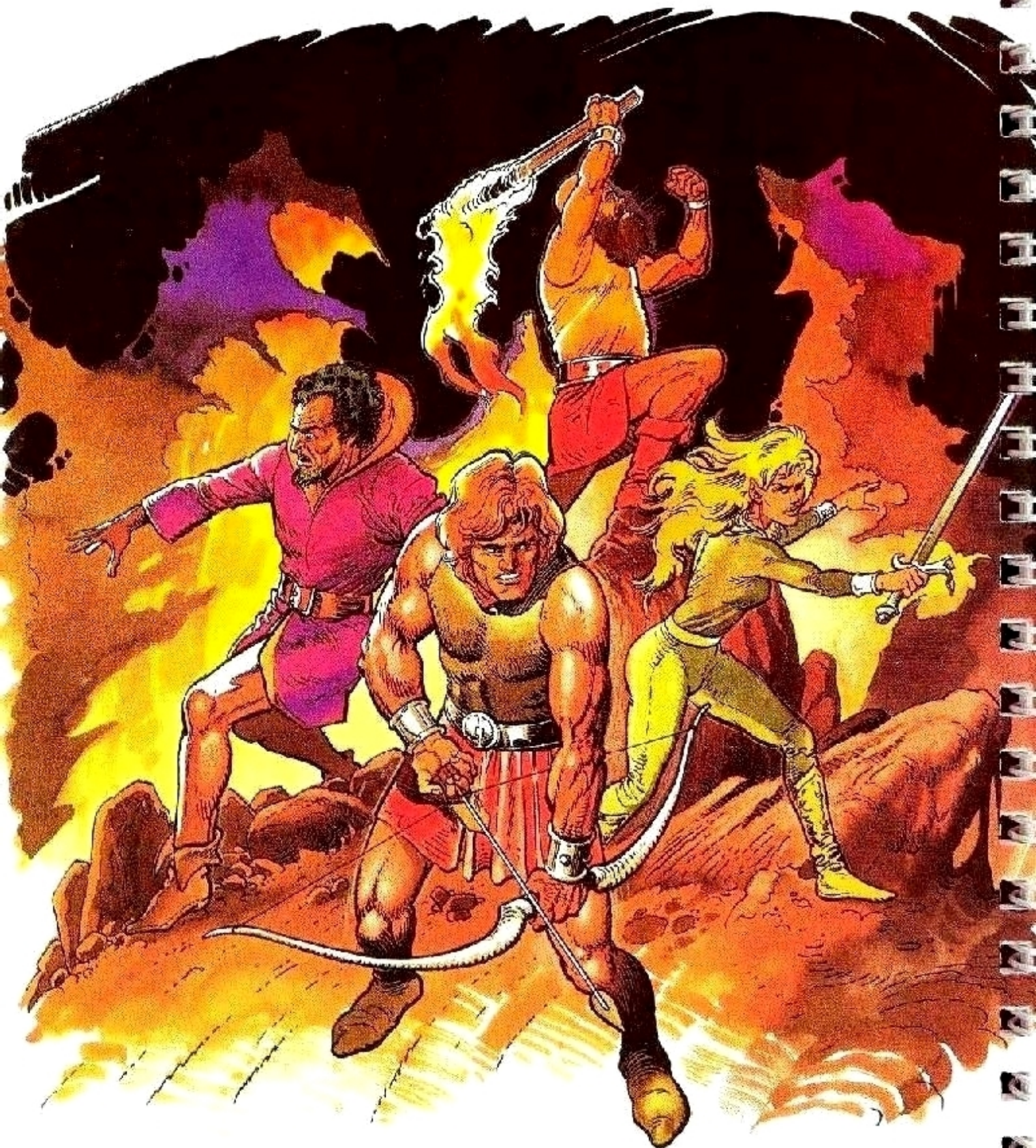
## CREATION DE DISQUES JEU ET DE SAUVEGARDE

Pendant le jeu, l'information est souvent stockée sur la disquette. C'est pourquoi il est conseillê de crêer une disquette de jeu avant de commencer la partie. Pour Cela, vous pouvez utiliser un programme de copie prêexistant auquel vous accêdez à partir du menu principal (après l'introduction de Dragonflight). Vous n'avez plus qu'à suivre les instructions à l'êcran.

Conseil pratique: Normalement, vous pouvez sauvegarder votre jeu sur la disquette d'origine. Il est cependant conseillê de garder un "bon" exemplaire sur une disquette de secours, au cas où vous feriez une fausse manoeuvre pendant le jeu. Pour cela, vous devez crêer des copies complêmentaires du disque original B et sauvegarder vos jeux sur celles-ci. Continuez à jouer avec la disquette de jeu "normale". Vous pouvez ensuite rêtablir des jeux sublêmentaires sauvegardês (avec "loading game").

# DRAGONFLIGHT

## Le Jeu



(Nous recommandons la lecture de la nouvelle "dragonflight" avant d'avancer dans ce chapitre, afin de se familiariser avec le monde dans lequel se passe ce jeu).

## LES HEROS DE L'HISTOIRE

Le groupe de héros qui entreprend ce long voyage est constitué de quatre êtres (ou "personnages") qui ont chacun leurs qualités et leurs valeurs propres. Celles-ci tiennent de leurs valeurs personnelles et des qualités de leur race propre. Mais présentons-les maintenant individuellement:

## BLADUS



Bladus est un membre de la race humaine âgé de 27 ans. De forte corpulence et incroyablement fort (les femmes le considèrent comme un "gros morceau"), sa contribution durant la bataille est invariablement énorme. Son amour pour le combat est seulement surpassé par l'amour de son propre corps, qu'il s'efforce de conserver dans une forme optimale. Ses parents, Hafsted et Tremura, lui donnèrent le jour dans la ville de Port Pylon. Quand Bladus était encore très jeune, ses parents furent tués par une attaque de pirates sur la ville et il fut confié à Dambrano, un tuteur de l'Université de Pegana.

Il est passé maître dans l'art du combat à l'épée - il peut se battre avec absolument n'importe quelle arme du moment qu'elle ressemble de près ou de loin à une lame. Son pouvoir, en ce qui concerne la magie, est principalement concerné par les sorts "agressifs" (à utiliser durant la bataille).

Il adore le combat, montrer sa force - et son propre corps!

## RINAKLES



Rinakles, également membre de la race humaine, est âgé de 28 ans. Il est svelte et son visage est facilement reconnaissable à son bouc. Sa principale force est la magie pure. Alors que les autres ont habituellement recours aux armes, il brandit simplement sa baguette magique et jette de nombreux sorts puissants qu'il a appris (ou qu'il apprendra).

Ses parents, Savorlin et Savira, lui donnèrent le jour dans la ville de Port Pylon. Tous deux moururent de la peste bubonique qui frappa la ville environ vingt ans avant le début de l'aventure de Dragonflight et Rinakles fut confié aux soins de Dambrano - oui le même Dambrano - le tuteur de l'Université de Pegana. Comme indiqué ci-dessus, la principale force de Rinakles est la magie. il ne manie que rarement les armes, à moins que, bien sûr, il n'ait été suffisamment entraîné à les utiliser. Sa force principale, en terme de magie, est l'exécution d'effets spéciaux (éclairs de lumière, etc), qu'il a, dans une certaine mesure, enseignée à Bladus.

Il adore la magie, la poésie (en fait, la lecture en général) et son petit chien répondant au nom d'Ahesap.

## DOBRANUR



Membre de la race des nains, Dobranur est né à Brindil-Bun dans les environs d'Eldwary Gymli-mate - il y a de cela plus de 80 ans. Dans sa plus tendre enfance, il y a de nombreuses années, ses parents décidèrent de partir vivre en solitaire près de la ville de Luthag et ils le confièrent donc à un oncle éloigné - Dambrano de l'Université de Pegana. On n'entendit plus parler de ses parents, et on pense qu'ils ont été tués par des gredins.

Il est de faible corpulence, porte la barbe et est spécialisé dans le combat avec sa

hache à double-lame (bien qu'il puisse, en fait, manier tout ce qui ressemble de près ou de loin à une hache).

Malgré son âge, il est encore très jeune et vient juste d'entrer dans l'adolescence (ceci s'explique par le fait que les nains peuvent vivre très, très vieux).

En ce qui concerne la magie, Dobranur est seulement en position d'aider les autres; il ne peut faire que très peu de choses par lui-même.

Il adore la terre, la pierre, le combat et tout ce qui sort de la terre en général.

## ANDARIEL



Magnifique jeune fille lutin dans tous les sens du terme, Andariel est née dans la fière ville lutin de Nimraviel. Son père, Traveliel, fut tué par un sanglier sauvage quand elle avait six ans, et sa mère, Galadruil, trouva mieux de la confier aux soins d'un tuteur de l'Université de Pegana répondant au nom de Dambrano, alors qu'il cherchait de nouveaux élèves, et qu'elle ne se sentait pas en situation d'élever sa fille toute seule.

Andariel est donc une magnifique jeune fille aux cheveux d'or et au visage que les hommes de sa race (comme ceux des autres races) qualifient de "ravissant".

En tant que lutin, Andariel est passée maître dans le travail du bois et le maniement de l'arc et des flèches. Ses compétences en magie sont modestes mais elle a le pouvoir de soigner les gens et de les plonger dans un sommeil guérisseur.

Elle adore le bois, la forêt de Gandomil et un charmant guerrier lutin répondant au nom d'Elstrynd.

# DIRECTIONS

La souris est généralement utilisée pour contrôler les événements du jeu; le clavier n'est utilisé que dans de très rares exceptions. Le menu a été constitué de telle sorte qu'une vitesse d'opération optimale est assurée. Le curseur devient "fermé" dans les champs appropriés durant presque toutes les actions afin de rendre la sélection plus facile. Le bouton droit de la souris peut généralement s'utiliser pour interrompre une action courante dans le cas où un champ spécial pour arrêter la procédure n'est pas disponible. Généralement, le champ d'opération se trouve dans le quart inférieur de l'écran et le jeu se joue dans la fenêtre du dessus. Les textes appropriés apparaissent au centre du champ d'opération et le curseur se glisse au travers de cette fenêtre.

Les portraits des quatre héros du jeu se trouvent sur la gauche. L'indicateur de l'état de chacun des joueurs apparaît en cliquant sur le portrait approprié (voir ci-dessous). Un champ avec quelques icônes se trouve sur la droite. A l'aide de ces petits symboles, vous pouvez avancer dans le jeu et donner des commandes. Avec le bouton droit de la souris, vous pouvez changer cette fenêtre des modes de commandes aux modes de mouvement et vice versa. Quelques flèches sont visibles durant les modes de mouvements qui déplacent le groupe de héros dans la direction appropriée. Les icônes de commandes sont décrites individuellement ci-dessous et changent d'après l'emplacement du groupe. La partie supérieure de l'écran sert uniquement dans des occasions particulières (modes inventaire et modes achats - voir ci-dessous).

# VOYAGEZ DANS LE MONDE ENTIER, SUR LA TERRE ET MERE

Afin d'accomplir sa mission, le groupe doit voyager dans presque toutes les parties du monde; le moyen de transport standard et aussi le plus économique étant la marche à pied. Il y en a, cependant, des plus élégants. Le groupe peut être déplacé dans 8 directions différentes, symbolisées sur le menu de mouvements par 8 flèches de direction. De nombreux dangers et obstacles attendent le groupe sur leur parcours.

Les humains, les nains et les lutins ne sont pas aptes à progresser sans encombre dans chaque niveau souterrain. Les rivières, les lacs, les mers et les hautes montagnes sont infranchissables pour les voyageurs; il n'est même pas possible de voir au-delà des montagnes. La progression est rendue plus difficile par les bois, les jungles et aussi le relief onduleux. Mettre le pied dans un marais peut être fatal. Dans ces zones, vous ne pouvez bouger qu'extrêmement difficilement et les vapeurs diaboliques que dégagent ces endroits brumeux peuvent mettre la santé des membres du groupe en danger. Beaucoup de prudence est aussi nécessaire dans le désert et les endroits couverts de glace.

Mais la nature n'est pas la seule à mettre la vie des voyageurs en danger; les hordes d'Orcs itinérants, ou encore pire, les créatures issues de la guerre des Magiciens présentent une menace mortelle. Cependant, ces êtres n'osent jamais rôder dans les villes ou dans leurs environs immédiats.

Beaucoup d'énergie peut être dépensée durant les longs voyages, aussi le groupe devra toujours prendre soin d'avoir assez de provisions avec lui. Ces provisions peuvent s'acheter dans pratiquement toutes les villes.

Les dangers de cette nature peuvent, cependant, être réduits si d'autres moyens de progression sont disponibles. L'un d'eux est le voyage par navire - de magnifiques navires à voiles peuvent transporter le groupe vers des rivages lointains. Cependant, la location d'un navire n'est pas une option spécialement bon marché pour le groupe.

En voyage par navire, il convient de faire attention à plusieurs choses. Il est de la responsabilité du groupe de fournir la nourriture à l'équipage. Vous devrez donc vous munir de provisions suffisantes avant d'entreprendre un voyage en navire, ou les marins pourraient s'en remettre à une vieille tradition: la mutinerie! Les collisions du navire avec la terre devront bien sûr être évitées dans tous les cas. Le navire ne peut supporter que trois collisions avant de couler inévitablement!

# TEMPLE

Les mouvements sur de grandes distances peuvent aussi être accomplis au travers de la puissance des héros mêmes, si le sort approprié est utilisé. Les vieux temples de la Magie Blanche et de la Magie Noire jouent un grand rôle dans ce domaine. Erigés dans des endroits où l'énergie de la Terre est concentrée, ils étaient des Centres de Méditation et de Rituel des Magiciens de la Magie Blanche et de la Magie Noire. Au moment de notre histoire, aussi, ces endroits augmentent les capacités magiques de l'esprit et produisent une augmentation de la capacité à emmagasiner de l'énergie. L'Anneau de Stasis, le présent de Dambrano, peut aussi y être utilisé (voir "REVEIL DES PERSONNAGES"). Quiconque pénètre dans ces temples pour méditer prendra automatiquement connaissance du nom de l'endroit. La possession du sort approprié permettra au groupe de se téléporter vers un autre Temple. Un autre sort peut déplacer le groupe de n'importe quel endroit donné de la surface vers un Temple; si, bien sûr, le nom de ce Temple est déjà connu.

Les actions suivantes peuvent être accomplies à la surface de la terre :

Figure 1: MAGIE - Jeter un sort préparé. Après que cette commande ait été donnée, le membre du groupe qui devra l'exécuter doit être déterminé en cliquant correctement.

Figure 2: ATTAQUE - Si un agresseur se trouve à proximité du groupe, il peut être attaqué avant qu'il ne le fasse. Si la commande d'attaque a été donnée, le groupe a la possibilité d'attaquer le premier - dans le cas contraire, c'est l'adversaire qui attaque le premier.

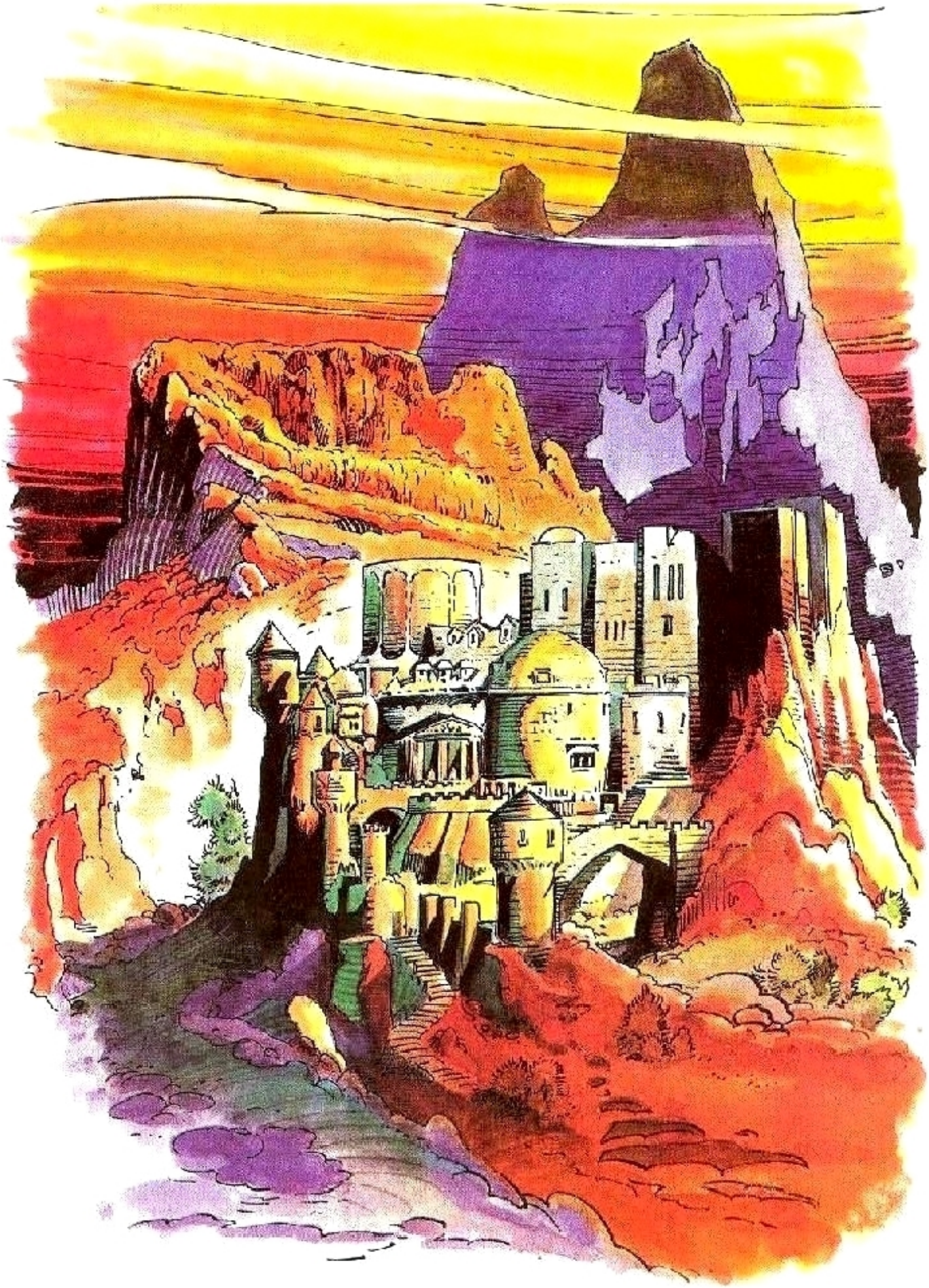
Figure 3: ENTRER DANS UN LIEU OU DANS UN NAVIRE - Appliquable aux villes, aux Temples, aux dongeons et aux endroits spéciaux.

Figure 4: CAMPER POUR LA NUIT - Le groupe se repose et gagne par là-même des Points de Vie et des Points de Magie. Si l'intervalle est trop court entre deux campements, alors l'effet sur le groupe sera limité. Le groupe peut aussi être attaqué pendant la nuit.

Figure 5 : QUITTER LE NAVIRE - Cette icône peut être utilisée quand le navire a transporté le groupe près d'une côte.

Figure 6 : OPERATIONS DISQUETTES - Chargement et sauvegarde d'une partie.

La connaissance de la géographie du monde et l'art de fabriquer des cartes, au moment où se passe notre histoire, sont presque tombés dans l'oubli. Cependant, on dit que des fragments appartenant à une ancienne carte magique seraient une aide très précieuse pour les longs voyages.



# VILLES ET VILLAGES

Ville médiévale, quelque peu étrange dans son architecture, car les maisons dans le jeu sont représentées comme étant très "traditionnelles" avec des boiseries et des structures de bois et de pierre.

De nombreuses villes, petites et grandes, sont éparpillées sur les continents et les îles du monde. Divers magasins offrant toutes sortes d'objets peuvent s'y trouver. Mais, d'une importance plus grande encore pour le groupe et sa quête, les habitants de ces villes peuvent donner d'inestimables informations et de précieux conseils. Pour entamer une conversation avec un passant, vous devez simplement vous approcher de lui et cliquer sur l'icône "PARLER". Les maisons dans les villes ont des numéros qui peuvent être révélés en cliquant sur "EXAMINER". L'icône "FRAPPER" peut être activée quand le groupe se tient directement en face de la porte d'une maison. Si quelqu'un vit dans la maison concernée, il/elle ouvrira la porte pour vous parler. Si personne n'ouvre la porte, essayez plus tard!

Vous avez différentes options quand vous parlez avec une personne. La flèche défile le long des textes qui sont plus longs qu'une page d'écran. L'icône "MONTRER" produit la liste des objets qui peuvent être montrés aux autres personnes pour obtenir des informations. Si le groupe souhaite offrir un présent à une nouvelle connaissance, utilisez la fonction "DONNER". Certains objets peuvent délier les langues... La conversation se termine en pressant sur le bouton droit de la souris.

Figure 7: MAGIE - Jeter un sort préparé. Après que cette commande ait été donnée, le membre du groupe qui devra l'exécuter doit être déterminé en cliquant correctement.

Figure 8: PARLER

Figure 9: FRAPPER

Figure 10: EXAMINER

Les magasins peuvent être identifiés grâce au signe rouge placé à l'entrée. Ils proposent (presque) tout ce dont peut rêver un aventurier - à des prix plus ou moins intéressants. Si le groupe pénètre dans un magasin ("FRAPPER"), la procédure est déplacée dans la partie supérieure de l'écran. Le point d'interrogation dans le coin droit montre l'état d'un personnage une fois qu'un des petits portraits situés en haut à droite a été cliqué. En choisissant une de ces images, on sélectionne l'acheteur de l'objet. Le groupe quitte le lieu en cliquant sur le symbole représentant une flèche dirigée vers le bas.



## EPICERIES

Les rations nécessaires pour le voyage peuvent y être achetées. La quantité de nourriture requise peut être déterminée par la flèche rouge/bleue.

# LE FORGERON



Les armes et les munitions sont indispensables pour le combat, mais le voyageur intelligent comparera soigneusement les prix!

La flèche rouge/bleue se déplace le long de la sélection de marchandises, et il suffit de cliquer sur l'objet puis de le donner à un des quatre portraits pour acheter une arme ou des munitions. Pour vendre quelque chose, le portrait doit être à nouveau cliqué et une liste d'objets qui pourraient intéresser le forgeron apparaissent. Il suffit alors de cliquer sur un des objets pour le vendre (après, peut-être, quelques petites questions).

# LE BAZAR



En fait, on peut y trouver toutes sortes d'objets utiles aux voyageurs. La procédure y est la même que chez le forgeron.

# LE GUERISSEUR



Les personnages blessés peuvent être assistés par un guérisseur et ils (ainsi que leurs Points de Vie) retrouveront rapidement la santé. Les guérisseurs sont particulièrement recommandés quand le groupe n'est pas encore équipé de

sorts de soin. Ici aussi la procédure est la même.

## LA TAVERNE



Les boissons fraîches émerveillent les voyageurs, mais les conversations qu'on peut y faire peuvent se révéler bien plus intéressantes.

## LA COMPAGNIE DE NAVIGATION



Un navire est fourni avec l'équipage complet. La procédure est simple; il suffit de choisir le personnage qui a assez de capital pour le navire.

## PALAIS

Les plus grosses villes sont souvent utilisées comme lieu de résidence par les Chefs des peuples. Ces palais peuvent se révéler très intéressants pour les aventuriers.

La plupart des grandes villes valent le coup d'être visitées, même si aucune mission importante ne doit y être accomplie par les quatre héros. Les villes les plus importantes sont décrites ci-dessous:

# PEGANA



Pegana est la ville centrale du continent principal d'Ontaflareth, construite au nord de l'énorme forêt de Glandomil. L'Université de l'état fut construite dans cette ville - et beaucoup de connaissance peut y être trouvée.

La population de la ville est constituée de toutes les races présentes sur la terre - des hommes, des nains et des lutins qui vivent ensemble dans une harmonie relative. La ville est très agitée la nuit, principalement dans les nombreuses tavernes où les étudiants de l'Université se retrouvent jusqu'à très tard.

Pegana fut construite comme une ville où toutes les races de la terre pouvaient se mélanger, il y a de cela très longtemps, au moment où les différentes races prirent conscience de leur existence.

# BRINDIL-BUN



La ville des nains, construite le long de la rivière Ebaren, qui se jette dans la Mer Ontaflareth. Une partie de la ville est construite sur le flan du Mont Brindil. les maisons y sont généralement plus petites que celles des humains et des lutins, en rapport avec la taille des nains.

Brindil-Bun est considérée comme la plus ancienne ville de la terre, même si les lutins maintiennent que leur ville de Nimraviel est plus vieille. C'est la querelle traditionnelle, quoique pacifique, qui tend à émerger de la plupart des réunions et des fêtes qui rassemblent les lutins et les nains.

Un des bâtiments les plus grands est le palais du Roi Drilba Kerilson. Il n'a pas encore de Reine car il n'a toujours pas atteint l'âge de 250 ans - âge auquel un nain est autorisé à se marier.

# NIMRAVIEL



La ville des lutins, construite entre Glandifil et "leur" forêt de Glandomil (la forêt de Glandifil a disparu et a été remplacée par le Désert du Diable). Alors que Brindil-Bun reflète la raison, propre aux nains, Nimraviel est plutôt le reflet de la nature des lutins - aimables et fins.

La ville est unique dans le sens où elle s'étend sur un large périmètre afin d'inclure les nombreux arbres que les lutins adorent - et dont ils font leurs maisons.

Bien que Brindil-Bun soit généralement considérée comme la ville la plus ancienne de la terre, les lutins affirment que Nimraviel est la ville la plus vieille.

Le palais du Roi Garolys Wimrofel-fils et de sa reine Silzay se trouve au centre de la ville, construit sur un vieux chêne.

# PORT PYLON



La ville des hommes, s'étendant le long des côtes où Ontaflareth se jette dans la Mer du Sud. Pas une autre ville ne comporte des styles de constructions aussi variés, car la race humaine s'y est établie depuis ses tous débuts (personne ne sait véritablement quand). Port Pylon est très célèbre pour ses marins, ses constructeurs et ses marchands de navires.

Depuis longtemps, on dit que Port Pylon est poursuivie par la malédiction: elle a été envahie par les pirates, décimée par la Peste Bubonique, "spontanément" brûlée à grande échelle, elle a même une fois complètement disparu de la surface de la terre pendant deux semaines, à la suite d'un sort diabolique d'origine inconnue.

Un bâtiment quelque peu obscur dans les environs de la ville - ni pompeux, ni

luxueux - se trouve être la résidence et le palais du Roi Drahnreb sualc-son et de sa Reine Xirtab.

## SCATTERBONE

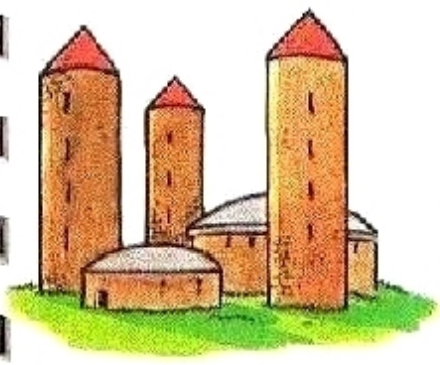


La ville des gredins, des corrompus et des hors-la-loi. La plus grande communauté de pirates de la terre y vit et il y existe un énorme marché noir où l'on peut acheter n'importe quoi de jeunes damoiselles aux cure-dents en passant par des outils magiques.

La ville est dirigée par le Roi Halfton le Jeune, fils du Roi Quaterton, et de sa magnifique Reine Doubleton. On dit qu'Halfton est torturé par un être, et qu'il payerait royalement quiconque l'en débarrasserait. Des forges spéciales y produisent des armes effrayantes que l'on ne peut trouver nulle part ailleurs.

Regardez toujours derrière vous dans cette ville!

## BAGNOL



Une ville du type de Pegana, aussi habitée par les différentes races vivant sur la terre. Elle s'étend sur l'île de Dorithannon, dans la Mer de Dorithannon. La ville est entourée de marais et de marécages et c'est l'une des plus petites villes du monde.

# DONGEONS

Les vieilles écoles de Magie Noire et de Magie Blanche ont été désertées pendant des années. Ou du moins, en ce qui concerne les humains, les nains et les lutins. Au cours des années, elles se transformèrent en ruines habitées par les affreuses créatures de la GUERRE. On dit que le plan même des dongeons rend la vie difficile pour les voyageurs. Bien que l'intention d'origine était d'empêcher l'accès des invités indésirables à la connaissance secrète des magiciens, aujourd'hui, les trappes, les panneaux secrets (décelables à leur structure légèrement friable) et les mécanismes de téléportation représentent une menace mortelle pour tous ceux qui espèrent redécouvrir la sagesse des temps passés.

De la même façon, les vieilles écoles renferment des trésors pour les esprits aventureux; on peut y trouver des coffres et des sorts puissants dans les couloirs et les chambres. Les torches accrochées aux murs peuvent être utilisées pour des usages personnels. Une sorte de champignon recherchée par les guérisseurs se trouve en abondance dans les couloirs humides.

On peut, à l'occasion, trouver une carte d'un étage d'une vieille école. Une relique très utile - probablement laissée par un précédent voyageur malchanceux dont les restes trainent sûrement dans les parages...

Les DISEURS DE DEVINETTES démontrent ce que pouvait être la puissance de la magie des anciens. Ils peuvent parler, même s'ils ne sont pas vraiment vivants - ils sont comdamnés à vivre leur existence dans les murs. Ils peuvent parfois taquiner un peu trop, mais réussir à résoudre leurs devinettes peut être une question de vie ou de mort. Vous devrez toujours répondre à leurs questions par UN mot. On dit que certains d'entre-eux disparaissent quand ils entendent la bonne réponse.

Les dongeons sont représentés en 3D, les chambres des labyrinthes apparaissent, cependant, de profil sur l'écran de combat. Quelques unes des caractéristiques de ces chambres sont données ci-dessous - "Ecrans de Combat dans les Dongeons" -. Les choix suivants sont disponibles dans les dongeons:

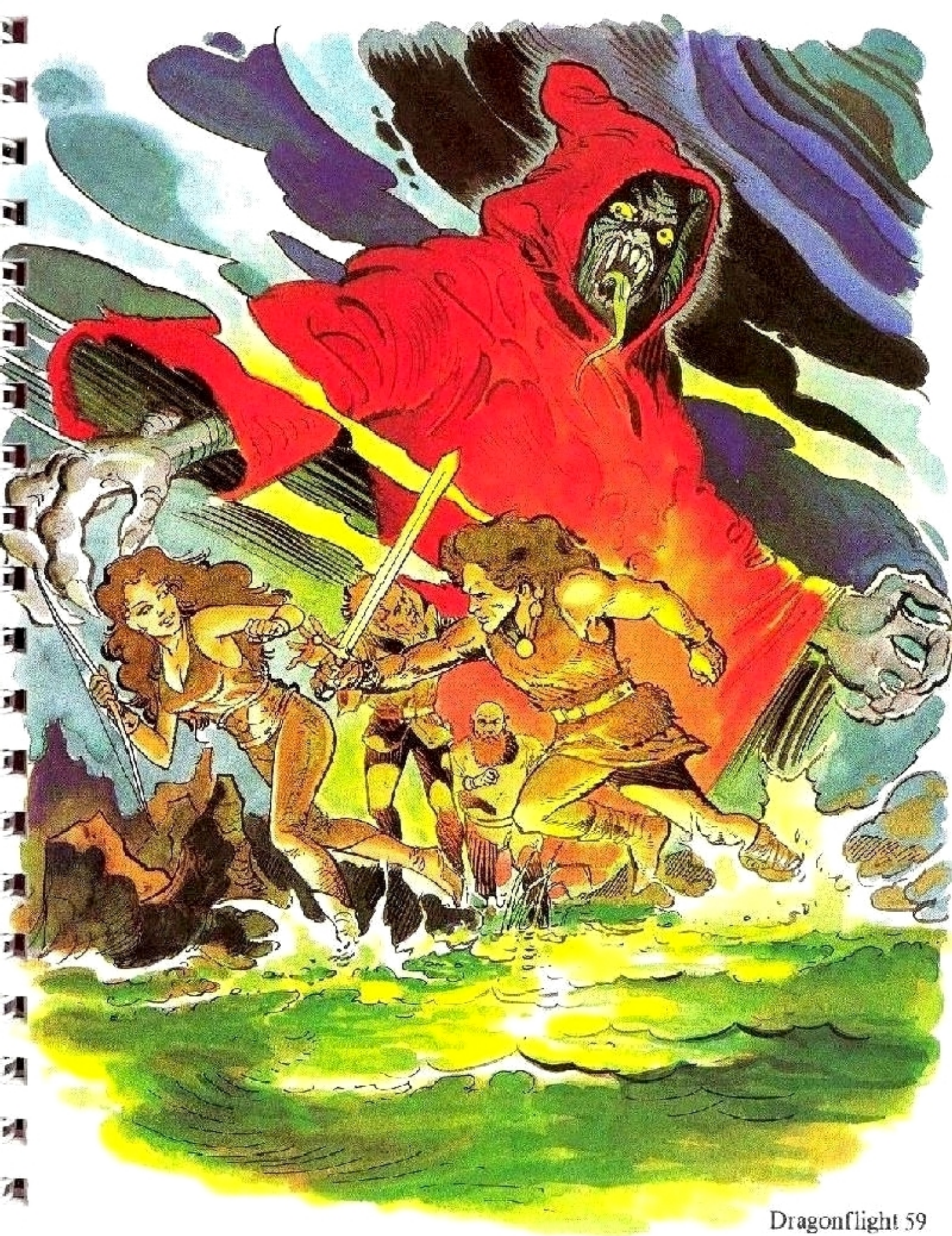


Fig. 11 - Un pas en avant

Fig. 12 - Un pas en arrière

Fig. 13 - Un pas à droite (sans tourner)

Fig. 14 - Un pas à gauche (sans tourner)

Fig. 15 - Tourner à 90 sur la droite

Fig. 16 - Tourner à 90 sur la gauche

Fig. 17 - Monter d'un étage (seulement quand le groupe se trouve dans la cage d'escalier)

Fig. 18 - Descendre d'un étage (seulement quand le groupe se trouve dans la cage d'escalier)

Fig. 19 - JETER UN SORT

Fig. 20 - PRENDRE - Quand le groupe se trouve face à un objet intéressant, il peut, à l'aide de l'icône "PRENDRE" devenir la propriété d'un des personnages.

Fig. 21 - ECOUTER - Quand le groupe se trouve face à une porte, un des personnages peut écouter à la porte pour déterminer s'il elle cache des monstre, et si oui combien.

Fig. 22 - OUVRIR PORTE - Le groupe doit se trouver en face d'une porte pour l'ouvrir.

Fig. 23 - OUVRIR COFFRE - On peut trouver des coffres à trésors dans les couloirs. Il faut se trouver en face du coffre pour l'ouvrir. Attention aux trappes!

Fig. 24 - EXAMINER - Cette icône a deux fonctions dans le dongeon: le symbole peut être cliqué en face d'un mur pour découvrir un panneau secret. D'autre part, les Diseurs de Devinettes commencent à parler une fois qu'ils ont été "examinés".

Fig. 25 - DEVERROUILLER - Certaines portes sont fermées à clé, mais à l'aide d'une clé magique toute les portes peuvent être ouvertes, simplement en cliquant l'icône puis le personnage détenant la clé. Malheureusement, ces clés ne peuvent être utilisées qu'une fois!

## INDICATIONS EXPLICATIVES : LE PERSONNAGE ET SON EQUIPEMENT

En cliquant l'un des portraits des personnages situés dans la partie inférieure gauche de l'écran, on peut faire le bilan des personnages et de leur équipement. Tout d'abord apparait:



Les informations sur chaque personnage peuvent être ici vues en un seul coup d'oeil. Le changement de personnage se fait en cliquant sur les portraits. Les informations données sont détaillées ci-dessous:

trait indicateur: montre la puissance retrouvée de la relation entre Magie Blanche et Magie Noire. Voir "L'ART DE JETER DES SORTS", "UTILISATION DE LA MAGIE BLANCHE ET DE LA MAGIE NOIRE".

Points de Vie: montre la santé du personnage. Le personnage perd des Points de Vie suite aux attaques physiques (combats, trappes, téléportation, etc). Si les Points de Vie atteignent zéro, alors le personnage meurt! Les Points de Vie peuvent augmenter en campant pour la nuit ou en absorbant des potions.

Magie: les sorts requièrent une énorme concentration et utilisent l'énergie spirituelle. "Magie" révèle la quantité d'énergie qu'il reste au personnage dans ce domaine. Si les points de Magie descendent à un niveau très bas, les sorts exigeants ne pourront pas être

exécutés. Les périodes de repos (campement pour la nuit) permettent l'accumulation de Points de Magie, mais les points augmenteront graduellementx sans pour cela camper.

Expérience: l'expérience du personnage, particulièrement dans le domaine du combat, augmente au cours du jeu. Plusieurs chose dépendent du niveau de l'expérience, par exemple, les bon tirs, la capacité de se déplacer rapidement durant les combats, réussir ses sorts, ouvrir les coffres en toute sécurité, etc, etc. Entre autre, le niveau de l'expérience détermine aussi le maximum de Points de Vie et de Points de Magie qui peuvent être réalisés.

Caractère: le nombre donné est déterminé par les actions des personnages. Les "bonnes" actions comme la générosité envers les mendiants ou l'accomplissement de certaines tâches augmentent ce nombre. D'autre part, tuer un ennemi en fuite durant une bataille ou fuir un monstre conduit à la perte de Points de Caractère. Au cours du jeu, il se peut que le groupe rencontre quelqu'un à la recherche de connaissances de haute valeur morale.

Armes : le bilan des armes en un coup d'oeil.

Armement: montre l'armement porté.

Points d'armes : le degré de danger que présentent les armes d'un personnage est déterminé par sa race, son expérience, ses armes et ses potions magiques. Ce sont les "Points d'armes".

Points d'armement : les facteurs pris en compte ici sont la race, l'armement, les potions et les anneaux magiques. Les "Points d'Armes" indiquent le degré de protection d'un personnage par rapport aux attaques.

Nourriture : indique les réserves de provisions à un instant donnê. Un personnage sans nourriture perd des Points de Vie à chacun de ses pas!

Argent : détermine la richesse du personnage.

Après cette page d'état, plusieurs sous-menus peuvent être appelés :

fig. 26 - La flèche vers le bas quitte la page d'état. Cette icône apparaît aussi dans les sous-menus de manière à pouvoir retourner à la page d'état.

Fig. 27. - SOUS-MENU 1 - INDICATEUR D'INVENTAIRE



Tous les objets possèdés par un personnage sont montrès ici. A l'aide de la flèche rouge/bleue, il est possible de faire dêfiler cette liste. Ici aussi, les personnages peuvent êchanger les objets qui sont en leur possession en cliquant sur les portraits. Les êchanges d'objets, de provisions ou d'argent entre leurs personnages sont très simples; il suffit de cliquer sur l'objet concernê et de le tirer jusqu'au portrait du personnage auquel il est destinê. Le menu à droite permet d'autre possibilités sur l'inventaire.

Fig. 28 - EXAMINER UN OBJET DE L'INVENTAIRE - Une petite main apparaît et il suffit de la cliquer sur un objet pour en avoir la description.

Fig. 29 - Manipuler un objet de l'inventaire. Certains objets trouvês peuvent être manipulês; soit en les chargeant soit en les modifiant...

Fig. 30 - Prêparation d'une arme ou d'un armement. Les personnages peuvent porter plusieurs variêtês d'armes ou d'armements avec eux, mais, bien sûr, seule une arme ou un êlêment d'armement pourront être utilisês et portês sur soi durant la bataille. L'arme et l'armement dont on a l'intention de se servir devront être cliquês par cette icône.

Fig. 31. - SOUS-MENU 2 - SORTS MAGIQUES



En cliquant sur ce symbole, tous les sorts que le personnage aura déjà appris apparaîtront.

Fig. 32 - Préparation d'un sort. Le sort cliqué sur l'icône est utilisé en conjonction avec l'icône de la magie (sur la partie inférieure de l'écran), c'est-à-dire qu'un personnage ne peut avoir qu'un seul sort en mémoire à la fois.

## L'ECRAN DE COMBAT

Quand un conflit éclate avec un groupe de monstres, la scène de combat est vue de profil. Le groupe commence toujours la bataille sur le côté gauche de l'écran et les ennemis attaquent de la droite. La bataille commence avec la première attaque - qu'elle soit lancée par le groupe ou par les monstres. Avant d'expliquer plus précisément la procédure du mode de combat, considérons d'abord brièvement le principe de l'écran de combat. Le conflit s'organise en "manches". Une manche du combat comprend une action par un personnage et la réaction correspondante de l'adversaire. Au début de chaque manche, les personnages sont informés du "mouvement" qui devrait être fait. Tous les personnages reçoivent des instructions les uns après les autres. Après quoi le cours de la bataille se déroule à l'écran: nos héros portent leurs actions et les monstres font leurs mouvements. Une fois que tous les mouvements ont été accomplis, de nouvelles commandes sont données aux personnages pour les manches suivantes. Mais passons maintenant au détail..



Chaque personnage a un certain nombre de mouvements par manche. Ce nombre dépend de son expérience, de sa race, et des sorts concernés. Le nombre maximum de mouvements par personnage est de neuf. Dans la pratique, cela signifie qu'un



personnage qui a trois mouvements peut courir deux fois et frapper une fois.

Les commandes sont données à chaque personnage au moyen du système d'icône habituel. Le bouton droit de la souris fait l'alternance entre les symboles de mouvements et de commandes. Chaque personnage, à son tour, reçoit des commandes en utilisant les icônes. Une aide est donnée en même temps par les textes dans la fenêtre centrale et par la petite vue d'ensemble au sommet de l'écran. De là, on peut avoir une vue générale de la bataille et les mouvements programmés deviennent immédiatement visibles.

On peut voir deux nombres au-dessus des portraits des héros. HP représente les points de Vie qui restent au personnage et MP les points de Magie. L'écran d'aide est désactivé pendant la bataille.

Les actions suivantes sont possibles pendant l'écran de combat:

Fig. 34 - le personnage saute d'un pas en avant (vers la droite)

Fig. 35 - le personnage saute d'un pas en arrière (vers la gauche)

Fig. 36 - le personnage saute d'un pas à gauche (en arrière)

Fig. 37 - le personnage saute d'un pas à droite (en avant)

Fig. 38 - le personnage tourne en rond

Fig. 39 - MAGIE - Le sort préparé est exécuté.

Fig. 40 - ATTAQUE - Un monstre attaque. En fonction de l'arme en main, cela peut être une attaque de longue distance (flèche, poignard, arme magique, etc) ou une attaque rapprochée (épée, hache, etc).

Fig. 41 - DEFENSE - Le personnage est forcé de se défendre durant TOUS les mouvements qui lui restent. Suivant sa race et son expérience, il est apte à éviter les attaques ou à se défendre.

Il n'est pas possible d'essayer de mémoriser un nouveau sort dans le feu de la bataille. Ceci devrait être fait avant le début du conflit. A la fin d'une manche de combat, la grande fenêtre de texte est activée et les événements de la manche peuvent être consultés.

## FUITE

La fuite devant des adversaires écrasants est moins héroïque, mais souvent bien plus sensée. Tout ce que le groupe doit faire est de quitter l'écran de combat par l'une des sorties. Cependant, tous les personnages doivent utiliser la même sortie et ils ne peuvent se séparer les uns des autres! Malheureusement, la fuite entraîne une petite perte de points de caractère.

Cependant, la plupart des adversaires ne combattent pas jusqu'au point de se rendre,



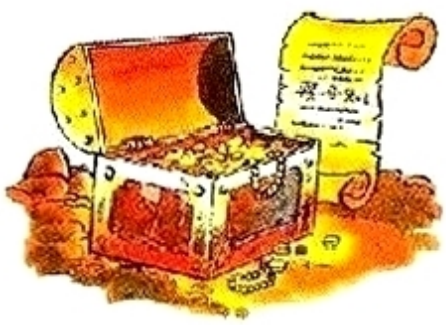
mais ils préfèrent quitter la bataille. Un tel monstre essayera de sortir de la scène du combat par le plus court chemin possible. Le texte d'évaluation de la bataille attirera l'attention sur le monstre en fuite. Tuer des adversaires alors qu'ils fuient est puni par une perte de points de caractère.

## LA RECOMPENSE DE LA BATAILLE



Chaque personnage gagne des points d'expérience pour chaque monstre tué. Le nombre de points gagnés dépend de la force de l'adversaire. D'autre part, la plupart des monstres portent de l'or sur eux qui peut être réclamé par le vainqueur.

## LE SCENARIO DE LA BATAILLE DANS LES DONGEONS



Dans les vieilles écoles de magie, les chambres sont principalement représentées de profil à l'écran. Ceci signifie, parmi d'autres choses, qu'un monstre n'est pas nécessairement dans toutes les chambres. Le principe qui dirige les personnages reste le même, mais il y a une ou deux choses qui doivent être expliquées en détail.

Les coffres aux trésors et les placards dorés se trouvent dans les chambres des dongeons. Les coffres contiennent toutes sortes d'objets de valeur. Cependant, les placards contiennent des parchemins dotés des sorts des anciens magiciens! Un personnage doit se trouver en face d'un coffre ou d'un placard pour en vider le

contenu et il doit pour cela utiliser l'icône déjà utilisée dans la procédure 3-D.

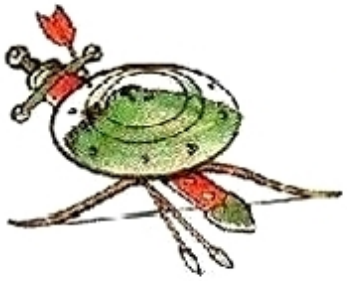
Fig. 43 - OUVERTURE D'UN COFFRE

Contrairement au scénario de la bataille à la surface, il peut y avoir jusqu'à quatre sorties dans les dongeons. Une porte peut être reconnue par un étroit morceau de bois à la limite inférieure de la fenêtre de l'écran de bataille.

Fig. 44 - QUITTER LA CHAMBRE

Le groupe dans son ensemble peut quitter la chambre dans une certaine direction qui doit être déterminée en cliquant l'icône avec les flèches de direction. Cependant, ceci est uniquement possible quand il ne reste plus de monstres dans la chambre. Une attention particulière doit être portée au fait que les chambres sont TOUJOURS représentées avec le groupe sur la gauche. Cependant, quitter la chambre dans les autres directions provoquera le pivotement du décor! La fuite est seulement possible par les portes.

# ARMES DES PERSONNAGES



Nos quatre héros ont chacun des capacités et des valeurs différentes, suivant leur race et leur profession. Chacun d'eux ne peut pas manier toutes les armes et tous les armements. Chaque personnage a ses préférences et ses aversions par rapport aux armes, comme détaillé ci-dessous.

## BLADUS



En tant que guerrier avisé, il peut manier toutes les armes. Les seules exceptions sont les armes qui ont été spécialement créées pour les autres peuples. Elles sont:

- hache magique
- massue
- arc de lutin

## RINAKLES



est plus accoutumé aux disciplines spirituelles qu'aux disciplines physiques. La plupart des armes sont trop volumineuses ou trop lourdes pour lui. Les armes qu'il ne peut manier sont:

- épée

- longue épée
- masse d'armes
- hachette
- hachette magique
- massue
- tous les arcs

## DOBRANUR



La race des nains a toujours été célèbre pour sa force et sa ténacité. La plupart des nains sont, en effet, des guerriers efficaces. Ils méprisent, cependant, quelques armes en raison de leur taille limitée :

- longue épée
- épée de crystal
- stylet
- tous les arcs

## ANDARIEL



Comme tous les autres membres du peuple lutin, Andariel, n'est pas dotée d'une force physique excessive. De plus, le combat n'est pas dans sa nature; au mieux, elle considère le combat comme un mal nécessaire. Ainsi donc, elle ne manie

pas la plupart des armes , mais étant une lutin, elle est très douée au tir à l'arc. Les armes qu'Andariel n'utilise pas sont:

- épée
- longue épée
- masse d'armes
- hachette
- hache magique
- massue

## LES ADVERSAIRES

Nos héros devront affronter de nombreux dangers au cours de leur voyage. Les créatures de la guerre des magiciens ne sont pas les seules à présenter une menace, car il y a aussi des animaux sauvages. Voici une liste des monstres CONNUS pour rendre la surface et les dongeons dangereux pour les voyageurs:

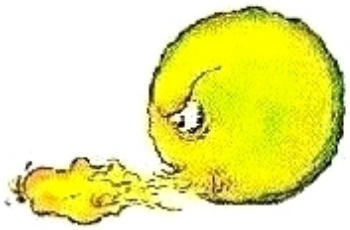
### ORCS



Créatures en tenue légère, principalement vêtus de peaux de bêtes. Elles sentent quelque peu le pourri, et portent de grandes oreilles avec lesquelles elles entendent remarquablement bien. Leur peau est brune et poilue, et elles peuvent parfois atteindre la taille d'un homme adulte. Les Orcs ne sont pas des créatures de la guerre des magiciens, mais une tribu de chasseurs

primitifs provenant de l'ouest de Dorithannon. Elles peuvent porter des armes.

## BALLES D'ENERGIE



Personne ne sait de quoi ces formes abstraites sont faites ni d'où elles viennent. Elles sont rondes, vertes et contiennent du feu. Elles lancent des éclairs de feu à quiconque les attaque. Elles sont surtout dangereuses de par leur vitesse!

## SERPENTS



Un animal mortel de couleur verte. Il existe des espèces qui étranglent et d'autres qui empoisonnent, mais elles ont toutes en commun d'être mesquines et de ne pas être dignes de confiance. Ne leur tournez jamais le dos - et ne leur faites pas confiance même quand ils vous tournent le dos!

## FANTOMES



Bleus, miroitants, semi-transparents, ils ne peuvent être touchés ni blessés par aucun moyen physique classique. Ils peuvent se transformer en nuages bruns qui sentent le souffre, et leur présence peut généralement se détecter grâce à leur odeur unique. Ils ne peuvent être touchés par des armes

classiques comme les épées, les haches et les arcs! De plus les fantômes sont, des adversaires très lestes.

## GHOULS



Etres aux traits creux habillés de robes bleues, et de taille inférieure à celle des humains. Ils lancent des boules de feu de leurs yeux qui émergent de leur visage caché sous un capuchon. En mourant, ils tombent dans l'oubli. Les vampires utilisent une sorte de magie qui affecte tout le groupe durant le combat! Comme pour les fantômes, il existe aussi des vampires immunisés contre les armes "physiques".

## OURS



Animaux naturellement pacifiques, qui sont généralement poilus, bruns et qui marchent à quatre pattes. Ils dépassent la taille d'un homme adulte quand ils se tiennent sur leurs pattes de derrière, et un ours en colère peut être mortel. On dit que des ours ont été touchés par les guerres de la magie et sont ainsi devenus hostiles en permanence.

# SQUELETTES



Restes d'hommes étranges qui sont morts de mort non naturelle. Leurs squelettes ont été destinés à régner sur la terre et à chercher des proies jusqu'à leur repos éternel. On pense qu'il existe aussi des squelettes de lutins, de nains et d'autres créatures diverses, bien que cela n'ait jamais été prouvé. Les squelettes deviennent encore plus dangereux, bien évidemment, quand ils portent des armes!

# BETES



Créatures sans émotion nées de la terre. Elles se cachent dans les zônes d'argile pourpre desquelles elles peuvent surgir à tous moments. Elles sont cornues et possèdent un regard diabolique qui a le pouvoir d'assommer la plupart des passants indésirables. Elles montrent généralement leurs crocs, ce qui amplifie leur pouvoir. Quand elles meurent, elles redisparaissent dans la boue...

# BALRONS



Enormes, corpulentes et remarquablement fortes créatures qui sont pratiquement impossible à battre dans des conditions normales. Elles ont des ailes qui leur permettent de voler au-dessus des obstacles comme les montagnes et les océans, et des yeux blancs anormalement caves. Elles peuvent lancer du feu, et se transfomer en feu en disparaissant. Les Balrons sont extrêmement dangereux car équipés de sorts pouvant blesser le groupe dans son ensemble. En combat rapproché, leur souffle est encore plus redoutable; seuls les aventuriers extrêmement expérimentés ont une chance de survivre face à l'attaque d'un Balron.

# TROLLS

Créatures vertes et vaseuses pouvant se tranformer en sphères en mourant. On dit que leurs yeux ont une grande capacité à assommer les regards indésirables, bien que cela demande à être prouvé. La légende dit que ces créatures ne sont actives que la nuit venue - elles se transforment en pierre si le soleil lance ses rayons sur elles avant qu'elles n'aient rejoint leurs abris. Ceci explique peut être pourquoi les Trolls ne se trouvent qu'au sein des dongeons souterrains.

## GNOLLS



Créatures plus petites que les hommes. Elles sentent la saleté et dégagent une odeur encore pire que celle des Orcs. On ne sait pas grand chose sur ces créatures, mais il est certain qu'elles peuvent être mortelles quand elles le désirent! Elles habitent aussi les dongeons.

## STATUES



Etres forts faits de granit. Ils sont absolument aussi indestructibles que la matière qui les compose. Ils sont bien plus grands que les ours et dépassent un homme adulte de deux bonnes têtes. Ils lancent du feu et leurs yeux émettent une curieuse lumière rouge. Ils sont des reliques de vieux magiciens qui étaient, de toute évidence, destinés à protéger les secrets des magiciens. Ils ne sont pas capables de bouger, mais on doit bien prendre garde de ne pas rester dans leur ligne de feu! On dit que seule une arme peut les détruire.



Des pierres précieuse vivantes - pratiquement de la taille d'un homme adulte. Leur véritable apparence ne peut être qu'imaginée, car personne n'en n'est jamais revenu victorieux. Elles sont extrêmement mortelles, et absolument indestructibles.

## L'ART DE LA MAGIE

Bien avant l'époque de cette histoire, la magie faisait partie de la vie quotidienne des lutins, des nains et des humains. Pratiquement plus personne ne connait quoi que ce soit sur cet art perdu. Cependant, dans les vieilles écoles de magie, se trouvent encore des traces des sorts communément utilisés dans les temps anciens. Si un tel parchemein est découvert, le processus d'assimilation d'un sort est très simple: lisez simplement le sort, et ce dernier s'imprimera de lui-même dans votre mémoire. Pour réaliser cette action, cliquez sur "EXAMINER" dans le mode inventaire puis sur le parchemin. Le parchemin contenant le sort disparaitra immédiatement après sa lecture. Il existe donc deux doctrines, l'une de la Magie Blanche et l'autre de la Magie Noire qui agissent dans des domaines différents. Voici un résumé des anciens sorts qui peuvent se trouver dans les profondeurs des dongeons.



# SORTS DE MAGIE BLANCHE

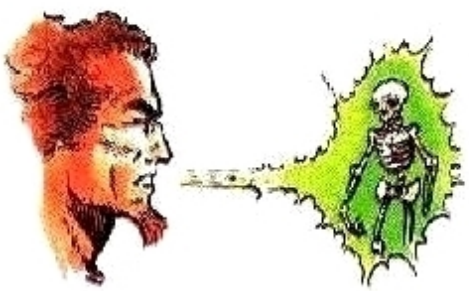


## LUMIERE

Une aura blanche et brillante se forme autour du personnage exécutant ce sort. Très utile dans les sombres dongeons...

Points de Magie nécessaires: 3

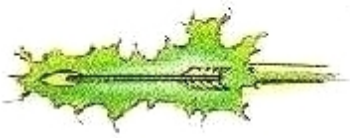
## CHASSE MORTS-VIVANTS



Si le groupe rencontre des créatures du type morts-vivants, tels que les squelettes, fantômes et vampires, ce sort peut être utilisé pour maîtriser la situation. Les Morts-Vivants, ou du moins certains d'entre-eux, fuiront. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois durant chaque conflit.

Points de Magie nécessaires: 5

## ARC MAGIQUE



Un sort de combat. Un projectile magique est lancé sur l'adversaire. Cependant, la flèche magique ne cause pas trop de dommages.

Points de Magie nécessaires: 8

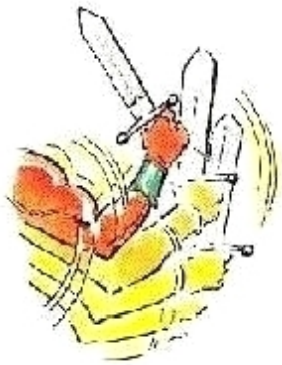
## LUMIERE AVEUGLANTE



Un éclair de lumière imaginaire aveugle momentanément tous les adversaires, et réduit donc leurs chances de frapper avec succès. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par bataille.

Points de Magie nécessaires: 10

## RAPIDITE



Ce sort augmente la rapidité de tout le groupe pendant toute la durée de la bataille, c'est-à-dire que plus de mouvements peuvent être accomplis.

Points de Magie nécessaires: 10

## PROTECTION



Il donne à la personne qui jette le sort une protection supplémentaire contre l'action des adversaires. Le sort dure pendant tout le combat, mais ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

Points de Magie nécessaires: 8

## PROTECTION DU GROUPE

La même chose que ci-dessus, à la différence que le groupe dans son ensemble est protégé.

Points de Magie nécessaires: 18

## SOIN



Quand un des personnages est blessé, ses Points de Vie augmentent.

Points de Magie nécessaires: 5

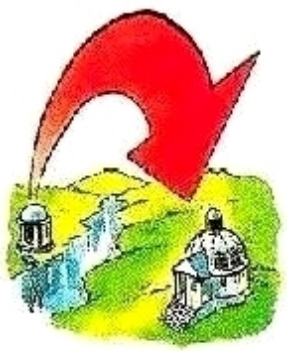


## TRANSE SOIGNANTE

Quand un des personnages retrouve sa pleine santé, ses Points de Vie atteignent leur valeur maximum.

Points de Magie nécessaires: 20

## TELEPORTATION VERS TEMPLE



Ce sort téléporte le groupe vers un autre Temple, à la condition que le groupe se tienne dans un Temple et qu'il connaisse le nom du Temple de destination.

Points de Magie nécessaires: 25

## TELEPORTATION

Le groupe peut être téléporté de n'importe quel endroit de la surface dans un Temple. Là encore, le nom du Temple de destination doit être connu.

Points de Magie nécessaires: 40

# SORTS DE MAGIE NOIRE

## LUMIERE

Ce sort concorde avec le sort de LUMIERE de Magie Blanche.
Points de Magie nécessaires: 2

## ARC MAGIQUE

Ce sort est comparable à celui de la Magie Blanche.
points de Magie nécessaires: 3

## BOULE DE FEU

Un projectile magique plus puissant que la flèche magique.
Points de Magie nécessaires: 8

## ECLAIR

Le plus puissant de tous les projectiles.

Points de Magie nécessaires: 15

## PEUR

Ce sort fait fuir des adversaires. Il ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

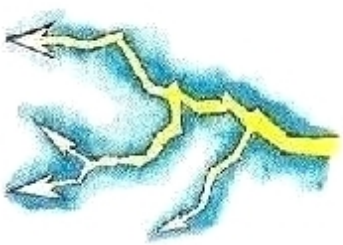
Points de Magie nécessaires: 12

## ONDE DE CHOC

Cette onde de choc crée une lumière qui endommage moyennement les adversaires.

Points de magie nécessaires: 18

## ZONE D'ECLAIRS



Un sort de combat très puissant qui blesse l'ensemble du groupe des monstres. Points de Magie nécessaires: 25

## LE SORT SANS NOM

Le plus sinistre des sorts de combat des Magiciens Noirs. Un grand nombre d'adversaires disparaissent purement et simplement - personne ne sait quel destin attend les victimes de ce sort...

Points de Magie nécessaires: 35

## QUITTER LE DONGEON

Un sort tout particulièrement utile dans les dongeons: il peut téléporter un personnage à la surface à n'importe quel moment.

Points de Magie nécessaires: 12

## SORTS ORDINAIRES

Comme nous l'avons déjà mentionné, la magie faisait autrefois partie de la vie de tous les jours. C'est la raison pour laquelle vous trouverez aussi dans les vieilles écoles des sorts qui n'auront pas grand chose à voir avec votre dangereuse quête. Ils ont pourtant une valeurinestimable pour Dambrando, le vieux tuteur. Il faut les lui ramener pour lui permettre de créer la nouvelle Université de la Magie. On peut trouver les différents sorts ordinaires suivants:

- Soin des arbres
- Durcissement du bois

- Fertilité
- Moulage de la roche
- Rougeoiement de la pierre
- Durcissement de la roche
- Détection du minerai
- Conservation
- Rougeoiement de la brume

## UTILISATION DE LA MAGIE BLANCHE ET DE LA MAGIE NOIRE

La Magie Blanche et la Magie Noire demandent toutes deux une grande quantité de force spirituelle, et une grande concentration est nécessaire pour exécuter un sort. Cependant, l'état de conscience s'habitue lui-même à l'une ou l'autre forme de magie. Celui qui aura souvent utilisé la Magie Blanche aura, au début, des difficultés à utiliser la Magie Noire. Un trait indicateur dans le l'indicateur d'état illustre cela. Il y a dans chaque direction - vers la gauche Noire et vers la droite Blanche - un maximum de cinq étapes. Ceci signifie qu'en pratique, si un personnage a utilisé trois sorts "Blancs", par exemple, et qu'il veut utiliser un sort "Noir", le sort échouera trois fois jusqu'à ce que le trait ait au moins atteint sa position neutre.

# SPECIALITES DES PERSONNAGES

Tous les personnages n'ont pas le talent d'apprendre un certain nombre de sorts. Les capacités magiques varient considérablement suivant les héros:

## BLADUS

... a tendance à plus utiliser son corps que son esprit, mais il peut aussi maîtriser des sorts; il apprend particulièrement vite les sorts qui sont utiles durant le combat.

## RINAKLES

... est le magicien le plus doué du groupe. Il maîtrise tous les sorts, exception faite de ceux d'origine lutin, auxquels seuls les lutins ont accès.

## BRANUR

La magie qui ne sert pas à forger ou à former le métal, a depuis toujours, intrigué le peuple nain. La plupart des membres de leur peuple n'étaient pas faits pour cela. Cependant, Dobranur est très doué pour un nain, même s'il n'est pas aussi enthousiaste que Dambrano. Il semble avoir un mal fou à se rentrer certains sorts dans la tête, mais il peut se rappeler certains autres sans aucun problème.

Un domaine de la Magie a toujours été cher au coeur du peuple lutin: le soin des êtres vivants et des plantes. Aucun autre peuple n'a une capacité aussi prononcée envers l'une ou l'autre des domaines de la Magie. Malgré cela, Andariel n'a qu'un talent assez modeste et elle peut très facilement maîtriser certains des sorts les moins exigeants du combat et de la lumière magique.

## OBJETS MAGIQUES ET POTIONS

Même si la connaissance de la magie a été perdue il y a de cela plusieurs années, on peut encore trouver quelques reliques de force magique de ce temps-là; les Anneaux de Stasis - le cadeau de Dambrano à ses élèves (voir "REVEIL") - en sont un bon exemple. Mais d'autres reliques magiques qui auraient survécu sont sensées se trouver dans les dongeons sombres.



Anneaux de Protection

Ces anneaux qui passent inaperçus ont le pouvoir de réduire l'impact des attaques sur leurs détenteurs. Il y a des petits, des moyens et des grands anneaux de protection, et leurs effets sont proportionnels à leur taille.

L'utilisation des anneaux ne remplace pas l'armement, mais c'est une forme supplémentaire de protection. Un seul anneau peut être utilisé à la fois.

## Anneaux du Dragon

Ils offrent également une certaine forme de protection. On dit que, dans le temps, les dragons donnaient ces bandeaux aux gens à qui ils confiaient une mission dangereuse. La protection qu'ils offrent est excellente. Cependant, personne ne sait s'il reste des Anneaux du Dragon...



## Potions

Les potions magiques constituent un domaine spécial de la magie qui produit toutes sortes d'effets, allant de l'augmentation de la force physique et spirituelle aux poisons mortels. Ces effets peuvent être renforcés ou altérés par la combinaison de liquides différents. Les potions sont supposées durer longtemps et on peut probablement en trouver encore dans les vieilles écoles. Cependant, ce qui est écrit sur leurs étiquettes n'est généralement plus compris aujourd'hui.

## Baguettes Magiques

... de diverses sortes; étaient utilisées pour renforcer les pouvoirs magiques, ou permettre aux non-magiciens d'utiliser des énergies surnaturelles. Plus personne ne possède un tel objet aujourd'hui, mais la découverte de l'une d'entre elles serait probablement d'un très grand secours à nos héros. On dit que les baguettes magiques étaient utilisées comme des armes terrifiantes ou pour divers usages.

# BLESSURE MORTELLE ET REVEIL DES PERSONNAGES

Comme nous le savons maintenant, de nombreux dangers menacent le groupe durant leurs périples. Certains d'entre-eux pourront entraîner la mort de Bladus, Rinakles, Dobranur et Andariel...

Afin d'éviter le pire et aussi faire un peu moins peur à ses élèves, Dambrano céda au groupe ses dernières reliques: les Anneaux de Stasis. Un anneau de ce type est capable de percevoir si une blessure de son détenteur le menace de mort. Alors il déclenche son pouvoir magique et s'empare du corps de la personne concernée. Cette dernière, qui est entrée dans l'Anneau de Stasis, peut s'en délivrer à l'intérieur d'un des Temples répandus sur la surface de la terre; et même si elle était dans un état d'affaiblissement, elle retrouvera sa pleine santé.

Ceci ne peut cependant être fait que par l'un des autres personnages, toujours vivant, qui pourra apporter l'anneau de son compagnon dans un Temple. Si tous les membres du groupe sont morts, alors il n'y a plus d'espoir, et la mort sera une fois encore victorieuse...



Dragonflight 96

# DRAGONFLIGHT - CEUX QUI SONT DERRIERE...

La création de Dragonflight s'est déroulée sur une période de trois ans, - ce qui est inhabituel pour un jeu informatique. Pour une grande part, ceci est dû au développement de l'histoire et l'ampleur du programme. Dragonflight a commencé comme un projet entre deux individus, qui, au début, ont conçu le jeu sans avoir aucune idée du travail que pouvait impliquer un jeu de cette dimension. Au lieu d'éliminer de plus en plus de faits, ils ont persisté dans la concrétisation de leurs rêves. Dragonflight a donc pris son temps et pour au moins un de ses initiateurs, le jeu a marqué toute sa vie...

## Erik Simon - Graphismes, Concept du jeu et Textes



26 ans, deux mètres de haut, 106 kg, Erik est un ancien étudiant en électronique, passionné d'héroïque fantaisie, de jeux informatiques et de motos.

"Je me rappelle clairement de cette soirée de janvier 1987 qui a marqué mon destin; nous étions dans notre pizzeria favorite de Maxdorf, le village de Udo. Et c'est là que nous avons cérémonieusement mangé la pizza célébrant les débuts de notre premier jeu informatique! Déjà, ce soir là, j'ai esquissé les bases des premiers graphismes et Udo a commencé à écrire son programme.

Antérieurement à cette décision se sont écoulées de nombreuses années de passion pour l'informatique et tout particulièrement: les jeux. Nous les aimions tous mais aucun d'entre eux ne nous collait à l'écran autant que les "Jeux de Rôles". C'est pourquoi il était dans notre intention de faire un jeu de rôle, tel que les produits américains Paroli pouvaient offrir. Une décision courageuse pour deux personnes qui n'étaient même pas en mesure de travailler à plein temps sur le programme! Très optimistes nous nous mîmes à l'ouvrage. Après environ un an, nous en étions à

l'étape où quelque chose apparaissait à l'écran, et nous pouvions commencer à entrer dans la fantaisie. Entre-temps, l'histoire en elle-même avait commencé à prendre forme: en ayant assez du schéma classique du "Tuer-Le-Méchant-Chef", un monde a été créé dans lequel les dragons appartiennent aux "Gentils" et les joueurs sont soumis à diverses tâches.

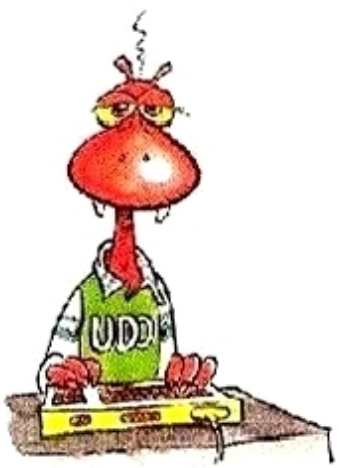
Peu après cela, nous avons découvert le monde professionnel des jeux informatiques. Plusieurs sociétés ont pris contact avec nous et nous avons eu la possibilité de découvrir les coulisses de l'industrie du jeu informatique.

Alors que Dragonflight commençait à me prendre de plus en plus de temps, j'ai pris un jour une décision - celle de faire une carrière de mon violon d'Ingres. Ainsi, ensemble, avec un groupe d'autres fous, nous avons plongé. Thalion a été lancé au milieu de l'année 1988. Nous avions maintenant plus de temps pour Dragonflight, mais il restait encore tant à faire...

Ajourd'hui en 1990, nous avons enfin atteint l'étape ultime. Avec l'aide de quelques amis et collègues, nous avons atteint notre but: "Dragonflight" est prêt! Nous espérons tous que vous apprécierez notre jeu. Et nous sommes certains que vous vivrez plus d'aventures en jouant à ce jeu que nous n'en avons vécues en l'écrivant..."

Erik Simon

## Udo Fischer, programmation




25 ans, plus petit et plus léger qu'Erik, mais tout aussi passionné de Fantasy et de Jeux de Rôle.

"En 1987 je ne pensais pas que cela prendrait autant de temps pour finir DRAGONFLIGHT. Après avoir travaillé sur les routines de déplacement sur la carte, des dongeons et les modifications des villages le projet commenca enfin à marcher. Mais de nombreux détails, une quantité énorme de programmes utilitaires (comme un éditor de cartes, un éditor de dongeons, un interpréteur de langues et bien d'autres encore) prirent

beaucoup de temps. D'autre part, le plan de travail quelque peu imprécis des débuts de ce "projet passionnel", fit que de nombreuses choses furent programées deux fois. Aussi, le fait que l'assembleur ne pouvait plus traiter l'important volume des fichiers de texte n'a pas réelement contribué à l'augementation de la vitesse de réalisation du programme.

Maintenant, après un méga de texte, je suis HEUREUX que tout ait été fait.

Bien que je ne pense pas qu'il vous arrivera plus d'aventures en jouant que je n'en ai eues en programment (...mais pourquoi donc les gardiens se promènent constamment? Ne sont-ils pas supposés rester à la même place?...), j'ai confiance en le fait que ce sera sûrement une expérience très agréable.

Et, donc, je vous souhaite beaucoup de plaisir avec ce jeu. Nous nous rencontrerons peut-être dans un autre Jeu de Rôle (si je me laisse convaincre d'en faire un autre)...

Udo Fischer

## NOUS REMERCIONS...

...les personnes qui nous ont assisté corps et âme dans ce projet. Sans eux, "Dragonflight" ne serait resté qu'un rêve.

Eric & Udo

### JOCHEN "PERCUS" HIPPEL

Il a composé et programmé toute la musique du jeu. Puissent tes cheveux toujours pousser, Jochen!

## RICHARD "ROI DU CHAOS" KARSMAKERS

Il a écrit la nouvelle de Dragonflight. Puisses-tu toujours respecter ta devise créatrice: des filles, des jeux et du Heavy Metal!

## MICHAEL RAASCH

Il nous a assisté dans la programmation des villes et des dongeons. Puisses-tu célébrer tes anniversaires dans les coins les plus reculés du monde, Michael!

## GUNTER "BBB" BITZ

Il a programmé la séquence de la Licorne et la plupart des cartes. Puisse ta quatrième voiture durer plus de six mois avant que tu ne la transforme en bouillie, Gunter!

## NICLAS "MEGA" THISELL

Il a reprogrammé la plupart des écrans de combat. Puissent les forêts de ta Suède natale pousser aussi rapidement que son coût de la vie, Niclas!



## CELAL KANDEMIROGLU

Il a peint et dessiné toutes les illustrations et la couverture. Puisse to nom de famille toujours être correctement orthographié!

FALK "L'APPEL DES DONGEONS" GÖDECKE

Il a saisi tous les dongeons dans la patiente banque de données de son ordinateur. Puissent tes réserves de connaissances féminines ne jamais s'épuiser, Falk!

JOSEPH "ROI HALFTON" LENARTZ

Il a imaginé (presque) tout les noms utilisés dans le programme. Puisse ta vie d'étudiant rester toujours pleine de joie, Sepp!

MARC "SAUCISSE AU CURRY" ROSOCHA

Il a programmé les séquences avec Rilldock et le Roi Halfton ainsi que la séquence finale. Puisse-tu toujours survivre au ST, Marc!

GÜNTER "KUNG FU" SCHMITZ

Il a collaboré à la peinture de la séquence finale.

Puisse l'esprit du sport ne jamais te rendre invalide, Günter!

MATTHIAS "BENZ" SYKOSCH

Il a programmé la conversion MS-DOS. Puisses-tu ne jamais être découragé par la vitesse des PC-compatibles, Matthias!



Il n'a rien fait du tout pour Dragonflight. Nous le mentionnons, cependant, en tant que représentant de toutes ces personnes qui nous ont motivés en des milliers d'occasions en nous posant la question très originale: "Quand votre jeu sera-t-il prêt?". Puisse ton crayon ne jamais être épointé et tes programmes ne jamais planter, Thorsten!

# NOTES


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
10a
10b
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25


26


28


29


30


32


34


35


36


37


38


39


40


41


43


44