

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

LA LEGENDE DE LORE

Westwood

Virgin

TABLE DES MATIERES

HABITANTS DU ROYAUME	1
HISTOIRE DU ROYAUME	6
CRÉATURES DU ROYAUME	10
MAGIE DU ROYAUME	14
LA LÉGENDE DU ROYAUME	15

Habitants du Royaume



Alors que les diplomates soulignent clairement qu'il existe de nombreuses créatures douées de sensibilité et intelligentes dans le royaume, il apparaît en fait que depuis les Guerres Hérétiques, seules quatre races ont survécu, grâce à un semblant de contrôle de leur propre destinée. Ces races, les Humains, les Hulines, les Thomgogs et les Dracoides, sont appelées depuis cette époque "Races Ascendantes". Elles dirigent l'Armée de Lumière de l'Alliance dans son combat contre l'Armée des Ténèbres.

Si la plupart des citoyens de Gladstone sont des humains, les individus des quatre races se considèrent comme les sujets du roi Richard.

LES DRACOÏDES



es Dracoïdes ressemblent à des lézards humains. La plupart des autres races les trouvent repoussants. Ces autres races sont très peu attirées par la "culture" des Dracoïdes.

Pour déclencher une bagarre avec un Dracoïde, il suffit de lui raconter une des nombreuses blagues qui existent sur l'origine de leur espèce. La légende populaire prétend que les Dracoïdes sont des êtres "mi-humains, mi-dragons". En fait, les Dracoïdes n'ont probablement aucun lien de parenté avec les humains. Mais en ce qui concerne les dragons, c'est plus probable.

Les Dracoïdes connaissent une multitude d'astuces pour réussir à survivre dans un environnement toujours hostile. Leur langue fourchue, leurs mains palmées, leurs doubles paupières, et leur faculté de lancer du venin suffisent bien souvent à les tirer d'affaire lors d'un combat difficile.

Les Dracoïdes sont naturellement attirés par la magie, car leur race est l'une des plus intelligentes du royaume. Leur taille relativement petite est due à leur étrange structure osseuse, résultat de l'évolution d'une espèce qui pensait autrefois que les voyages amphibies seraient utilisés dans le futur. Mais ils ont la peau dure, et elle constitue une bonne protection naturelle.

Etant donné qu'ils ont le sang froid, les émotions et les sentiments des Dracoïdes sont très forts. Il assument avec le plus grand sérieux leur responsabilité vis-à-vis de leur race. Ce principe, bien sûr, ne s'applique qu'à leur propre race. Les Dracoïdes traitent en général les autres races comme des chiens.



LES HULINES

WWW.DUNESOFISLE.COM

Les Hulines sont une race intelligente de félins humanoïdes. Comme pour la race humaine, il existe des variations morphologiques. Les individus de la race prédominante ressemblent à des chats bipèdes géants, légèrement plus petits que la moyenne des humains. Leur couleur et leur fourrure sont très variables, et l'apprentissage de leur langage gestuel (leur queue s'enroule, leur moustache tremble, leurs oreilles pivotent) reste un mystère incompréhensible pour les autres races. Ils ne sont pas aussi forts que les humains, mais sont beaucoup plus agiles.



Il est possible que le langage des Hulines n'ait été développé que pour communiquer avec les autres races. La plupart d'entre eux ont du mal à comprendre les arcanes de la magie. Cela est probablement dû à la longue période d'attente nécessaire pour le développement de leur langage. La compréhension des concepts abstraits de la magie est pour eux un problème, et ils ne savent pas bien utiliser les symboles. Comme ils ne peuvent pas saisir un objet entre deux doigts, ils ont souvent des problèmes pour manipuler les baguettes magiques. Les communautés Hulines sont bien développées et civilisées. Les coutumes de leur race doivent être respectées, sous peine de devenir un de ces "sauvages qui chassent dans la jungle".

LES HUMAINS



Les humains ne sont certainement pas devenus par accident (et malgré les affirmations des Dracoides) la race prédominante dans le royaume. Parmi les autres Races Ascendantes, les humains furent les seuls à s'adapter facilement à différents types d'environnements et de climats. Les humains sont la race intelligente la plus populaire dans le royaume, même s'il existe de nombreuses ethnies et des cultures différentes dans le royaume. Le monarque du Donjon de Gladstone, ainsi que la famille royale, sont des humains, mais les nobles d'autres races, notamment les Thomgogs, et plus rarement les Hulines, demandent régulièrement à devenir des sujets du roi Richard.

Les humains de Gladstone sont des gens simples mais courageux. C'est grâce à leur ténacité que l'Armée des Ténèbres a été repoussée depuis de si nombreuses années.

Les savants des autres races, lorsqu'ils discutent du problème des humains, sont persuadés que même si la prolifération des humains continue à la cadence actuelle, ils se sont progressivement divisés en des milliers de tribus, créant ainsi des différends insolubles, et qu'ils ne constituent pas une réelle menace. Tout le monde sait bien qu'un humain ne se battra comme un lion que contre un adversaire de sa propre race. Mais les humains de Gladstone sont toujours restés unis face à l'Armée des Ténèbres, sous l'autorité de l'ancienne



LES THOMGOGS



es Thomgogs à quatre bras sont fiers de leur culte du mysticisme et de la philosophie de la fraternité universelle.

Lorsqu'un Thomgog "meurt", son "âme" quitte son corps et devient une "graine" qui prendra racine dans un sol fertile, et se réincarnera plus tard en un jeune Thomgog. Le système de reproduction des Thomgog est un véritable mystère, mais il suffit en fait de savoir qu'il est virtuellement impossible de tuer un Thomgog. Il se réincarnera simplement dans un nouveau corps, et gardera parfois des sentiments hostiles à l'égard de ce qui a causé sa mort.

Les savants pensent que c'est la raison pour laquelle les Thomgogs ont développé une personnalité si indulgente, ou tout au moins que cela explique leur style de vie basé sur la philosophie. Les Thomgogs font preuve d'une grande patience et d'une sagesse remarquable, et ont une excellente réputation dans le royaume. Ils sont souvent

d i p l o m a t e s ,
négociateurs et arbitres
des conflits.

A cause de leur force colossale et de leur quatre bras, les Thomgogs sont également des guerriers très recherchés. C'est peut-être la raison de leur succès dans les carrières diplomatiques. Comme le dit le proverbe: "Parle doucement, mais garde un Thomgog à tes côtés".



HISTOIRE DU ROYAUME



LA NAISSANCE INCONNUE

On ne sait pas grand chose de la période où les Anciens Pouvoirs créèrent le Royaume. Les races "supérieures" abordent rarement ce sujet dans leur histoire ou leur mythologie. La plupart des livres d'histoire commencent à l'Age d'Or et à l'époque des Anciens. Tout ce qui a précédé cette période de l'histoire reste un mystère effrayant dont personne n'ose parler.



L'AGE D'OR

L'époque des Anciens est plus connue sous le nom d'Age d'Or. A cette époque, les Anciens parcouraient le Royaume, préoccupés avant tout par leur empire. La plupart des races considèrent que cette époque fut l'agenèse de leur espèce et vénèrent les Anciens comme des dieux, par conviction personnelle, ou sous la contrainte. Au cours de cette ère de paix et de tranquillité, les races vécurent en paix, et les Anciens s'occupaient de tout.



LA GUERRE DES HERÉTIQUES

La Guerre des Héretiques, dont l'origine est incertaine, a précipité la chute des Anciens. On ne sait pas pourquoi elle a commencé, ni quels en étaient les premiers protagonistes, et encore moins les intérêts qu'ils défendaient. Nombreux sont ceux qui pensent qu'elle fut déclenchée par l'affrontement de deux Anciens d'une puissance colossale, et pleins de mauvaises intentions.

Pendant cette période, le royaume fut plongé dans l'anarchie la plus totale. La guerre réduisit à néant les efforts de normalisation des races et aboutit à la naissance de l'Armée des Ténébres. Le royaume tremblait sous le choc des puissances magiques. Les Anciens disparurent et devinrent un mythe.

La Guerre des Hérétiques fut le contraire de l'Age d'Or. En comparaison, n'importe quelle époque aurait pu être un âge d'or. Dans les anciens livres et certains milieux, on avait surnommé cette guerre la "Chasse", ou "Grande Chasse", selon le point de vue des intéressés.



L'ÈRE DES TÉNÉBRES

Après la fin de l'Age d'Or, le monde fut plongé dans les ténébres. Les races revinrent à leur stade primitif, les Anciens s'étant mutuellement détruits. Les relations habituelles des peuples n'existaient plus. Le commerce devint pratiquement inexistant.

Mais, selon l'histoire de plusieurs races, ce fut également l'époque des grands voyageurs, des individus qui parlaient de pays étranges et d'aventures incroyables. Au cours de cette période de stagnation, les histoires rapportées par ces voyageurs n'auraient pas eu le même intérêt si la vie dans le royaume n'avait pas été aussi monotone. De plus, il est probable que de puissants mages, inconnus jusque là, en profitèrent pour cultiver leurs pouvoirs et atteindre un statut légendaire par rapport aux efforts pathétiques des apprentis sorciers primitifs de l'époque, qui tentaient d'apprendre et de maîtriser la magie.

Ce fut une période très romantique, pleines de découvertes fantastiques qui venaient briser la monotonie d'une vie plutôt terne. Comparativement à ce que les races du royaume allaient connaître plus tard, l'Ère des Ténébres n'eut rien de vraiment spectaculaire. Depuis, peu de choses ont été écrites, et des oeuvres comme "Les Légendes du Voyageur" ou les premiers livres de magie de Bannon Mastercraft semblent aujourd'hui être des exploits miraculeux, créés dans le vide.

Cette période, à cause de la vitalité des voyageurs, fut également appelée "L'Errance".

Ce fut une époque pleine d'individus infatigables, mais au cours de laquelle la civilisation fit très peu de progrès.



LES GUERRES RACIALES

Les Guerres Raciales furent en fait une longue série de conflits sans rapport direct, et qui durèrent au moins un millénaire. Une guerre relativement mineure mit le feu aux poudres, mais ces guerres permirent aux races de sortir de leur léthargie, de communiquer, de faire du commerce, et aussi la guerre. A cette époque là, les races supérieures étaient suffisamment évoluées pour trouver que la guerre pouvait être agréable, et profitable.

Encore une fois, selon le point de vue, cette époque a été appelée "L'Expansion" ou "L'Ere des Fleurs". Le royaume n'était qu'un vaste jeu d'échecs. Les territoires passaient d'un camp à l'autre si rapidement que les historiens contemporains avaient beaucoup de mal à s'en sortir. La plupart des races prédominantes perdirent autant qu'elles gagnèrent. Certaines d'entre elles s'installèrent sur de nouveaux territoires, obligées de fuir après des conquêtes ou des expulsions.

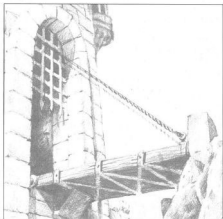
A cette époque, un certain nombre de tribus disparurent. Mais ce chaos constant permit aux races survivantes de devenir plus fortes. C'est de là que vient le développement des races "supérieures" ou "ascendantes": les Humains, les Dracoïdes, les Hulines et les Thomgogs du continent du Nord, qui rétablirent finalement l'ordre dans le royaume.



L'APPARITION DE L'ARMÉE DES TÉNÈBRES

Lorsque les Guerres Raciales prirent fin, l'Armée des Ténèbres émergea de la "Bouche de Ruine", et tenta d'anéantir les peuples du royaume. Qui sait quelle créature maléfique a un jour créé l'Armée des Ténèbres? Les races des Ténèbres étaient peut-être plus rudes, plus primitives, et mal-aimées. L'Armée des Ténèbres recrutait tous les volontaires souhaitant participer à l'établissement de la Régence.

Les germes de l'Armée des Ténébres avaient été plantés il y a bien longtemps, pendant la Guerre des Hérétiques, ou peut-être même au cours de l'Âge d'Or. Les premières incarnations de l'Armée des Ténébres causèrent quelques dégâts, mais à l'époque on n'aimait pas beaucoup tenir des registres. Lorsque des civilisations entières sont balayées par des cataclysmes naturels ou sumaturels, personne ne pense à répertorier les détails militaires. La première Armée des Ténébres fut responsable d'un certain nombre d'atrocités pendant l'Ère des Ténébres, et il est probable que l'une des factions, au cours de la Guerre des Hérétiques, était également une des premières incarnations de cette armée.



CRÉATURES DU ROYAUME



AMAZONES

Les amazones attaquent deux fois plus vite que les autres guerriers, mais elles sont peu protégées et vulnérables au froid.

Apparitions

Lorsque vous voyez une apparition, fuyez! Les armes et les sorts ne font que les traverser. Il faudrait une magie spéciale pour éliminer ces horreurs.



Archers Limaces



Lorsqu'elles se sentent menacées, ces limaces tirent des flèches empoisonnées. Les grosses armes de frappe sont très efficaces contre ces créatures.

Vers aviens

Les vers aviens sont difficiles à toucher avec des armes classiques. Les chasseurs de vers auront beaucoup plus de chance de s'en sortir s'ils font appel à leur livre de sorts.



Bandits

Tous les brigands veulent être des bandits en grandissant. Ils sont équipés d'armes efficaces et d'une armure plus épaisse. Ce sont généralement des voleurs plus habiles que les brigands.

Sangliers

D'énormes sangliers sauvages parcourent la forêt de Gladstone. Les chasseurs de primes sont toujours équipés de leurs armes préférées pour se défendre contre ces créatures diaboliques.



Boglytes

Les Boglytes sont en fait de la boue de marécage vivante. Si vous ne pouvez pas éviter ces créatures lorsque vous explorerez les marécages, prenez dans votre équipe un bon magicien qui sait bien se servir du sort de Gel.



Guerriers de la Cabale

Ces guerriers constituent la principale partie des forces d'élite de l'Armée des Ténèbres. Ils sont coriaces, manient très bien l'épée, et ne s'enfuient jamais en cas de combat. On dit même qu'ils peuvent continuer à se battre après leur mort, mais il doit certainement s'agir d'une superstition populaire, non?

Troglodytes

Les troglodytes sont des humanoïdes primitifs qui rôdent dans les cavernes près de Gladstone. Ils sont très lents, mais sont capables d'assommer facilement leurs ennemis avec les énormes massues qu'ils emportent partout.



Araignée Volante

La morsure des araignées volantes est très douloureuse, et souvent empoisonnée. Le sort des Boules de Feu et une bonne provision d'herbes médicinales sont fortement recommandés.

Gorkhas

Les Gorkhas sont d'excellents guerriers, surtout lorsqu'ils sont dans leur élément naturel: les marécages. Ils sont particulièrement vulnérables aux armes d'estoc. Les Gorkhas résistent très bien aux attaques magiques.



Frelons Géants

Le dard des frelons géants peut transpercer l'armure la plus dure. Le feu est assez efficace pour les éliminer.

Ecorcheurs D'acier



Lorsque ces nécrophages métalliques bavent, ils offrent un spectacle repoussant, et ils peuvent détruire les armes et armures de métal. Il vaut mieux les attaquer à distance si vous ne voulez pas voir disparaître votre précieuse épée.

Lézards Géants

Les lézards géants ont des langues préhensiles qui leur permettent de subtiliser les armes et les objets de leurs ennemis. Il vaut mieux utiliser des armes de frappe contre ces créatures.



Minotaures

Les minotaures ont une peau horrible, et une généalogie particulièrement laide, mais lorsqu'ils chantent (en fait, il s'agit plutôt de rugissements), leur voix peut causer d'importants dégâts. N'essayez jamais de devenir leurs amis.

Moisis

Les Moisis sont des êtres bossus, dans un état de putréfaction avancée. Ils sont insensibles au froid et à l'acide, mais n'aiment pas le feu.



Orcs

Les Orcs sont des créatures humanoïdes monstrueuses et à l'intelligence plutôt faible. Ils ne savent faire qu'une seule chose: se battre. Utilisez plutôt des armes de frappe, car ils ont la peau très dure.



Grands Orcs

Les Grands Orcs sont les cousins des Orcs, et sont beaucoup plus grands. Il est pratiquement impossible de les toucher avec des armes de frappe à cause de leur squelette massif et très solide.





Pentrogs

Les Pentrogs ne sont pas aussi coriaces qu'ils en ont l'air. Le feu est le meilleur moyen de défense contre ces créatures.

Hommes-Rats

Leurs griffes peuvent provoquer des blessures empoisonnées qui s'infectent rapidement. Si vous rencontrez une ou plusieurs de ces horreurs, utilisez une bonne lame pour vous en débarrasser.



Nécrophages

Les Nécrophages lancent des toiles gluantes pour prendre leurs ennemis au piège. Leur carapace écailleuse et très épaisse les rend pratiquement invulnérables au feu, mais ils ont horreur du froid. Les armes tranchantes ne sont pas très efficaces contre eux: il vaut mieux utiliser des armes de frappe..



Brigands

Les brigands que l'on rencontre sur les sentiers des Territoires du Nord sont des voleurs et des pickpockets. Ils sont généralement armés de gourdins et de massues.



Apparitions

Les apparitions de la Tour Blanche ont fait fuir les touristes pendant des années. S'il existe un moyen de les éliminer, ce n'est certainement pas en utilisant des armes ou les sorts habituels.

La Magie

Les magiciens ordinaires utilisent un Livre de Sorts qui contient les formules de leurs sorts. Ces sorts rudimentaires sont accessibles à la plupart des citoyens. Il leur suffit de comprendre les concepts de la magie, de s'entraîner au lancement des sorts, et de posséder un Livre de Sorts.

Soins

Le sort de soins permet de soigner les blessures et de redonner des points de vie à un personnage. Ce sort est très efficace sur les races intelligentes et prédominantes. Mais même les plus puissants magiciens n'ont jamais pu faire revivre un mort avec un sort de soins... n'essayez pas de le faire.

Étincelle

Ce sort provoque une décharge électrique qui jaillit des mains du magicien. C'est un sort de base assez simple, mais il se révèle très pratique lors de l'exploration.

Boule de Feu

Ce sort crée des boules de feu qui frappent tout ce qui se trouve sur leur chemin. C'est malheureusement le sort le plus utilisé en cas de guerre, comme en témoignent certains paysages calcinés.

Gel

Ce sort abaisse la température ambiante à un niveau très bas. C'est un sort souvent utilisé dans les maisons pour conserver la nourriture. Certaines créatures mal intentionnées l'utilisent, paraît-il, à des fins plus meurtrières.

Foudre

Lorsque ce sort est lancé, un éclair très puissant jaillit et frappe tout ce qui fait face au magicien.

Brume du Destin

Ce sort invoque les ancêtres du magicien, qui sortent de leurs tombes pour détruire ses ennemis (en principe, le magicien est resté en bons

LA LÉGENDE DU ROYAUME

Les Mines d'Urbish

LIEU DE RICHESSES, BOUCHE DE RUINE



Depuis des générations, bien avant la création de la Compagnie Minière d'Urbish, les cavernes d'Urbish étaient un piège pour les héros, surtout pour ceux qui aimaient piffer-les-donjons. Ces cavernes ont toujours caché des trésors. Il suffisait de descendre dans les profondeurs souterraines pour découvrir des richesses fabuleuses. Mais les dangers y étaient également nombreux. L'endroit était en fait maudit! Les gens avaient surnommé les mines "Bouche de Ruine". Les rares aventuriers qui en ressortaient vivants étaient devenus fous ou gravement malades, certains s'étaient même transformés en morts-vivants.

LA CLEF DE VAELAN



Mais, peut-être quatre ou cinq générations plus tard, l'incroyable Vaëlan de Sidari pénétra dans les profondeurs de la Bouche de Ruine. Sept ans plus tard, alors que tout le monde le croyait mort, il ressortit sain et sauf, avec toute sa raison, et immensément riche. Il ne parla jamais de ses rencontres et de ses aventures dans les cavernes d'Urbish, mais déclara qu'il pourrait y retourner quand bon lui semblerait. Et il le prouva en redescendant souvent dans les profondeurs, pour revenir encore plus riche. Il prétendait détenir le secret qui éloigne les démons, mais ce secret... fut gardé secret.

Et Vaëlan revenait toujours sain et sauf, et de plus en plus riche!

Quel que soit le pouvoir que Vaëlan exerçait sur les démons des cavernes, il n'avait pas le même sur les habitants du royaume. L'humble Vaëlan, qui avait réussi à survivre pendant sept ans dans les cavernes, ne survécut pas plus d'une année parmi son peuple. Il fut assassiné pour avoir gardé jalousement son secret.

Le maître de la Maison Urbish, qui possédait le terrain où se trouvaient les cavernes, proclama son innocence pour le meurtre de Vaelan. Bien sûr qu'il était innocent... Lorsqu'il finit par trouver le secret des cavernes, personne ne put rien dire. Il réclama le droit de pouvoir utiliser le secret de Vaelan (qui fut nommé Clef de Vaelan, bien que personne ne puisse affirmer s'il s'agit vraiment d'une clef) puisque les cavernes étaient situées sur ses terres, et que Vaelan n'avait pas d'héritiers.

LA COMPAGNIE MINIERE D'URBISH



Le maître descendit en personne, armé de la Clef de Vaelan, et disparut pour ne ressortir qu'au bout de quinze jours. Il était pâle, terrorisé, et n'avait plus toute sa raison. Après sa convalescence, il révéla qu'il n'avait pas trouvé de trésors. Mais qui peut dire s'il disait vraiment la vérité? Après tout, il est le propriétaire des mines. Mais il avait apparemment trouvé quelque chose, puisqu'il fonda la Compagnie Minière d'Urbish, et commença à creuser comme un dément les niveaux supérieurs des mines d'Urbish.

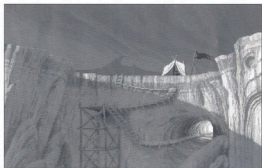
Pendant son exploitation par la Compagnie Minière d'Urbish, la Bouche de Ruine ne révéla aucun des fabuleux trésors découverts par Vaelan, mais une énorme quantité de riches minerais en furent extraits, ce qui dépassait de loin la production de toutes les mines du royaume. A sa grande surprise, le maître n'eut aucun mal à trouver des hommes prêts à travailler dans les mines d'Urbish, malgré leur histoire terrifiante. Les plus avides traversaient tout le royaume pour venir dans les mines, persuadés qu'il pourraient escamoter quelques pépites ou quelques gemmes, peu importe ce que la mine renfermait, sans se faire prendre.

Cette période de migration d'habitants venus de tout le royaume est la raison de la diversité des races qui habitent aujourd'hui Gladstone et ses environs.

Le maître était riche, ses contremaîtres étaient riches, et même les immigrants, qui parcouraient des centaines de lieues pour venir trimer dans les mines d'Urbish, l'étaient aussi, grâce aux gemmes qu'ils volaient dans la Bouche de Ruine. Mais ils étaient irrémédiablement maudits.

Quel que fut le secret de Vaelan, le maître de la Maison Urbish n'avait pas réussi à le maîtriser totalement. Les gens prétendaient que son cœur n'était pas aussi pur que celui de Vaelan, et qu'il ne pourrait pas résister aux démons d'Urbish. Mais ces gens-là n'étaient que des paysans, comment pouvaient-ils savoir? Après avoir créé la compagnie minière, la Maison Urbish ne connut qu'une série de désastres et d'horribles catastrophes. La Maison fut anéantie moins de trois générations après le début de l'exploitation des mines.

Elles furent ensuite abandonnées. La Maison Urbish avait cessé d'exister.



ANCIENS TEMPLES ET AUTRES MALÉDICTIONS



La légende du royaume dit qu'un ancien temple de prêtres se trouve au cœur d'Urbish, et que c'est là que se trouve le Masque des Ténèbres. On dit également que ce n'est qu'un des vestiges de la grande civilisation des Anciens, dont le Draracle serait parait-il l'un des descendants.



En fait, plus personne, à l'exception de la récente expédition de Scotia, ne s'est aventuré dans cette cité de ruines. L'existence du temple fait partie de la légende.

S'il règne depuis longtemps une étrange activité autour des mines d'Urbish, elle s'est considérablement renforcée depuis que Scotia a trouvé le Masque des Ténèbres. La barrière magique qui protégeait cette ancienne cité est tombée en poussière. Depuis que Scotia l'a détruite, n'importe qui peut entrer dans les mines, mais il peut aussi en sortir n'importe quoi.



LE DRARACLE

WWW.FANTASYBOOKS.COM



Le Draracle est depuis de nombreuses générations l'oracle et le prophète du royaume. Il donne souvent (pour un prix exorbitant) de précieux conseils sans lequel le demandeur ne pourrait pas survivre et prospérer.

Cette créature vit sous le Mont Margor, à la frontière du royaume de Gladstone. Les cavernes souterraines de Margor sont dangereuses, sombres, froides, humides, complexes et certainement pleines de gaz empoisonnés. Elles sont gardées par plusieurs sentinelles et on y trouve une multitude de pièges façonnés pour le plus grand malheur des spéléologues amateurs.

Le terme "Draracle" est un diminutif qui montre bien le peu de respect qu'ont les races dites "ascendantes" pour cette ancienne créature: un Dragon Oracle. Le mépris qu'affiche le Draracle à l'égard de ceux qui viennent le questionner n'est donc pas étonnant.

La légende locale prétend qu'il ne révèle ses prophéties qu'à ceux qui lui apportent des trésors d'une grande valeur, même s'il n'a pas du tout besoin de toutes ces richesses. La grande sagesse et la connaissance du Draracle lui ont permis de toujours apporter les bonnes réponses aux questions qui lui ont été posées.



DESIGN FUNHOUSE, LONDON