

La bataille du Rocher-Feu

Une nouvelle dans les Royaumes Crépusculaires

De la corniche surplombant la rivière, Arakin observait la nature environnante. Sa Flamme lui avait donné ce talent de prédire l'avenir grâce aux subtiles variations de la nature. Un papillon s'égaillant sur le pistil d'une fleur trop rouge, un vent, espiègle, qui se glisse entre les branches des arbres, un rocher érodé par le temps, tous ces indices signifiaient quelque chose pour Arakin. Et du haut de la corniche, le nain pleurait, lentement. Pas vraiment de sanglots, mais tout le désespoir du monde coulait sur ses joues meurtries par le temps. En ce matin ensoleillé, la nature annonçait sa mort.

Arakin tourna les talons et partit rejoindre ses amis, ses frères. Des cinq guerriers qui l'attendaient auprès des restes du feu, aucun n'allait survivre, c'est ce qu'avait dit la nature. Yarish, le plus jeune, passerait à l'ennemi et trahirait les nains dans le feu de la bataille. C'est lui qui allait tuer Arakin.

Il eut été si simple de se débarrasser du traître, mais Yarish sauverait également la vie à plusieurs compagnons avant de succomber à la plus terrible arme de l'ennemi, la corruption. Le prévenir ne servirait à rien, Yarish était si orgueilleux qu'il n'en aurait pas cru un mot. Non, il n'y avait rien à faire. La bataille était inévitable, la trahison de Yarish tout autant, la mort d'Arakin aussi...

Ce soir, l'armée naine serait rassemblée au Rocher-Feu, et les quatre cents combattants se prépareraient à subir l'offensive des armées du Duc. Mercenaires, démons et autres créatures aussi dangereuses que repoussantes lanceraient la charge à l'aube. La nature avait donné des indications contradictoires quant à l'issue de la bataille. Sans doute Arakin n'avait-il pas réussi à interpréter correctement les signes.

Les six nains enfourchèrent leurs poneys et partirent en direction du Rocher-Feu. Les cinq lieues seraient vites couvertes. Arakin restait silencieux, il ne pouvait s'empêcher de penser au Duc. Le Duc, un homme si étrange dont beaucoup disaient qu'il n'avait rien d'humain. Personne de vivant n'avait jamais vu son visage. Constamment entouré d'ombre, il vivait reclus dans son château, sit au nord des monts Eiglophiens. Le Rocher-Feu se trouvaient à quelques jours de marche de là, droit vers le sud. Forteresse naine des plus secrètes, elle abritait de nombreux Harmonistes étudiant les oeuvres des Muses. Son coeur recellait le plus grand trésor de la région: Kouladamor, Inspiré devenu Génie, et éveillé il y a de cela trente années par un groupe de porteurs de Flamme.

Le Duc, et ses serviteurs démons, sa magie de l'emprise corrompue, ses chevaliers noirs, totalement dévoués, porteurs de corruption,... La seule évocation de son nom faisait frémir les plus braves.

La neige se mit à tomber à l'instant où Arakin apercevait les premiers gardes de la forteresse. Le spectacle était étonnant. Des dizaines de nains s'afféraient autour du Rocher-Feu pour se préparer à l'assaut. Des tranchées étaient aménagées, des barricades rudimentaires derrière lesquelles on plaçait différentes armes ingénieuses et autres pièges mortels. Si le Duc l'emportait, il subirait de lourdes pertes, c'était certain.

Après s'être présenté aux sentinelles, les six nains gravirent le sentier escarpé qui menait à la citadelle proprement dite. Ils laissèrent leurs poneys et entrèrent dans les galeries pour y trouver le réconfort d'un feu. D'ici une heure, ils iraient présenter leurs hommages au général de l'armée, Dognar le Terrible.

* * * * *

La nuit était tombée depuis plusieurs heures lorsque Dognar jugea les défenses suffisantes. De la galerie supérieure du Rocher-Feu, le général contemplait le plateau semi-circulaire qui entourait le promontoir rocheux, véritable coeur de la forteresse. Les tranchées étaient prêtes. Des arbalétriers seraient en bonne position pour arroser l'ennemi. Des fortifications de pierre et de bois protégeaient les machines de guerre construites grâce à tout le savoir-faire nain. Elles harcèleraient l'ennemi sous un déluge de feu. Des ballistes avaient été placées à la sortie de certaines galeries pour envoyer d'énormes projectiles vers les troupes adverses. Ils n'étaient pas seulement mortels, mais marquaient également le moral de l'ennemi. Les rigoles creusées dans la roche étaient prêtes à amener l'huile vers le champ de bataille. Une fois une partie de l'ennemi passé au delà de la rigole, on y mettrait le feu afin de diviser les forces du Duc. Mais tout cela ne suffirait pas. Au mieux, cela simplifierait le tâche des combattants. Quatre cents hommes, certes bien entraînés, mais peu habitués à combattre des créatures si maléfiques. Les armes des nains allaient-elles blesser les démons? Était-il au moins possible de tuer un démon? Dognar avait déjà remporté de nombreuses batailles, mais c'était plus facile quand l'ennemi était un humain, un géant ou un ogre. Ici, la donne était différente. Pour la première fois, celui qu'on surnommait "le Terrible" connaissait la peur.

* * * * *

Arakin profita de la nuit pour s'éclipser. Il descendit dans les profondeurs du Rocher-Feu pour y visiter son véritable trésor. Il trouva Kouladamor sous bonne garde. Huit nains, tous inspirés, veillaient sur le Génie. Ils reconnurent l'un d'eux, et accueillirent chaudement Arakin, qui se trouva réconforté par ces sourires et ces accolades.

Ici aussi on avait fourbi de puissantes armes. Les harmonistes avaient préparés leurs Oeuvres magiques afin de repousser les hordes immondes du Duc. Les deux accordés du tambour useraient de leurs talents sur les nains, les rendant plus forts et plus hardis. Les harmonistes de la Cyse avaient travaillé les lames des combattants, les rendant plus tranchantes et plus maniables. Il y avait aussi un cas rare, un mage de l'Emprise, dont les neuf danseurs, dans un ensemble parfait, sèmeraient la mort grâce à leurs chorégraphies. Les autres, sans grands talents harmoniques ou magiques, utiliseraient leur Flamme pour tenter de porter un coup décisif à l'adversaire en tuant le Duc lui-même. C'était la mission qu'ils s'étaient fixé, et Arakin et ses compagnons voulaient y participer.

Le groupe attendrait que la bataille soit engagée, puis, il flanquerait la mêlée et tenterait d'approcher le Duc. Tous s'occuperaient des démons, sauf Arakin, qui devrait discrètement s'approcher du Duc et l'abattre seul. C'était sans doute quelque peu suicidaire, car nul ne connaissait les vrais pouvoirs du Duc, mais si cela réussissait, cela donnerait un avantage sans doute décisif à l'armée de Dognar le Terrible.

Les Inspirés se réunirent autour de Kouladamor, et dans une communion émouvante, prièrent pour se donner du courage. Le Génie ne devait pas être découvert, et ils payeraient de leur vie pour cela.

* * * * *

Le réveil vint avec l'aube, et le son des cornes de brume annonçant l'approche de l'ennemi. L'agitation fut totale en quelques minutes. Chaque guerrier rejoignait le poste que le plan de défense lui assignait. On bandait les ballistes, on chargeait les catapultes, on préparait l'huile, on enflammait les fers de lance, on s'encourageait mutuellement.

Arakin sortit de la caverne pour jeter un oeil aux préparatifs. Les nains semblaient prêts, mais quand les premiers ennemis apparurent derrière un contrefort, les ventres se nouèrent, les gorges s'asséchèrent, les voix se turent. Le silence était pesant, la tension palpable. Cela sentait la peur, et c'était compréhensible.

Le Duc apparut au sommet d'une butte, perché sur un destrier puissant. On ne voyait que sa silhouette macabre, entouré d'ombres grimaçantes qui poussaient des cris inhumains, qui perçaient les armures des combattants pour pénétrer leur coeur et le figer d'effroi. Les premiers rangs de mercenaires s'avançaient déjà. En bon ordre pour une troupe aussi bigarée. Les troupes du Duc s'avançaient, déjà sûres de leur supériorité. Les ogres étaient en tête, toujours prêts à en découdre. Les représentants des autres races suivaient. Il y avait beaucoup d'humains, mais on pouvait distinguer une vingtaine de minotaures, véritables machines de combat armées d'armes plus grandes que les guerriers de Dognar. Le sang allait être versé, et en quantités énormes.

Une fois à quelques centaines de mètres, le pas des mercenaires s'accéléra, jusqu'à la course. Ils poussèrent des cris de guerre de leur voix rauques et chargèrent, piétinant les quelques centimètres de neige qui couvraient le sol pierreux. C'est cet instant que choisit Dognar pour donner le signal aux catapultes. Les vasques de céramique, emplies à ras bord d'huile enflammée, volèrent dans les airs pour déverser le feu des abysses sur les troupes ennemies. Certains tombaient, sous le déluge de flammes, mais la charge continuait. Les ballistes ouvrirent le tir, transperçant plusieurs ennemis à la fois. Puis vint le moment de déverser l'huile dans la rigole. Moins d'une minute plus tard, les nains boutaient le feu au liquide, qui se propagea rapidement. Les rangs des mercenaires étaient maintenant divisés, et les nains chargèrent, profitant de la surprise de l'adversaire, abasourdi par le mur de flammes qui se tenait derrière lui.

Le choc fut terrible, et le bruit des armes s'entrechoquant se répercutait sur les parois des monts Eiglophiens.

La réplique du Duc à la stratégie des nains fut immédiate. Des hordes de démons, ne craignant pas le feu, s'élancèrent à grand renfort de hurlements à travers les flammes. Ils portèrent assistance aux ogres, et le combat s'équilibra. Les nains, certes courageux, ne pouvaient rien face à la puissance des Abysses. Les créatures de l'ombre déchiraient la chair avec leurs griffes aussi facilement que du papier.

Dognar voyait son plan échouer. Il fallait de nouveau ruser. Il fit sonner la retraite, et fit couvrir ses troupes d'un feu nourri des arbalétriers. Quant les nains eurent mis assez de distance avec leurs ennemis, les catapultes et les ballistes reprirent leur tir, repoussant les démons et les ogres au delà de la barrière de feu.

Le calme revint, chaque camp comptant ses pertes. Des dizaines de nains manquaient à l'appel, mais de nombreux adversaires étaient tombés. Malheureusement, à ce rythme là, l'armée de Dognar le Terrible ne tiendrait pas longtemps... Il fallait trouver une solution. C'est cet instant que choisirent les huit Inspirés, gardiens du Génie, pour faire leur apparition. Araknir était avec eux, ainsi que ses quatre compagnons, dont le futur traître, Yarish, le malheureux qui causerait la perte du devin.

Après une courte conversation avec Dognar, une nouvelle stratégie était adoptée: l'armée des nains chargerait dès le rideau de feu éteint, espérant surprendre le Duc. Araknir et ses compagnons les accompagneraient. Une fois la mêlée engagée, ils mettraient leur plan pour abattre le Duc à exécution. Pendant ce temps, Harmonistes et mages s'occuperaient des démons à distance, ou enchanteraient les arbalètes pour les aider à tirer avec précision. Si la bataille tournait en leur défaveur, les huit Inspirés retourneraient auprès du Génie pour le protéger.

Près d'une heure plus tard, aucun mouvement n'était visible dans le camp du Duc. Le rideau de flamme perdait lentement de son intensité. Au moment où il allait s'estomper complètement, les nains chargèrent, couverts par les catapultes et les ballistes. Mais ce n'est que trop tard que les nains se rendirent compte de leur erreur...

La surprise qu'ils espéraient était inexistante. Le Duc s'était préparé! Derrière une première ligne de démons, un mur de ténèbres interdisait toute vision du reste des troupes. Ce n'est qu'une fois le combat engagé, que les minotaures entrèrent en action. Leurs haches volaient en tous sens, arrachant bras et têtes de nains sur leur passage. Ils passaient au travers du mur de ténèbres, qui ne les gênait pas, et se lançaient dans la bataille avec furie, perçant les lignes de la fière armée naine.

Soudain, le mur de ténèbres disparut, et le reste des troupes maléfiques chargea, les ogres en tête. Plusieurs centaines de guerriers se ruèrent sur les nains, bientôt dépassés en nombre et en puissance.

C'est le moment que choisirent Araknir et ses compagnons pour s'éclipser. Vu les forces en présence, la bataille durerait de longues minutes. Ils s'éloignèrent de la mêlée, et contournèrent le champ de bataille. Ils escaladèrent la colline, cachés par les nombreux arbres, afin de s'approcher du terrible Duc. Il était seul, sur son destrier, perché en haut de la colline, observant la bataille avec attention. Seul, mais pas sans défense. Autour de lui dansaient des ombres malveillantes qui grimaçaient et ricanaient sans cesse. On sentait la Ténèbre affleurer de tout son être, et la Perfidie suinter de tous ses pores. Ce serviteur du Masque et de l'Ombre était parmi les plus puissants, et ses pouvoirs immenses étaient terrifiants.

Cachés derrière un promontoire rocheux, les compagnons d'Araknir observaient leur cible. L'un d'eux chargeait son arbalète, et enchantait son carreau à l'aide de l'Emprise. Son danseur dessinait des arabesques sur le trait qui devrait frapper le Duc. Un autre

sculptait sa lame à l'aide du pouvoir de la Cyse, hérité des Muses. Les autres, dont Yarish, attendaient le signal de l'assaut.

* * * * *

Dognar, perché au bord d'une des cavernes du Rocher-Feu, contemplait l'ampleur des dégâts. Ses troupes étaient dépassées, et déjà, des mercenaires humains avançaient vers les cavernes. Ils allaient prendre le Rocher-Feu d'assaut, et peut-être découvrir Kouladamor, le Génie.

Les huit gardiens inspirés se replièrent, pour se rendre auprès de leur plus précieux trésor. La vérité était terrible, mais la vie de centaines de nains pouvait être sacrifiée s'il le fallait, si c'était là le prix de la survie du Génie. Un Génie est bien plus précieux dans la lutte contre l'Ennemi que tous les nains les plus courageux des Royaumes Crépusculaires.

Ils s'enfermèrent avec Kouladamor, et attendirent les premiers adversaires...

* * * * *

Araknir donna le signal, et les nains chargèrent! Ils n'étaient plus qu'à trois pas du Duc, quand les ombres qui l'entouraient s'éveillèrent soudain pour former des silhouettes humanoïdes prêtes à défendre leur maître.

Le dernier nain resté en arrière en profita pour tirer son carreau enchanté. L'arbalète produisit un bruit ourd, suivi du sifflement du trait, qui alla se fiché dans l'épaule du Duc. Ce dernier ne broncha pas, et tourna sa tête encapuchonnée vers le rocher derrière lequel se cachait le tireur embusqué. Il tendit la main dans sa direction, et un serpent de ténèbre se forma à ses pieds, rampant lentement vers le rocher. Pendant ce temps, les nains et les ombres grimaçantes s'observaient, immobiles.

Le serpent de ténèbres approcha du rocher, le contourna, et se retrouva face à face avec le tireur. Celui-ci tira un second carreau vers le monstre, mais rien ne se produisit. Dans un cri, il fut happé par les ténèbres, et son âme et son corps furent lentement dévorés.

Yarish frappa une des ombres, et passa au travers sans aucun résultat. Il se retrouva derrière elle, face au Duc. Il saisit alors cette magnifique opportunité, et s'avança pour pourfendre son ennemi. C'est à cet instant précis que le terrible cavalier rabatti son capuchon, et découvrit son visage torturé, tordu dans un horrible rictus. Sa peau était striée de rides profondes, ses lèvres étaient rouges comme le sang, et ses yeux noirs comme la plus profonde des nuits. Il posa son regard vers Yarish, et lui cracha au visage. Le nain resta paralysé quelques secondes, avant de s'écrouler, à genoux, la respiration sifflante et le coeur glacé.

Araknir et ses compagnons tentèrent de vaincre les ombres, mais seule la hache enchantée par la Cyse leur infligeaient des blessures. Les nains étaient repoussés uniquement grâce aux cris stridents de leurs adversaires, qui leur perçaient les tympanes, et leur broyaient l'âme comme un poing se resserant sur elle. La douleur se lisait sur leur visage, et seule leur Flamme puissante les protégeait. Les compagnons d'Araknir commençaient à fléchir, et Yarish semblait toujours hors de combat, fort proche de l'ombre du Duc...

* * * * *

Les mercenaires et les ogres pénétrèrent dans le Rocher-Feu. Les cavernes étaient truffées de pièges ingénieux, mais cela ne suffisait pas, les mercenaires continuaient leur fouille minutieuse, découvrant peu à peu les secrets des nains. Pendant ce temps, les protecteurs du Génie plaçaient leurs pièges magiques, et fourbissaient leurs armes.

* * * * *

Le Duc mit pied à terre et sortit des pinceaux et de l'encre de ses amples vêtements. Rapidement, il dessina le contour de l'ombre d'un arbre torturé sur le sol. Il avait des gestes lents et précis. Bientôt, l'ombre de l'arbre se mit à onduler, et une créature énorme, arborant d'atroces cornes aux courbes impossibles et des griffes et des crocs démesurés s'en extirpa comme avec douleur. La créature surgie des Abysses semblait absorber la lumière autour d'elle, et sa peau d'un rouge profond exhalait des vapeurs méphitiques.

Le démon passa nonchalamment à côté de Yarish et se dirigea vers ses compagnons, toujours harcelés par les ombres. Ces dernières reculèrent, comme effrayées par le monstre de près de cinq mètres de haut qui approchait derrière elles.

La créature des Abysses se dressa de toute sa hauteur devant les nains, et hurla toute sa malveillance au monde alentours. Le nain qui se tenait à droite d'Arakin frappa violemment le pied du monstre. Un fin filet de sang coula, mais le seul effet réel fut d'augmenter la colère du démon. D'un coup de poing vengeur, il écrasa le petit guerrier, faisant éclat tous ses os, lui otant la vie de ce seul geste. Arakin frappa à son tour, bientôt suivi par ses deux derniers compagnons valides. Ils réussirent à blesser leur adversaire, mais pas suffisamment. Les griffes du monstre déchirèrent les chairs d'un nain, recouvrant ainsi ses compagnons de son sang. Le malheureux guerrier s'écroula dans un râle, les entrailles déjà tombées sur l'herbe de la colline.

Arakin ne voyait plus d'issue à ce combat, et commençait à perdre espoir, quand un grand cri retentit derrière le démon. Yarish avait recouvré ses esprits, et avait bondit sur le monstre. Le jeune combattant enfonça sa hache profondément dans le démon, à hauteur de ses cuisses. Il servit du levier ainsi créé pour se soulever et bondir cette fois à hauteur du dos de l'ennemi. Le démon se détourna d'Arakin et de son compagnon, tentant d'arracher Yarish qui se débatait dans son dos. Les deux autres nains en profitèrent et lacèrent les jambes du démon avec violence, lui arrachant du sang et des cris. Yarish, qui avait planté sa hache profondément dans le dos du monstre se hissa sur celle-ci et, utilisant une dague, se hissa jusqu'à son cou. Il pris appui et bondit sur la tête du monstre, au péril d'une chute mortelle. Là, il entreprit de lacérer le crâne de la créature avec ardeur, jusqu'à la voir vaciller, puis s'écrouler, dans une mare de sang sombre et visqueux.

* * * * *

La porte de la caverne qui abritait Kouladamor allait bientôt céder. Des ogres tentaient de la défoncer à l'aide de béliers, et ils y parviendraient rapidement. Derrière, tout était prêt pour la bataille. Les huit protecteurs formaient une barrière qui pouvait abattre un nombre d'ennemis considérable. La bataille était sans doute perdue d'avance, mais qu'importe, c'était l'essence de la Lutte contre le Masque...

La porte vola en éclats, et les ogres se ruèrent à l'intérieur, grondants et hurlants sauvagement. Le chorégraphe lança un sortilège, et ses danseurs volèrent en tous sens, abattant une vingtaine d'ogres, la poitrine transpercée par une petite sphère de feu bleue. Les autres, à la Flamme puissante, et aux armes enchantées, empêchaient d'autres ogres de pénétrer dans la caverne. Fort heureusement, elle ne possédait qu'une seule entrée. Facile à défendre, certes, mais qui n'offrait aucune possibilité de retraite. Les Inspirés devaient l'emporter, ou mourir...

Le sang coulait à grands flots. Les ogres furent rejoints par des humains et un minotaure, et la bataille reprit de plus belle. Les étincelles venant des danseurs crépitaient dans toute la caverne, boutant le feu aux vêtements des guerriers, arrachant la tête du minotaure, ou encore projetant violemment un ogre au plafond, avant de le laisser retomber, pantin désarticulé aux os broyés par le choc.

Le son des armes s'entrechoquant et le cris des combattants formaient un ensemble assourdissant, cacophonie de mort et de sang.

La première vague d'assaut était repoussée, mais les ressources des Inspirés s'amenuisaient. Les danseurs étaient épuisés, les lames ébréchées, les combattants fatigués. Pour se régénérer quelque peu, ils communiquèrent avec le Génie, impuissant, apeuré, mais fier de ses protecteurs.

* * * * *

Yarish s'extirpa de la mare de sang dans laquelle il baignait. Arakin comprit que l'heure tant redoutée était venue. Une lueur sombre baignait le regard de son ami. Avant qu'il ait pu dire quoi que ce soit, Yarish avait déjà abattu sa hache sur le dernier compagnon vivant, d'un air mauvais. Arakin et Yarish se retrouvaient face à face. Le Duc, à l'arrière, ricanait doucement, et semblait guider Yarish par la pensée.

Le combat fut bref. Arakin ne pouvait pas rivaliser. Yarish était de vingt ans son cadet, et ses talents de combattants étaient impressionnants. Finalement, épuisé, Arakin présenta son cou à son ami, qui le décapita d'un coup vif et puissant. Le corps d'Arakin s'effondra lourdement.

Yarish, les yeux pleins de larmes, se tourna alors vers son nouveau maître. Si la Perfidie et la Ténèbre avaient eut raison de sa volonté, l'amitié qu'il avait entretenue avec Arakin laissait une trace indélébile dans son âme. La douleur était insupportable, et tout cela était de la faute du Duc, qui le regardait d'un air mesquin. Le visage du Duc changea rapidement d'expression quand Yarish s'extirpa de son pouvoir une seule seconde, qui lui suffit pour attaquer brutalement. Sa hache brisa le sternum du Duc dans un craquement sourd. Le nain s'accrocha au Duc de toutes ses forces, enfonçant encore sa hache plus profondément dans le cœur de son ennemi. Dans un dernier souffle, le Duc repoussa le nain, tira sa longue épée de Ténèbre, et l'enfonça vivement dans

l'abdomen de Yarish, qui s'écroula. Le Duc eut un dernier sourire, avant de rouler le long de la colline, sans vie.

* * * * *

Dognar le terrible, général des armées naines du Rocher-Feu avait échoué. Son armée était décimée, la citadelle était prise, et bientôt, le Génie qu'elle abritait allait succomber. Mais il fallait tout tenter. Il saisit sa hache et descendit les marches qui menaient dans les cavernes. Plusieurs fois il croisa le fer avec des ogres ou des humains. Mais le nain était solide, et bon guerrier. Par la force, il se fraya un chemin vers la caverne du Génie, dans laquelle résonnait des bruits de combat.

* * * * *

Les Inspirés se détournèrent du Génie en entendant une nouvelle horde d'ennemis approcher. Le combat reprit, et de nouveau les chorégraphies mortelles firent de lourdes percées chez l'ennemi. Puis les danseurs ne purent plus rien, et tout espoir fut perdu. La bataille serait sans doute encore longue, mais elle se concluerait en défaite, plus que certainement.

Dognar le terrible pénétra dans la caverne à cet instant, venant porter secours aux Inspirés. Il se fraya un chemin à travers les mercenaires à coups de hache et vint se poster devant le Génie. Bientôt, d'autres ogres entrèrent dans la caverne, et les Inspirés furent abattus un par un, libérant leur Flamme, qui serait sans doute perdue à jamais. Dognar restait seul avec un Inspiré, aux côtés de Kouladamor. Ce dernier parla alors, d'une voix tonnante qui paralysa les mercenaires pendant quelques secondes. Il intima aux deux derniers défenseurs de se jeter dans son Foyer, et il libérerait l'énergie de sa Flamme pour en terminer avec l'ennemi. Bien sûr, les conséquences seraient terribles, mais c'était la seule solution...

Les deux nains se jetèrent dans le Foyer, et soudain, la lumière se fit extrême. Des effluves d'énergie circulaient rapidement dans la caverne, prenant de plus en plus d'ampleur. Les ogres et les mercenaires furent déchiquetés par la Flamme de Kouladamor, et bientôt, les parois de la cavernes cédèrent.

* * * * *

Yarish releva péniblement la tête. Le coup du Duc avait raté ses organes vitaux. Il avait perdu beaucoup de sang, mais il était vivant. Mais il avait tué ses amis, et le fait qu'il avait abattu le Duc ne changeait rien.

En contrebas, le champ de bataille n'était que cadavres, boue et sang. Plus rien ne semblait bouger en bas, la bataille devait être terminée. Qui l'avait emporté? Difficile à dire vu d'ici.

Soudain, le sommet du Rocher-Feu explosa, libérant une énergie extraordinaire. La Flamme du génie venait de se libérer brusquement. Les effluves de la Flamme continuaient à circuler autour du rocher, qui se désagrégea rapidement. Le champ de bataille fut bientôt recouvert. Yarish observait le spectacle, tout en sachant que sa mort

était proche. Titubant, il saisit sa hache, se posta bien en face de l'énergie qui approchait, et accueillit la mort avec soulagement...

Etienne Goos