

Le dernier roi des nains

Le chauffeur de taxi vient de prendre les bagages et de les mettre dans son coffre. « Bonjour ! », lui lance gaiement M. Dumonde en lui tendant la main. Surpris, le chauffeur lui serre la main mollement et le regarde des pieds à la tête. Dans sa ville, cela n'arrivait plus qu'on se salue.

Mais ce M. Dumonde n'est comme personne. Un costume à carreaux et une casquette comme on n'en porte plus depuis le temps de Sherlock Holmes ou Phileas Fogg. Un parapluie noir qu'il fait tourner en moulinets. Une fine moustache barre son visage d'une joue à l'autre et dessine un éternel sourire sur un visage dont les yeux pétillent de bonheur.

M. Dumonde s'installe dans la voiture au côté du chauffeur. Le taxi démarre. Et M. Dumonde commente avec bonheur ce qu'il voit devant lui.

Le chauffeur va de surprise en surprise devant ce drôle de bonhomme. Lorsque la voiture s'arrête aux feux, M. Dumonde salue joyeusement par la fenêtre les autres automobilistes tout aussi surpris que le taxi par son attitude. Certains le regardent en se tapotant la tempe avec l'index pour dire que cet homme doit être complètement fou.

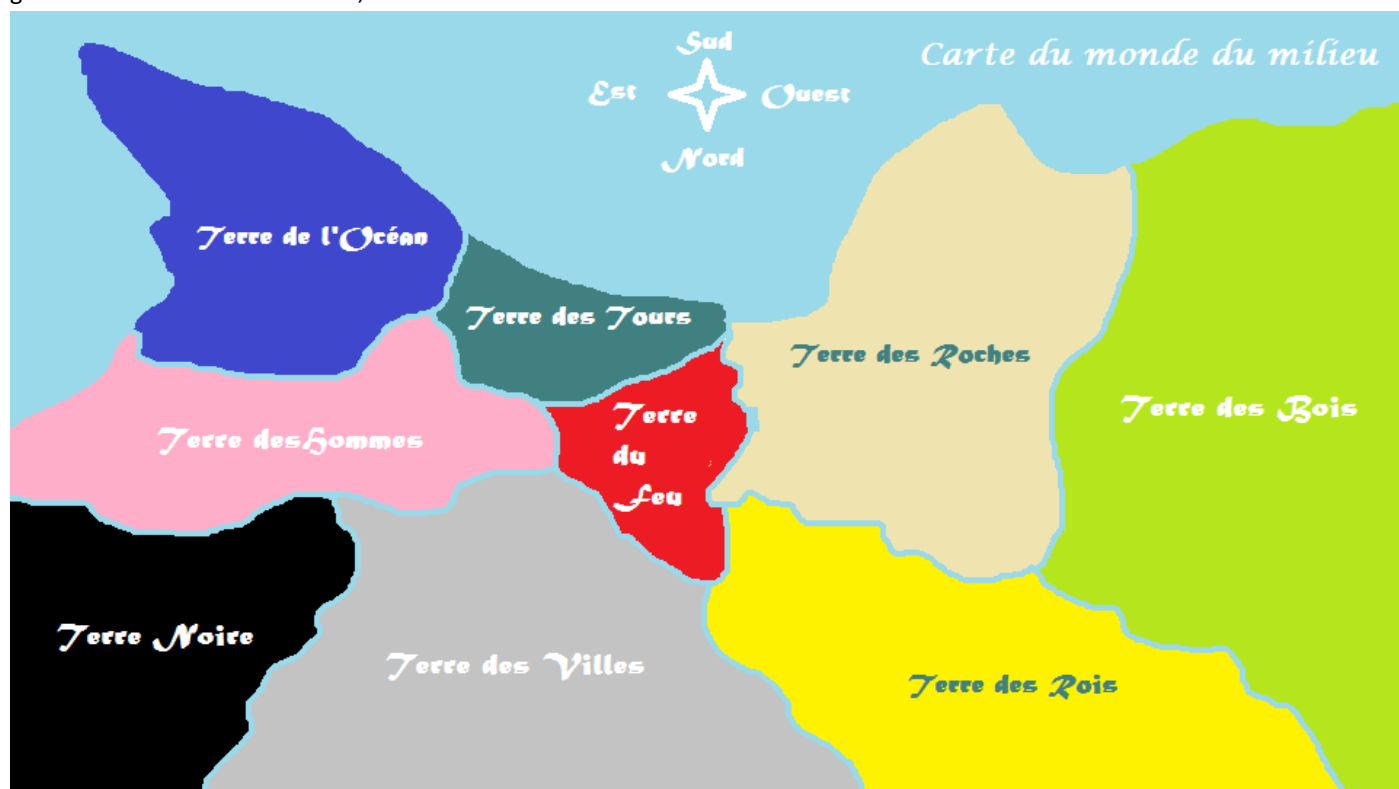
Le chauffeur profite d'un embouteillage sur la route pour l'interroger :

« Mais enfin, monsieur, je peux savoir ce qui vous rend si heureux ? »

- Je pars pour le tour du monde ! ».

Il voit qu'il arrive à sa destination : l'aéroport de Tallard. Il sort du taxi et donne 150 francs. Puis il prend ses valises. Et va à la tour de contrôle s'équiper. Il monte dans son avion et décolle. Le voilà parti pour faire le tour du monde en avion sans escale. Il a sur son avion des réservoirs supplémentaires de 1200 litres de kérosène. Il passe au-dessus de l'autoroute et tourne en direction de Nice, car c'est là qu'il va passer la frontière. Il mange un sandwich. Il passe au-dessus de la Provence et voit des champs de lavande. Il les regarde avec amour en pensant que peut-être il ne les reverra jamais. Il est en vue de Nice. Il survole cette jolie ville, puis il franchit la frontière et arrive en Italie. Son avion, un petit bimoteur à train rentrant monoplane, dépasse Florence et arrive après deux heures de vol en Russie.

Mais il a une panne d'essence, car ses réservoirs fuient. Son avion tombe en piqué, puis touche le sol, rebondit et prend feu. M. Dumonde perd connaissance. Après quelques temps, il se réveille et sort de l'avion en feu. Il s'assoit sur une pierre. Quand tout à coup, le sol s'ouvre et il tombe dans un trou magique qui l'amène dans un monde bizarre. Ce monde s'appelle « le Monde du milieu ». Il se divise en neuf terres. Les hommes vivent sur la Terre des Océans, la Terre des Tours, la Terre des Rois, la Terre des Villes, la Terre des Hommes. Sur la Terre noire, vivent tous les monstres : orques, gobelins, hydres, araignées géantes, etc. Les gnomes habitent la Terre du feu, les elfes sur la Terre des Bois et les nains sur la Terre des Roches.



Peter Dumonde, car c'est son prénom, atterrit sur cette dernière. Il s'endort sur un rocher, fatigué. Le matin, quand il se réveille, il voit un village autour de lui. Ce village est surplombé par un rocher où est la maison du Conseiller, autrement dit le maire du village. Il voit qu'il est, en position assise, attaché par les mains à un poteau.

Tout d'un coup, le Conseiller sort de sa hutte. Il est richement habillé. Il a une cotte de maille jusqu'aux hanches, une cape rouge qui lui va jusqu'aux chevilles, une ceinture où pend une épée dans un fourreau de métal. Sur le pommeau, un faux crâne en or. A sa ceinture, pend aussi une grosse hache, l'arme préférée des Nains.

Le Conseiller interroge Peter, lui demande comment il est arrivé ici. M. Dumonde répond qu'il est tombé par hasard dans le trou magique. Le Conseiller s'appelle Litognon. Il lui explique qu'il est dans un village de nains appelé Waron, situé sur la Terre des roches. « Elle s'appelle comme ça, car ici, il n'y a que des roches, de l'or, des diamants, de l'argent, du fer, des cristaux blancs, roses ou noirs. Les Nains ont la faculté de connaître des méthodes qui rendent incassables les métaux fragiles comme l'or, l'argent, les diamants. »

Puis, il lui dit que depuis quelques temps, un humain magicien et surnommé le Traître s'est allié avec la Terre noire, a conquis la Terre du Feu, la Terre des hommes et la Terre des villes. Les Nains, les Elfes et les Humains se battent pour protéger les terres encore libres, notamment la Terre des Rois que le Traître essaye de prendre. Le Conseiller lui dit que son sort sera décidé par le Roi et il part.

M. Dumonde regarde autour de lui s'il peut s'enfuir. Mais non. Il doit rester là car il est bien attaché. Alors, rompu de fatigue, il s'endort. Le lendemain, on le ligote. On ne lui laisse que les jambes libres pour marcher et, entouré par les Nains, il est emmené à la capitale Phauromonia où il est conduit dans un palais de cristal noir, blanc et rose. On le conduit devant le roi, très grand pour un Nain, très beau et très jeune. Après avoir entendu son récit, le Roi dit qu'il lui laisse le choix : soit il reste ici, soit on le tue pour que personne ne sache où sont les villages des Nains et leur capitale. Car seules les Terres libres ont le droit de le savoir, ce qui pose des problèmes au Traître. Ne sachant pas où sont les villes, son armée de monstres doit les chercher et peut tomber dans des embuscades. Le Traître, en plus des Humains, des Gnomes et des Orques qui font partie de son armée. M. Dumonde fait le choix de rester avec les Nains. Il reste à la cour du Roi et devient chevalier du Dragon.

On lui présente sa monture qui s'appelle Fumée. Il existe en fait deux sortes de Dragons : les Dragons de feu ou de glace, Fumée appartient à la première catégorie. Elle mange des feuilles de charbonnier entre 5 et 6 heures du matin. Ces feuilles vont dans un deuxième estomac très chaud. En chauffant, elles dégagent du méthane. Quand la dragonne veut cracher du feu, une petite porte à l'entrée de son estomac s'ouvre, le méthane remonte dans son gorge, elle frotte ses dents en acier provoquant une étincelle qui enflamme le méthane. Les dragons de glace, eux, vivent dans les contreforts glacés de la Terre des Bois. Ils sont blancs et bleus. Ils avalent entre 2 et 4 heures du matin une centaine de litres d'eau. Dans leur gorge, un tuyau les mène à un deuxième estomac, isolé du reste du corps, et l'eau reste à l'état liquide. Quand il veut cracher de la glace, son deuxième estomac se contracte, la porte s'ouvre, l'eau sort. Il fait tellement froid dans les contreforts glacés de la Terre des Bois qu'il a juste le temps de la cracher sur sa proie que l'eau gèle et sa proie est pétrifiée de glace. Les Dragons de glace sont omnivores.

Le Roi qui s'appelle Toll, le fait général d'une armée en terre étrangère. C'est comme ça que M. Dumonde part pour la Terre des Rois avec un régiment de 400 Nains fantassins et 50 Nains avec armes de jet - arquebuses, arcs, canons... - c'est le régiment A.J. Ils vont porter secours aux hommes de la Terre des Rois.

En route, ils sont rejoints par 500 Elfes dont le roi Nammenir, qui vont aussi combattre le Traître. Ils arrivent à la ligne de front. Comme Peter n'existe pas comme nom dans ces pays, on l'appelle Row. Il rejoint la tente du roi de la Terre des Rois, Gallas. « Nous choisissons que les Elfes et le régiment des Nains A.J. restent à couvert pour tirer leurs flèches, leurs boulets et leurs pierres sur l'ennemi pendant que les autres iront combattre » ordonne Gallas. Le soir avant la bataille, Row se repose dans sa tente.

Le lendemain dès l'aube, il monte sur sa dragonne. Il a mis une armure et enfilé son casque. Il prend sa lance et son bouclier décoré d'un œil en or. Puis, il se lance dans la bataille. Les Nains fantassins s'élancent et foncent sur l'ennemi. Le régiment A. J. et les Elfes tirent.

Au début, le plan marche. Mais quand les premières lignes des Nains sont enfoncées, l'ennemi s'engouffre dans une brèche que les Nains ne peuvent refermer. Pour riposter, tous les soldats restants se précipitent. Mais ils se heurtent aux Orques qui les exterminent.

L'armée, coupée en deux, doit envoyer les Chevaliers du Dragon pour colmater la brèche. Mais les Orques ne reculent pas. Après un dernier effort, les trompettes sonnent la retraite des Nains et des hommes de la Terre des Rois.

Row campe à trois lieues de la bataille. Le soir, il va voir le roi avec Nammenir. « C'est un désastre, dit le Roi. Car si la Terre des Rois tombe, il n'y aura plus que quatre Terres libres. De plus, la Terre des Bois ne sera plus protégée. Seuls les Elfes arrivent à la défendre car elle est pleine de forêts et on s'y perd facilement. C'est un avantage car elles sont protégées des troupes du Traître, mais aussi un inconvénient, car les autres soldats des Terres libres ne peuvent s'y battre car ils se perdront dans la forêt.

Le lendemain, aucune bataille n'a lieu. Tous les Orques sont partis, le Traître leur a ordonné de se diriger vers la Terre des Tours pour isoler la Terre de l'Océan et effrayer la Terre des Roches. Quand il apprend cette nouvelle, Row demande au roi s'il peut revenir sur la Terre des Roches. Il lui répond que oui.

Row et Nammenir repartent immédiatement pour protéger leurs pays. Quand Row arrive à Phauromonia, l'atmosphère est très tendue. Il se dirige vers le palais du Roi et y entre. Le Roi Toll le Grand l'attend. Il lui explique : « si la Terre des Tours tombe, la

situation sera catastrophique. Car la Terre de l'Océan, isolée, tombera rapidement à son tour. Et même si des hommes, des Nains et des Elfes s'embarquent sur des bateaux pour la sauver, ils seront vite stoppés par la flotte très puissante du Traître. »

« Notre seul espoir est que la Terre des Tours ne soit pas envahie », pense Row. Mais cet espoir est très mince. Car si le Traître a déplacé tous les Orques en en laissant juste assez pour garder les frontières, son armée s'élèvera à 4 millions d'Orques et 50 000 Hommes, Gnomes et autre monstre. Les Terres libres ne peuvent quant à elles aligner que 3 millions de combattants.

Row réfléchit et il lui vient une idée. « Et si on prenait 200 000 combattants pour reconquérir la Terre du feu ». Il le dit au Roi qui donne son accord. Il envoie des pigeons voyageurs à tous les rois des Terres libres ; ils répondent qu'ils sont d'accord pour tenter l'opération. Le jour J, les Nains partent vers la Terre des feux avec Row. Pendant que le Roi Toll, Nammenir et le roi de la Terre des Tours Royce, vont combattre sur la Terre des Tours, Gallas et le roi de la Terre des Océans, Asdras, accompagnent Row. A 10 heures, ils arrivèrent à la frontière entre la Terre des Rois et la Terre du Feu. La bataille commence.

La Terre du Feu tombe très vite entre les mains de l'armée des Terres libres, car il ne reste plus beaucoup d'hommes voués à la cause du Traître. Le Traître, quand il apprend cette nouvelle, veut envoyer son armée reprendre la Terre du Feu. Mais il y renonce, car la bataille qu'il livre contre la Terre des Tours serait alors inutile. Row et ses amis arrivent en renfort avec 1000 gnomes. Le combat s'engage. L'Armée des terres libres fait reculer l'armée du Traître. Mais d'un coup apparaissent dans le ciel dix dragons noir et un blanc. C'est l'élite spéciale du Traître, commandée par Dola, un Gnome.

De l'autre côté, Row, sur sa dragonne Fumée, commande tous les chevaliers du Dragon ailé. Après un grand cri, ils attaquent. « Pour la Terre des Tours et son roi Royce ! ». Très vite, Row se dirige vers Dola, lequel, quand il le voit, se met à rire.

« Ah ! Ah ! Tu crois me battre ! Regarde-toi dans un miroir ! » se moque Dola. Row prend sa hache et Dola une lance de huit pieds. Row salue et charge. Quand Dola passe près de lui, il lève sa hache et la laisse tomber avec une force inouïe. Ça aurait dû fendre en deux Dola, mais celui-ci a fait apparaître un bouclier argenté qui le protège.

« Alors, tu ne connais pas la magie. En même temps, quand on habite chez les Nains... Allez, combats ! ». Row avec sa hache tente de blesser le dragon de Dola. Cette manœuvre rate car son adversaire s'est éloigné. Dola se rapproche et dit : « Manqué ! ». Alors, Row lui lance un coup de hache dans le ventre. Son armure se déchire, mais se referme par elle-même. C'est alors que Row comprend qu'il ne peut le battre, sauf s'il apprend la magie.

La nuit tombe et l'ordre de retraite sonne. Row redescend et atterrit. Il demande à Toll s'il peut apprendre la magie.

« Il faut aller sur la Terre de l'Océan pour l'apprendre », répond Toll, avant de prévenir Asdras de l'arrivée de Row par pigeon voyageur. Row part aussitôt. Il arrive à Laodéma, la capitale de la Terre de l'Océan. Après une rapide discussion avec le roi, il apprend qu'il est confié à Ménestro, un mage très puissant. Row se rend à la maison de ce magicien. Celle-ci est toute blanche.

Il toque. Une voix lui répond : « Entrez ! ». Il entre et voit un vieux monsieur qui lui dit :

« C'est toi, mon élève ? Sache que la magie est un art très difficile. Car il faut la canaliser. Je vais te demander de t'asseoir et de fermer les yeux. Si mon trait magique est noir, tu ne pourras pas apprendre. S'il est blanc, je pourrais te l'enseigner. »

Row ferme les yeux. Au bout d'un moment, Ménestro lui dit : « C'est bon, tu peux rouvrir les yeux. Le trait est blanc ! Très bien ! Tu vas aller dans la chambre qui t'est réservée en haut à droite et m'enlever cette armure pour revêtir la tunique de l'apprenti magicien, elle est posée sur ton lit. »

Le lendemain, Row apprend le sort de guérison. Il lui faut dire « guérison magic » en posant sa main sur la personne blessée. Puis, Ménestro l'envoie faire des courses. Il demande à Row d'acheter un grimoire du nom de « Magyk », un chaudron et un livre de potions. Dans « Magyk », il y a cinq sorts de combat :

- *main de lumière* : pour l'invoquer, dire « phobus manus » et cela permet d'envoyer un jet de lumière frappant l'adversaire et lui donnant l'impression de s'être pris un direct

- *protection* : crier « protectus » et un bouclier de lumière vous protégera. Cette protection marche pour tous les sorts sauf « mort subite »

- *grandeur* : fait grandir l'utilisateur de quatre mètres et lui donne une force incroyable, celle de pouvoir soulever 40 tonnes. Ce sort ne dure qu'une demi-heure. Pour l'invoquer, il faut dire « grandeurforcedegéant »

- *mort subite* : dire pour l'invoquer « morstral ». Cela fait apparaître un rayon vert de la main qui tue la cible

- *transplanage* : dire transplanus, puis dire le lieu où l'on veut aller et ça vous y transportera

Pendant trois mois, Row reste chez Ménestro et apprend à utiliser les potions. Pendant cette période, la situation de guerre ne bouge pas. A la fin de ce délai, Row repart avec Fumée son dragon. On l'envoie au front de la Terre de l'Océan.

Le Traître a amené d'énormes armées : un million d'Orques, 500 000 monstres venant de la Terre noire, notamment, des gobelins, des trolls et 50 géants. Avec cette formidable armée, 5000 hommes et 500 gnomes. Du côté des Terres libres, un million d'hommes, 50000 Elfes commandés par Nammenir et 30000 Nains venus avec Toll, passent à l'attaque contre l'infanterie adverse. C'est parti pour la plus grande bataille de l'histoire du Monde du Milieu.

Row décolle. Avec lui, d'autres chevaliers du Dragon. Depuis le ciel, il observe les positions de son armée. Les Elfes se sont cachés dans une forêt et attendent un signal pour cribler leurs ennemis de flèches. Dans la plaine, toute l'armée est au centre et charge l'ennemi. Les Nains sont à gauche, sur une colline, avec des arquebuses et des canons. Leur peuple a découvert la poudre

en mélangeant des minéraux trouvés dans leurs mines. Les Nains disposent aussi de dix gyrcoptères, sortes d'ancêtres de notre hélico constitués d'un rotor avec trois ou quatre pales, actionné avec un moteur à vapeur et équipé à l'arrière d'une petite hélice dirigeable. Le poste de pilotage est installé sur une grande nacelle à roulettes dans laquelle quatre Nains prennent place : un conducteur, un canonier placé à l'avant, un homme chargé d'alimenter le moteur à vapeur, et un homme avec une arcebusse qui doit protéger le pilote. Dans la soute de la nacelle se trouve le charbon. Quand ils n'en ont plus, ils descendent au sol pour se ravitailler dans les grands chariots à l'arrière-garde de leur armée.

En bas, ça chauffe. Le Conseil des Terres libres, composé des rois et des généraux de chaque territoire, veut absolument avancer et écraser l'ennemi. L'armée du Traître est surprise par la rudesse de l'attaque, mais elle se reprend. Malgré d'énormes efforts, les Terres libres n'avancent que de deux mètres à l'heure et en perdent autant ensuite, car ils n'arrivent pas à consolider leurs arrières. Chaque assaut de l'ennemi les fait reculer. Le Conseil doit revoir ses plans. Finalement, il décide de faire entrer les Nains et les Elfes dans la bataille. L'ennemi, criblé de boulets et de flèches, arrête d'avancer et se retranche.

La nuit tombe et les deux armées rejoignent leur camp fortifié. Un tour de garde est installé, mais aucune attaque n'est entreprise.

Le lendemain, Row décolle en reconnaissance. Quand il voit ce qu'apporte le Traître en renfort, il prend peur. 50000 monstres sont arrivés dans la nuit : des Géants, des Monstres, des hommes-bêtes, des loups, des araignées géantes, des trolls, des revenants de la mort, une hydre, des ancêtres du mammoth, des hommes-lézards et des hommes-rats.

Dans la nuit, les Terres libres n'ont eu comme renfort que 20 000 combattants, dix hippogriffes, dix griffons et cinq licornes. Pourtant, il faut gagner. Les positions de la veille sont reprises, l'infanterie centrale est garnie d'hippogriffes, de griffons et de licornes. A gauche se placent 100 chars tirés par des chevaux ou des sang-froid, une sorte de lézards géants. A droite, la cavalerie, elle aussi montée sur chevaux et sang-froid. Le Conseil des Terres libres décide de couvrir ses arrières. Il ordonne qu'on bâtisse un énorme camp militaire à 500 mètres du champ de bataille, avec des catapultes, des arbalètes géantes, des canons, des abris pour se protéger, et tout cela sur un kilomètre de large. En dernier recours a été érigé un énorme mur en pierre d'un mètre de largeur sur trois mètres de hauteur, avec des trous servant de meurtrières. Et devant toutes ces fortifications, un grand canal vide a été creusé.

Malgré leurs efforts pour avancer, les Terres libres doivent reculer chaque jour. Au 4^e jour, ils se retrouvent devant le dernier renfort, le mur. Désormais bien retranchées, les Terres libres attendent l'ennemi. Il arrive. Le choc est rude mais ils ont cette fois l'avantage. Ordre est donné aux dragons, hippogriffes, licorne et griffons de décoller et de détruire l'ennemi qui se masse devant les murailles. C'est alors que Row aperçoit Dola. « Cette fois, il va payer tous ses crimes », pense-t-il.

Mais il sait que Dola est un combattant hors du commun. Et Ménestro en tant que bon sorcier, n'a pu apprendre la magie noire à Row. S'il l'avait voulu, cela n'aurait servi à rien, car il faut désirer très fort le mal de l'autre pour cela, et Row en est incapable.

Le combat commence. Dola jette à Row un sort de magie noire. Il fait apparaître une énorme main invisible qui accroche Row et essaye de le faire tomber. Row réagit très vite et crie « Protectus ». Les secousses s'arrêtent. Dola fait alors apparaître une flèche blanche et la lance. Malheureusement, celle-ci passe le bouclier magique et fonce sur Row. Il se protège avec son bouclier rigide et la flèche s'encastre dedans. « Finalement, les armes traditionnelles ont aussi du bon » pense Row.

Dola le regarde amusé et dit : « Rends-toi, la guerre est finie. Vous avez perdu. Ce qu'a fait mon maître n'est qu'un avant-goût. Imagines-tu quelque chose de pire que cette bataille ? Non, tu ne l'imagines pas, mais ça pourrait arriver.

- Et comment ? répond Row.

- En vous supprimant d'un seul coup ! En faisant tout simplement exploser les réserves de poudre des Nains. Maintenant, je vais t'écraser vite fait bien fait. »

Et Dola pointe son doigt sur Row. Le sort torture Row, le brûle, le fouette. C'est horrible, il a l'impression de devenir fou. Il entend Dola ricaner. Il relève son doigt et le sort s'arrête. Dola crie alors « mort subite ! » en visant Row du doigt. Ce dernier croit mourir, mais Fumée évite le sort. Dola renvoie un sort qui immobilise le dragon. Il vise à nouveau Row et répète « Mort subite ». Mais le sort ne le tue pas. Car une voix familière hurle à Row : « Eloigne-toi ! ». Row la reconnaît tout de suite. C'est Ménestro. Il est venu se battre. Row comprend qu'il lui a sauvé la vie. Il ouvre les yeux et voit une barrière lumineuse autour de lui en train de se dissiper.

Dola vise Ménestro, mais cette fois, c'est Row qui intervient en criant « Phobus manus ». Le jet de lumière atteint Dola en plein ventre. Il le déséquilibre et il rate Ménestro. En colère, Dola fait le vide sous Fumée et sans air, le dragon ne peut plus voler, il plonge à toute vitesse et s'écrase au sol. Row n'a rien, mais Fumée s'est cassée une aile. Enervé parce qu'on a blessé son dragon, Row dit « Transplanus à côté de Dola ! ». Mais Ménestro a été plus rapide et lui a jeté un sort : Row vole.

Le sorcier lui lance un bracelet et lui dit de le mettre autour de son bras pour lui permettre de se diriger dans les airs par la force de la pensée. Dola le poursuit et lui lance un nouveau sort. Cette fois, Row se trouve empêché de voler. Pour ne pas s'écraser au sol, il crie « Grandeurforcedegéant » et ne chute que d'un pauvre mètre. Dola fait apparaître un éclair noir qu'il lance sur Ménestro, mais le sorcier le contre. En fureur, Dola part. Sous la pluie, on l'entend crier : « Ménestro, je t'aurai ! Car tu ne peux

t'abaisser à faire ce que je fais ! Tu es trop bon, ça te perdra ! La victoire de mon maître approche. Et ce jour-là, je prendrai un plaisir fou à te torturer.

- Pas un seul moment au monde, je ne m'abaisserai à faire ce que tu fais. Plutôt mourir, rétorque Ménestro.

- Tu es brave, Ménestro, mais ça ne servira à rien. Ce monde va crever. Viendra un nouveau monde. Ah ! Ah ! Ah !

- Je t'en empêcherai !

- Non, sans blague ! Un vieux débris comme toi, allié d'une poubelle ambulante qui empeste à des kilomètres ! Batre le meilleur sorcier au monde et son meilleur lieutenant, franchement, je crois pas ! ».

Puis Dola dit « Regarde-ça » et montre une bague noire avec un « R » en rune elfique. C'est alors que la bataille se termine. L'ennemi a été ralenti, c'est tout.

Ménestro appelle Row. « On va aller jusqu'à cette maison pour un conseil de guerre ». En y allant, Row entend Ménestro marmonner des choses comme « Imbécile ! », « Dû lui dire », « Grand danger », « Ma faute » et enfin « Mieux vaut maintenant que jamais ». Ils arrivent au Conseil des Terres libres. Row s'assied à côté de Toll. Ménestro prend la parole :

« Row, nous aurions dû te le dire, ou plutôt, j'aurais dû te dire quelque chose. Mais d'abord, sais-tu qu'en langue ancienne, « Row » veut dire « roc ». Nous savions que ton destin était de tomber sur la Terre des roches avec un nom pareil. Ecoute bien, je vais te raconter ton histoire qui est liée à celle du monde du milieu. Elle commence en l'an 1600, il y a 200 ans. Un grand chef, Thoronar, avait réussi à réunir toutes les terres des hommes en un empire. Les Nains étaient gouvernés par Balorin. Il eut deux fils Rocalow et Rain qui avaient deux ans d'écart. Rocalow, l'ainé, devait monter sur le trône. Il eut un fils avec Elidithel, une princesse elfe. Mais une guerre commença. Thoronar était mort et son fils Loincar prit le pouvoir. Mais son cousin Gloninar voulut le renverser et pour cela, il ameuta la Terre des Villes et la Terre des hommes. Une guerre civile éclata. L'armée de l'empire attaqua les révoltés et les repoussa. Alors, Gloninar qui adorait les Nains demanda à Balorin de l'aider, celui-ci refusa. Son royaume était en paix et il ne demandait rien d'autre ».

Ménestro reprit son souffle et continua : « Gloninar appela alors les monstres de la Terre noire pour l'aider. Grognuk le Moche, un roi-orque et un des grands seigneurs de la Terre noire, ne refusa pas car l'empire ne lui avait jamais été favorable. Grognuk le Moche appela la Terre noire au combat. Puis Gloninar construisit une bague magique. Elle était en argent, cernée d'une pierre noire, avec un N en rune elfique dessus. Le « N » était pour remercier la Terre noire, mais aussi pour se souvenir que les Nains ne l'avaient pas aidé. Gloninar avait promis de se venger. Il passa la Terre des Villes et alla jusqu'aux frontières de la Terre des Roches. Là, Grognuk le Moche, sans l'accord de Gloninar, envoya cinquante orques dont dix archers en éclaireurs. Ils arrivèrent dans un village appelé Moriath où vivaient Rocalow et son fils. Balorin avait offert à Rocalow un collier avec une amulette, celle-ci était magique et protégeait de la mort celui qui la portait. Les orques, quand ils entrèrent dans le village, commencèrent à tout détruire, mais les Nains leurs opposèrent une résistance acharnée. Rocalow en prit le commandement. Les premières maisons tombèrent. Rocalow possédait une arquebuse et il ouvrit le feu sur l'ennemi. Par ses soins, cinq orques furent abattus. Les villageois, prenant pour exemple le courage de leur chef, commencèrent à se battre, barricadés dans leurs maisons, tirant des balles ou des flèches par les lucarnes pour ceux qui en avaient. Les autres se battaient dans la rue avec boucliers et épées. Mais les lourds cimenterres noirs des Orques eurent vite raison des villageois. Ainsi, toutes les maisons tombèrent, sauf celles de Durith et Rocalow. Ceux-ci étaient des amis de longue date. Quand sa maison fut investie, Durith au lieu de s'enfuir, vint aider Rocalow. Durith avait apporté son arbalète et son épée. Le combat s'engagea. Ils réussirent à tuer dix orques, puis ils n'eurent plus de munition. Rocalow, sa famille et Durith, se réfugièrent à l'étage. Les Orques voulurent monter par l'échelle, mais Rocalow la fit tomber. Un archer orque ajustant rapidement une flèche la tira et elle rasa Rocalow. Ils allèrent se réfugier au grenier dans des bottes de foin. Les Orques qui avaient trouvé une corde, commencèrent à monter au 1^{er} étage. Pour que Rocalow ne fasse pas tomber l'échelle du grenier, ils dirent aux archers orques de leur tirer dessus pour les empêcher de bouger. Quand les orques arrivèrent en haut, une bataille s'engagea.

Au milieu de la bagarre, Durith cria à Rocalow :

- Ton collier ! Donne-le !

- A qui ?

- A ton fils ! ».

Un silence de mort se fait dans le conseil des Terres libres. Ménestro brise ce silence et dit :

« Une fraction de seconde avant que tu meures, le collier t'a protégé et t'a envoyé dans l'autre monde. Tu as hérité de cette amulette, Row. Peu après, ton père Rocalow, ta mère et Durith moururent, laissant la Terre des Roches sans descendant direct. Gloninar, désespéré, alla voir Balorin et lui dit qu'il n'avait rien fait, et qu'il ne voulait pas s'en prendre aux Nains. « Je voulais seulement vous montrer que je pouvais réussir sans vous à annexer l'empire. » Balorin ne le crut pas. Dans la nuit, Gloninar s'enfonça un poignard dans les côtes. On le découvrit et on le ramena à Balorin. Ce dernier lui pardonna de s'être allié avec Grognuk le Moche et d'avoir, sans le vouloir, provoqué la mort de son fils Rocalow. Une troupe d'orques vint voir Balorin et lui demanda le corps de leur maître, Gloninar. La sœur de Gloninar se maria ensuite avec Grognuk le Moche, ils eurent un fils : le Traître ! Dix ans après, Grognuk le Moche mourut à son tour ainsi que sa femme. Mais avant de mourir, la sœur de Gloninar

donna à son fils la bague noire qu'elle avait récupérée sur le corps de son frère. Le Traître, croyant que son oncle était mort tué par les Nains, voulut se venger. Il devint seigneur de la Terre noire et c'est ainsi que cette guerre se déclencha. »

Ecrasé par ce qu'il vient d'apprendre, Row pose une question :

« Mais qui prit le pouvoir chez les Nains ?

- C'est Rain ton oncle, et à sa mort, son fils Toll le Grand lui succéda, répondit Ménestro. Cette bague que Dola t'a montrée est une réplique en moins fort de la bague du Traître. Ton père Rocalow avait, si je me souviens bien, trouvé avec sa femme la formule de la bague blanche, celle qui pouvait contrer le pouvoir de la bague noire. Et d'après mes recherches, je crois savoir où elle est cachée. Row, montre-moi ton collier. »

Row exécute cet ordre et sort l'amulette de sa cuirasse. Ménestro dit en langue des temps anciens : « Amulette des roches et des forêts, ouvre-toi, s'il te plaît ». Puis, il appuie dans un petit trou sur l'amulette et l'amulette s'ouvre. Dedans se trouve la bague blanche. Elle rayonne dans la lumière, et tous les membres du Conseil oublient les horreurs de la guerre tellement elle reflète le bonheur. Ménestro la prend et la met autour du majeur de Row. A ce moment-là, une sentinelle hurle : « Ils attaquent ! Tous à vos postes ! ». Row court chercher sa dragonne, prend ses armes et s'envole. Il entend Toll qui crie avec les Nains : « Pour le roi légitime, en avant ! ».

Du ciel, Row regarde vers le bas et ce qu'il voit lui glace le cœur. Des géants attaquent les fortifications avec des milliers d'orques et de monstres. Mais le pire, c'est le Balrog, un elfe géant avec des crocs de vampire et des ailes de chauve-souris, une langue de serpent. Dans une de ses énormes mains, un fouet, et dans l'autre, une flamme. Sa queue pointue se tortille derrière lui. Derrière lui, des trolls, des revenants de la mort, une hydre, une araignée géante Arachnax, et en plus de ceux-là, la Garde noire, composée des orques les plus performants de tous, montés sur des monstres ailés.

A son doigt, la bague devient soudainement très lourde à porter. Row la regarde et voit qu'elle clignote. Tout d'un coup, un éclair part de la bague et vient entourer la lance de Row d'une lumière bleutée. Row charge la garde noire. Sa lance est devenue énormément puissante et tue tous les ennemis qu'elle touche.

En bas, la situation est mauvaise. Les orques ont percé la première ligne de défense. Heureusement, deux nouveaux engins créés par les hommes en collaboration avec les Nains, les « Tanks impériaux », arrivent sur le champ de bataille. Ce sont des boîtes triangulaires avec à l'avant un canon. Ils sont tout en acier. Sous cette armature se cachent six roues actionnées par deux moteurs à vapeur situés à l'arrière. Grâce à cette nouvelle arme, l'armée des Terres libres réussit à colmater la brèche. La bague de Row se met à lancer toute seule des éclairs sur tous les monstres du Traître et les pulvérise. Row prend une grande décision. Il décide de quitter le champ de bataille et d'aller dans la Terre noire pour affronter le Traître. Il survole bientôt ce territoire chaotique. Les arbres sont secs, le sol est crevassé et en certains endroits de grosses coulées de lave descendent de la chaîne des volcans noirs.

Row voit une énorme tour noire dressée dans le paysage. Il fait atterrir son dragon tout près et y entre. Avec son épée, il tue les orques qui gardent la porte et monte jusqu'au sommet de la tour. Là, se trouve le Traître qui regarde la bataille dans une boule de cristal.

Row crie : « Ton heure a sonné, Traître ! ». Le Traître se retourne. Il porte une robe noire avec un capuchon sur la tête. Il crie : « Ramagnac ! », et de ses dix doigts, jaillissent des faisceaux de lumière violets qui se dirigent droit vers Row. Mais la bague blanche fait apparaître un mur de lumière qui détruit ces rayons. Un orque surgit, ouvre la porte et prend Row par le cou, pour l'immobiliser. Row est étranglé, mais d'un coup, l'orque relâche son étreinte et tombe en arrière, une flèche dans son dos. Row entend une voix familière lui crier : « On est venus pour t'aider ! ». C'est Namennir et Toll le Grand qui viennent d'apparaître dans une fenêtre de la tour sur un gyrcoptère. Namennir tient toujours son arc dans sa main et vise le Traître. Il lui dit : « Bouge plus ou tu es un homme mort ! ». Le Traître n'obéit pas et saute sur Row. Namennir décoche sa flèche, mais le Traître la pulvérise d'un jet de feu.

C'est alors que le Traître dit : « Row, tu vas mourir !

- Comment ?, ironise Row.

- Comme ça ! ». Row sent sa tête exploser, il croit qu'on touche chaque partie de son corps avec un fer chauffé à blanc. Namennir sort son arc, vise le Traître et tire. La flèche part droit sur le Traître. Mais à un mètre de lui, elle perd de la vitesse jusqu'à s'arrêter à cinquante centimètres. Heureusement, cette flèche déconcentre le Traître qui arrête de torturer Row. A ce moment-là, Row sent un bourdonnement dans son oreille. Fumée lui parle et lui dit par télépathie : « Row, concentre-toi sur moi, ne pense qu'à moi. ». Au bout d'un moment, le bourdonnement cesse et Fumée se remet à parler. « Row, méfie-toi : le Traître vient de tenter une attaque mentale sur toi ! ».

Row demande à Fumée : « Comment tu fais ?

- Les dragons maîtrisent depuis la nuit des temps le pouvoir télépathique.

- Mais pourquoi ne pas m'en avoir parlé plus tôt ?

- A cause du Traître. Ma mère Skévadan était tombée amoureuse de Dërok, le dragon du Traître et le Traître avait jeté un sort sur moi pour que je ne puisse te parler ».

Alors le Traître sort son épée Danak – qui veut dire mort en ancien langage – et attaque Row. Celui-ci esquive et devant lui, œuvre de sa bague magique, apparaît une épée longue de deux pieds et demi et tranchante des deux côtés. Large de cinq centimètres à la garde, elle se rétrécit à la pointe. La garde est munie d'un diamant rempli d'énergie. L'épée va juste à Row. Torik, qui veut dire « espoir » et est le nom de cette épée, se fend. La pointe arrive à deux doigts de la tête du Traître. Voyant qu'il n'a plus l'avantage, celui-ci court, saute par-dessus le rebord de la fenêtre, atterrit sur Dërok et s'envole. Row fait de même, pendant que le gyrcoptère conduit par Namennir et Toll pourchasse le Traître.

Ils arrivent à côté de la Terre de l'Océan où les Terres libres livrent la plus grande bataille navale jamais vue. Chez les Terres libres, 150 bateaux de combat ont été construits et mis à l'eau. Ce sont des galères. Elles ont un éperon à l'avant, une cabine à l'arrière. Sur chaque bord sont positionnés cinq canons. Au milieu sont pointés trois balistes et une catapulte. Cinq bateaux sont munis de moteurs à vapeur. Ils ont des canons de trente pieds de longueur. Sur les bords sont attachés des arquebuses avec des protections. Ils sont gouvernés par les Nains et s'appellent « le Couleur », « l'Océan », « le Briseur », « la Vague des Dieux » et un spécial, « La hache céleste », plus grand que les autres à l'arrière avec sa piste d'atterrissage pour les gyrcoptères et les dragons. C'est là que Toll et Namennir atterrissent. A ce moment, Dola apparaît, suivi des dix autres dragons du Traître. En face arrivent les dix dragons des Terres libres. Le combat s'engage. Un dragon et son cavalier fonce directement sur Dola.

. Fumée fonce sur Dërok, le mord et se met à le secouer. Mais Dërok se retourne et d'un coup de tête envoie valdinguer Fumée. En dessous, la bataille fait rage. Les gyrcoptères des Nains mitraillent les bateaux. Les balistes les font brûler et les catapultes les détruisent. Dans les airs, le Traître vient de lancer un sort qui faillit tuer Row. Après ça, Fumée se met dans une colère noire. Elle se pose sur le dos de Dërok et replie ses ailes. Dërok tombe comme une pierre. A deux mètres du sol, Fumée s'envole pendant que Dërok s'écrase sur les bateaux du Traître. Dërok réussit à s'envoler de nouveau, mais Fumée le tue. Alors Row attrape le Traître et sort son épée, mais celui-ci réussit à se dégager et sort son arme également. Ils se battent pendant une demi-heure. Puis Fumée dit à Row : « Nous n'arriverons pas à l'avoir ! Sauf en lançant un sort qui nous tuerait !

- Si c'est pour que ce monde soit libre, je suis d'accord.

- Moi aussi alors allons-y. »

Tous les deux, ils lancent le sort ultime. Le Traître se désintègre pendant qu'ils meurent. Alors, Ménestro, en présence de Toll le Grand et de Namennir prend les corps de Row et Fumée, les met dans un tombeau de diamant, une grosse boîte avec une espèce de manche pour la queue de la dragonne. Ménestro le lance vers le ciel. C'est ainsi que dans le ciel sont apparues plusieurs étoiles. On appelle cela la Grande Ourse.

FIN