

Maîtres & Conjurés : une guerre de magie

Une histoire évolutive dont VOUS êtes le héros

Documents optionnels :

- (1) En savoir plus sur l'univers : [lien](#)
- (2) Mais où est Astrion ? [lien](#)

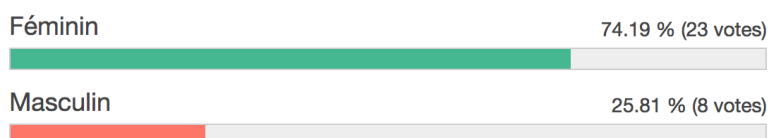
Chapitre 0 : création des personnages fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Avant tout, créons les 2 personnages : Le maître-conjurateur et son servant-conjuré. Vous pouvez voter avec les liens ci-dessous. Si vous voulez en savoir plus sur l'univers, utilisez le lien ci-dessus.

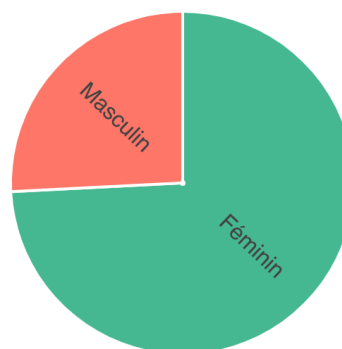
Maître-conjurateur

Sexe : [vote](#)

Maître - sexe

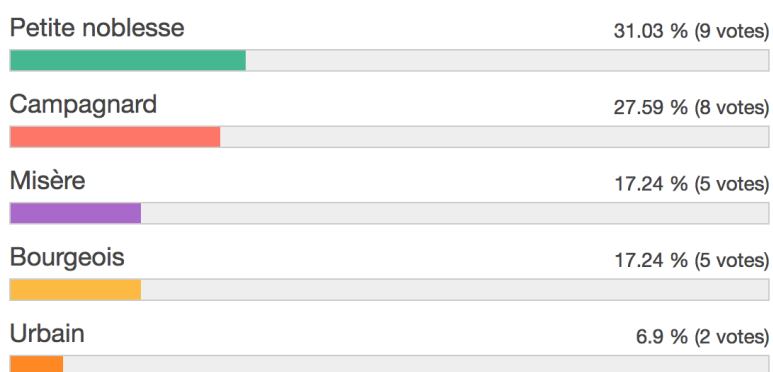


31 total votes.



Origine sociale : [vote](#)

Maître - origine sociale

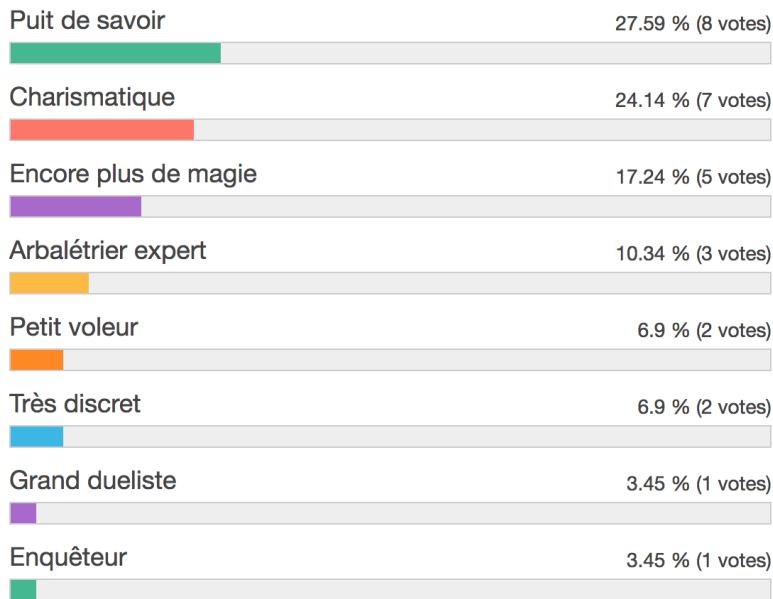


29 total votes.



Talent particulier : [vote](#)

Maître - Talent particulier



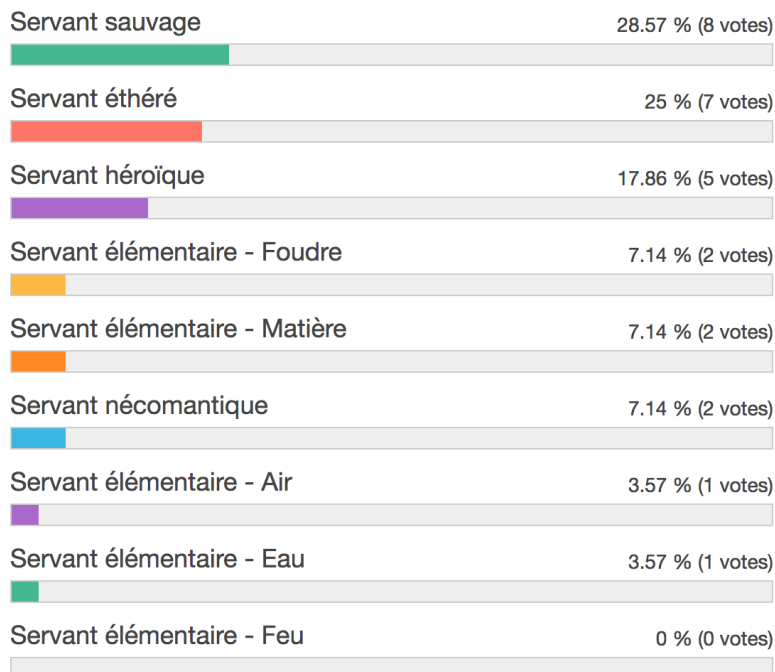
29 total votes.



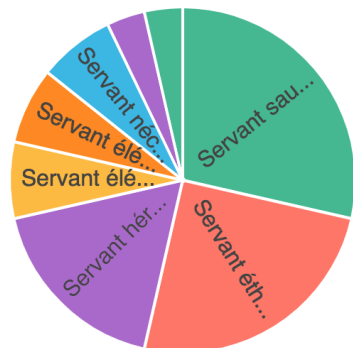
Servant conjuré

Type : [vote](#)

Servant - Type

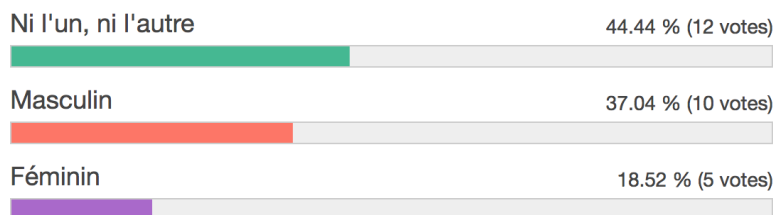


28 total votes.



Sexe : [vote](#)

Servant - Sexe

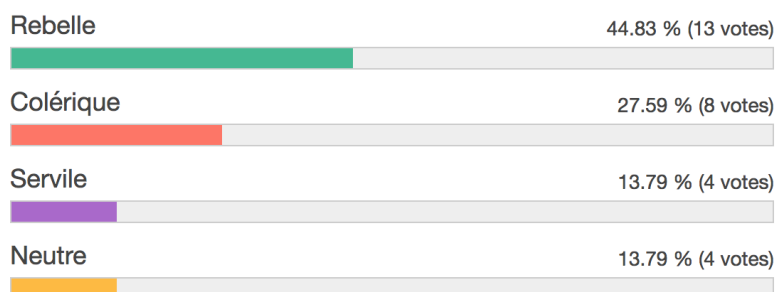


27 total votes.

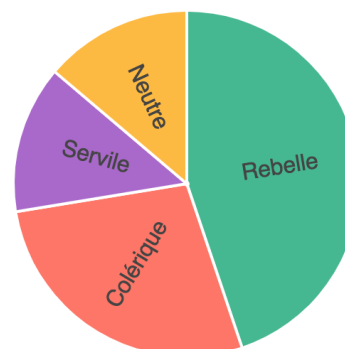
Caractère : [vote](#)



Servant - Caractère



29 total votes.



Chapitre 1 : le rituel de conjuration fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Le jour était enfin venu. Quel dommage que l'apothéose de ses études arrivait dans de tels circonstances. Cela faisait déjà plus de 5 heures qu'Alice réalisait avec précision les mouvements nécessaires au rituel de conjuration. À la pression psychologique, s'ajoutait la fatigue physique d'une telle prestation, mais les nombreuses années d'étude d'Alice l'avaient bien préparée pour ce moment, puisque ce seul rituel avait été au centre de celles-ci. Elle se trouvait dans la salle prévue à cet effet dans laquelle des dizaines de milliers d'invocations avaient eu lieu depuis la fondation de Dôme. Cette pièce circulaire était d'une extrême simplicité et les murs de pierre noire ne présentaient aucun ornement. Seul le sol était couvert de signes cabalistiques propres à ce rituel, bien que ce ne soient que quelques formes géométriques tracées à la craie accompagnées de 6 bougies. Deux autres membres de l'Ordre des Arts Magiques et des Conjurateurs de Dôme étaient aussi présents : le commandant Person, chargé de la répartition des troupes, et le caporal Berger, l'une des enseignantes de l'académie.

Alice Hawkins était une jeune femme plutôt menue. Bien qu'en bonne forme physique, elle était moins athlétique que la plupart de ses camarades de l'académie militaire, car elle préférait les études aux exercices physiques. Une tendance à lire tard à côté d'une chandelle vacillante lui avait donné une mauvaise vue et des lunettes de bonne facture, un luxe inaccessible pour la plupart des gens, ornaient son visage. Sa tête était surplombée d'une masse de cheveux mi-long châtons bouclés qu'elle avait bien du mal à coiffer.

Au dernier moment du rituel, Alice ouvrit les yeux. Les vapeurs magiques traversèrent son corps et une silhouette d'éther pur se matérialisa devant elle. Cette forme s'affina en peu de temps et les magiciens notèrent les détails de cet être étrange. Elle faisait environ 1m60 de haut, sa tête faisait penser à celle d'un blaireau et ses jambes étaient bien trop courtes pour sa taille. Cette impression était d'autant plus accentuée par la longueur de ses bras tentaculaires. Deux cornes en bois sortaient aussi de son dos, pointées vers le haut et courbées vers l'avant. À bien y regarder, Alice comprit que tout le corps de la créature - de sa créature - était fait d'un enchevêtrement complexe de racines. Impassible, l'enseignante qui assistait à la scène nota sur le document qu'elle tenait en main : "servant sauvage". Alice restait sans voix et jetait des regards en directions de ses supérieurs. Elle demanda alors simplement à son servant :

- Je suis ton maître, je me nomme Alice Hawkins. Quel est ton nom ?

La créature la scruta des pieds à la tête, sans répondre. Sentant le regard des deux magiciens derrière elle, Alice insista.

- Donne-moi ton nom, c'est un ordre !

- Je ne compte pas recevoir d'ordres de toi, répondit l'être d'une voix caverneuse.

Le visage de la magicienne s'empourpra. Le commandant Person et le caporal Berger échangèrent un regard inquiet. L'officier pris alors la parole :

- Servant, en temps de paix, tes premiers mots auraient probablement suffi à mettre fin à ta courte vie. Cependant, j'ai besoin de soldats au plus vite et ce serait embêtant si ton maître devait attendre 2 mois supplémentaire pour réaliser un nouveau rituel. Ce serait pourtant une situation préférable à la présence d'un servant-conjuré qui n'attend que son heure pour se rebeller. Préfères-tu vivre pour ton maître et ton pays ou mourir tout de suite ?

La créature d'éther sembla hésiter entre la servitude et la mort.

- Je décide de me nommer Rawh, dit-il en guise de réponse.

Le caporal Berger en pris note. Alice était en colère, mais le contre-coup du rituel se fit soudainement sentir et elle tomba à genoux. Elle avait une migraine affreuse qui l'empêchait de trouver une réplique satisfaisante. Le commandant s'adressa alors à la magicienne :

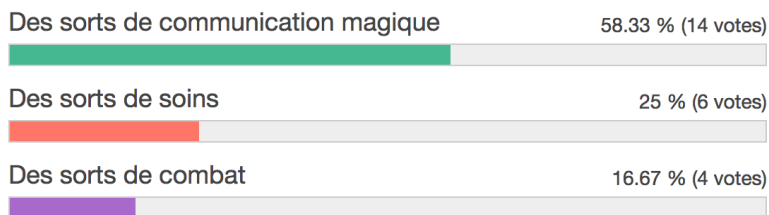
- Dans d'autres circonstances, on aurait peut-être envoyé directement votre servant sur le front, en attendant que vous vous remettiez de la fatigue provoquée par le rituel. Mais au vu de son caractère et de son corps particulier, il vaudrait peut-être mieux que vous appreniez à vous connaître avant que je puisse décider ce qu'on va faire de votre duo. Votre malaise durera 2 mois. Restez vous reposer à la caserne une semaine, puis vous pourrez prendre une diligence en direction de Berzarum. Par ce moyen, le voyage est long, mais vous ne nous servez à rien dans votre état actuel.

Alice se sentit insultée qu'on lui explique ainsi des choses qu'elle savait parfaitement, mais elle préférera ne pas répondre à son supérieur. La première impression n'avait déjà pas été bonne, inutile d'en ajouter. Elle aura tout le temps de prouver de quoi elle était capable en temps voulu. Le commandant continua :

- Quand vous en saurez plus, envoyez-moi votre rapport sur les capacités de votre servant-conjuré. Hm... De votre côté, quels sortilèges maîtrisez-vous déjà ?

Vote 1 : <https://strawpoll.com/aw2a2s86>

Quel type de sortilèges connaît Alice ?



24 total votes.



Refresh results

Chapitre 2 : un début difficile fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Alice pris une grande inspiration.

- Je maîtrise 3 sortilèges actuellement : Lien invisible de la communication immédiate de Ael Corre Aris, Livraison poétique par les courants aériens de Gansh e Soma et Reflet communicatif de Ael Corre Aris, dit-elle avec une certaine fierté.

Ce dernier sort, qui lui permettait d'activer un miroir de communication, était en effet trop difficile pour la plupart des novices. Devant le regard indifférent de son supérieur, elle s'empessa d'ajouter :

- Je pense qu'en étudiant pendant les 2 mois qui viennent, je devrais pouvoir apprendre un nouveaux sortilège. Il y en a quelques-uns que je suis à deux doigts de maîtriser. En plus du rituel de conjuration, bien entendu.

Le commandant Person se grattait la barbe d'un air pensif.

- Seulement trois, alors... Dans la communication...

Une fois de plus, Alice se retint de répondre. Trois sortilège était au-dessus de ce que la plupart des novices spécialisés en conjuration connaissaient en sortant des études. Le caporal Berger s'adressa au tacticien à son tour :

- C'est une bonne élève, assura-elle, douée dans les sciences magiques ainsi que dans bien d'autres domaines. Elle était la première de sa classe en histoire, en géographie et en héraldique. Je suis sûr qu'elle servira parfaitement son pays.

Le commandant restait perdu dans ses pensées.

- Elle est aussi la petite-fille du chevalier Hawkins, ajouta l'enseignante.

Le tacticien tiqua, cette fois. Il jeta un regard perçant à Alice.

- Je comprends mieux, dit-il. Je vais vous laisser votre servent-conjuré de manière certaine, alors. Des assassins et des espions kouznets ont été vu en-dehors des champs de bataille prévus pour cette guerre. Même une chargée de communication est en danger, aujourd'hui... C'est décidé. Je vais rejoindre le front dès aujourd'hui, nous nous reverrons là-bas dans 2 mois, adjudant Hawkins.

En lançant un dernier regard au servent sauvage, le commandant Person sorti de la salle de conjuration. La créature avait regardé l'échange d'un air interrogateur, sans réagir. Le caporal Berger se retourna vers Alice et lui lança un sourire.

- Ne t'inquiète pas plus lui, dit son ancien professeur. Il est pressenti pour devenir général et n'a donc pas droit à l'erreur dans cette guerre. Mais maintenant qu'il sait que ton grand-père pourrait être un allié dans sa campagne s'il te donne l'occasion de te distinguer, il te traitera

avec plus d'égards. Si tu survies. Dans tous les cas, il est un bon patriote et, quoi qu'il dise, tu es déjà toi-même sous-officier. Félicitations, mademoiselle Hawkins.

Alice sourit malgré elle. Son professeur avait toujours été là pour elle et c'était très étrange d'avoir un grade supérieur dès la fin de ses études. Elle nota aussi la familiarité de ces félicitations, en-dehors de tout protocole militaire. C'est quelque chose qu'elle ne connaîtrait probablement plus avant longtemps.

En se dirigeant vers les appartements de l'académie, Alice faisait de son mieux pour marcher droit, mais la fatigue provoquée par le rituel ne l'avait pas quittée. Elle soupira en pensant que cet état allait durer 2 mois ! Rawh la suivait de près et ils n'avaient pas échangé un seul mot sur le trajet. Elle pensa lui demander de l'aider à marcher, mais ce serait une preuve de faiblesse. Alice ne savait pas encore comment allait se dérouler l'entente entre son servent et elle. Elle allait devoir trouver une distance précise à mettre entre eux. Elle était quand même le maître et si Rawh discutait tous ses ordres, elle ne s'en sortirait jamais. Dans le pire des cas, elle pouvait utiliser un Commandement Absolu, qui forcerait son servent à suivre ses instructions, quels qu'ils soient, mais c'était toujours une manoeuvre risquée. Si le servent résistait à l'ordre et que sa volonté était suffisante, il pouvait se libérer et se retourner contre son maître. Elle devrait peut-être au contraire avoir une attitude plus amicale avec la créature d'éther.

La jeune magicienne décida de commencer par quelques questions simples.

- Tu es... donc un servent sauvage, dit-elle pour faire la conversation.
- Tu es donc une humaine, répondit-il d'un ton neutre.

Ca commençait bien.

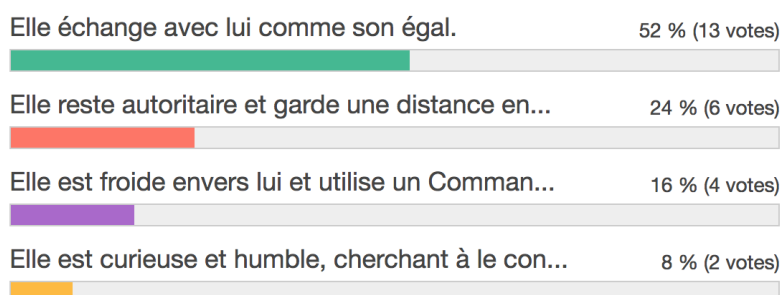
- Tu es... un mâle ou une femelle ? Continua t-elle.
- Je n'ai pas ce genre d'attribut, dit le servent.
- Ho ? Tant qu'à choisir, je peux t'appeler "elle" ?
- Tant qu'à choisir, je préfère "il".

Alice se demanda si c'était ce qu'il pensait vraiment ou s'il avait répondu ça juste pour la contredire. Il fallait qu'elle reprenne les choses en main. Il n'était pas impossible qu'elle passe le reste de sa vie avec ce servent-conjuré, il n'était donc pas question que tous leurs échanges soient aussi passif agressifs.

Quelle est l'attitude d'Alice envers Rawh dans les mois qui viennent ?

[Vote](#)

Quelle est l'attitude d'Alice envers Rawh dans les mois qui viennent ?



25 total votes.

Chapitre 3 : entraînement forcé fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Alice réfléchit bien à ce qu'elle allait dire et décida de rester positive :

- Je suis sûr qu'en unissant nos capacités, nous arriverons à bien des choses, dit-elle en forçant un sourire. Un bel avenir nous attend.

Rawh la regarda sans répondre. Avec sa tête animale formée d'une masse de racines, il était impossible de déchiffrer son expression.

- Dans un premier temps, nous devons repousser les kouznets, dit la magicienne avant que son compagnon n'ait le temps d'ajouter une remarque sarcastiques. Veux-tu que je t'explique les tenants de cette guerre ?

- Il y a plus de 1000 ans de tensions et d'affrontements entre Dôme et Kouznets, expliqua Rawh. Cette guerre n'a rien de nouveau si ce n'est que les ennemis ont mis au point des zeppelins d'une nouvelle génération, plus rapide et utilisant un gaz non-inflammable. Ceux-ci leur donne un avantage, même si les servants-conjurés de Dôme sont plus nombreux. Les combats ont lieu principalement sur des champs de bataille préparés à cet effet, mais avec la guerre qui s'enlise depuis 2 ans, les affrontements sortent de plus en plus souvent de ce cadre légal. Ai-je juste ?

Alice était estomaquée. Elle savait bien que les servants-conjurés naissaient avec une certaine connaissance du monde, mais elle ne se doutait pas de l'ampleur de celle-ci. Cette créature était vivante depuis moins d'une heure et elle en savait presque autant qu'elle.

- Comment es-tu au courant de tout ça ? Demanda t-elle.

- Comment une mouche sait-elle qu'elle peut voler ? Comment un veaux peut-il marcher dès sa naissance ? C'est comme ça, c'est tout, dit-il en levant les épaules.

Enfin une expression corporelle qu'Alice comprenait ! Cette simple réaction, presque humaine, la rassura un peu et elle se dit que leur relation pourrait évoluer dans un avenir proche.

Les jours qui suivirent furent horribles. La faiblesse provoquée par le rituel donnait à la jeune magicienne l'impression d'être fiévreuse. Ses articulations lui faisait mal et elle n'arrivait pas à se concentrer. Ses anciens camarades de classe étaient déjà partis pour le front et elle se sentait seule. Ensuite, il y avait Rawh.

Il est vrai que celui-ci s'ouvrit un peu et pouvait aider son maître par moment, mais chaque demande était discutée, même quand elle était présentée avec courtoisie. Si Alice montait le

ton et lui donnait un ordre, le servent avait tendance à simplement l'ignorer. Ceci était une charge mentale supplémentaire dont la magicienne se serait bien passée.

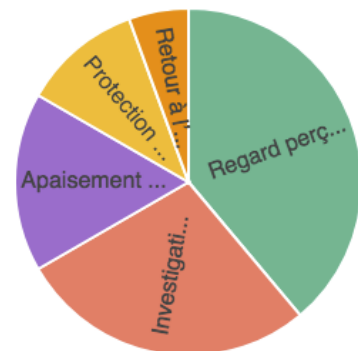
Quand son maître n'avait pas besoin de lui, Rawh sortait s'entraîner de son côté dans les salles d'arme de l'académie. Alice n'avait pas encore percé à jour toutes les capacités du servent sauvage taciturne, mais il était évident que son corps lui offrait certains atouts naturels. Il pouvait allonger ses bras, planter ses racines dans le sol pour plus de stabilité et bénéficiait d'une armure naturelle. Alice était aussi certaine qu'il était capable d'utiliser des sortilèges, mais elle n'arriva pas à le pousser à en parler.

Elle passa le plus clair de son temps enfermée dans une chambre de l'académie. Elle ne sortait que pour les repas et, de temps en temps, pour se balader un peu dans les rues marchandes. En plus de dévorer de nombreux livres de la bibliothèque, la lecture étant sa plus grande passion dans la vie, elle fit de son mieux pour maîtriser un nouveau sortilège de novice.

Quel nouveau sortilège Alice étudie t-elle ?

[Vote](#)

Quel nouveau sortilège Alice étudie t-elle ?



18 total votes.

Chapitre 4 : une seule destination, plusieurs attitudes **fin des votes, la suite sera écrite en ce sens**

Dans le temps qui lui était imparti, Alice se concentra sur le Regard Perçant Du Monde Éthéré De Lugg, un sortilège qui lui permettait de voir l'espace éthéré et ainsi de percevoir les vapeurs magiques et les créatures invisibles. Mais les quelques jours qu'elle passa à l'académie militaire ne furent pas suffisants pour maîtriser le sort.

Au bout d'une semaine de repos dans les locaux de l'Ordre, l'ancienne étudiante prit une diligence en direction de Berzarum. 6 semaines de voyage en compagnie d'autres jeunes militaire l'attendaient. Elle aurait préféré être seule, mais la mine déconfite des autres magiciens la rassurait, en un sens. Elle n'était pas la seule à souffrir de la faiblesse provoquée par le rituel de conjuration.

En dehors du malaise venant de la proximité forcée de toute cette troupe dans la cabine, l'ambiance était plutôt détendue. Étaient présents 4 magiciens, Alice comprise, 2 soldats et 3 servants-conjurés. Les maîtres-conjurateurs étaient les plus calmes, car ils savaient qu'ils ne participeraient probablement pas aux batailles les plus violentes. Leur servant étaient là pour ça. Les deux soldats et l'expert-sorcier étaient plus nerveux.

Ce dernier avait délaissé le rituel de conjuration pendant ses études pour se concentrer sur l'apprentissage de sortilèges. C'était une voie moins courant de l'Ordre des Arts Magiques et des Conjurateurs, car elle signifiait que l'on devenait soit-même une arme et qu'on partageait le sort des servants et des simples soldats. Avec quelques maîtres-conjurateurs assez courageux pour monter sur le champ de bataille, ces magiciens formaient les officiers et les sous-officiers qui transmettaient les ordres aux troupes au milieu des affrontements. Les 2 soldats, un homme et une femme, était de la pitié à peine mieux traitée que les servants-conjurés. Des humains étaient ainsi attirés par une solde correcte pour participer aux batailles en tant que hallebardier, arbalétrier ou servant de machine de guerre, pour les plus compétents. Ceux qui montaient en grade étaient extrêmement rares, le rang d'officier étant normalement réservé aux magiciens. Ainsi, un gratte-papier qui travaillait à l'administration, mais qui avait fait des études de magie, n'avait aucun ordre à recevoir d'un vétéran de guerre qui ne connaissait rien à la nature de l'éther.

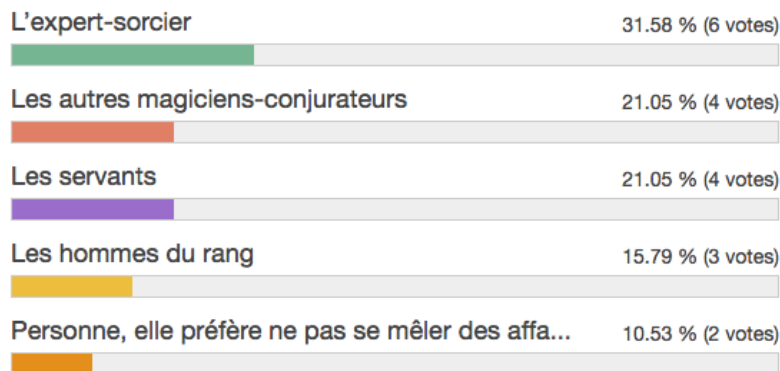
Les servants-conjurés semblaient stoïques, malgré leur destination. Ça s'expliquait par le fait qu'ils n'avaient pas d'existence en-dehors de cette servitude. En un sens, partir combattre au nom de leur maître était l'aboutissement de leur vie et la plupart des servants ne protestaient pas devant cet état de fait. Puis, il y avait ceux de la trempe de Rawh, se dit Alice... L'une des autres créatures étaient un servant nécromantique, ressemblant à un cadavre frais, blanc comme un linge, avec le regard vide. Heureusement qu'il ne dégageait pas une odeur de décomposition, se dit la magicienne. L'autre servant ressemblait comme deux gouttes d'eau à une femme humaine, mais Alice pouvait identifier sa nature grâce à son attitude vis-à-vis des magiciens présents. Elle ne savait pas, par contre, si elle se trouvait en présence d'un servant héroïque ou élémentaire.

Les deux autres maîtres-conjurateurs semblaient se connaître de longue date et discutaient comme ils le pouvaient des potins les plus populaires de la capitale. Il s'agissait d'un homme et d'une femme du même âge qu'Alice qui avaient du mal à garder leur équilibre lorsque la diligence roulait sur un nid de poule. La fatigue se lisait sur leur visage, mais ils semblaient assez détendus pour des gens qui se rendent à la guerre.

Avec qui Alice se lie t-elle pendant son voyage ?

[Vote](#)

Avec qui Alice se lie t-elle pendant son voyage ?



19 total votes.

Chapitre 5 : Au pied du mur fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

L'expert-sorcier à côté d'Alice semblait ne pas connaître plus de monde qu'elle. Elle décida donc d'entamer une conversation avec lui, en commençant par quelques lieux communs. De fil en aiguille, ils terminèrent le premier jour de voyage en parlant de théories avancées concernant la nature de la magie et les couches de la réalité.

Le sergent d'état-major Ralph Hudson, puisque c'était son nom et son grade, était d'un an le cadet d'Alice. C'était un rouquin grand, en léger surpoids et plutôt discret de prime abord, mais la jeune magicienne apprit vite qu'il suffisait de le lancer sur un sujet qui le passionnait pour qu'il se mette à parler sans interruption pendant des heures. Ralph avait lui-même fait la demande de participer directement aux batailles sous les ordres de son mentor, le major général James Hooke. Le jeune sous-officier était particulièrement érudit en tactiques militaires, dont il adorait parler. Il expliqua à Alice que les nouveaux zeppelins kouznets représentait une menace bien plus grande que ce que la hiérarchie pensait de base. Certaines rumeurs parlaient même d'une autre arme kouznets bien plus dangereuse, qui serait en construction. Heureusement les nombreux servants-conjurés dômiens donnaient toujours un avantage décisif à leur nation.

- Au-delà de son nombre toujours grandissant de praticiens de la magie, Dôme utilise les capacités de ses servants à plein potentiel en maintenant le lien entre ceux-ci et leur maître, dit Ralph. Les magiciens Kouznets ne mettent jamais un pied sur le champ de bataille, y envoyant uniquement des servants perdus et des soldats sans aucune connaissances de l'éther.

- De mon côté, j'espère pouvoir faire honneur à Dôme et mener notre pays vers la victoire, dit Alice. Nous nous croiserons peut-être sur le champs de bataille, qui sait ? As-tu un conseil à me donner si je me retrouve face à des kouznets ?

- Ne pas sous-estimer un simple humain avec une arme, répondit Ralph.

Juste avant qu'il ne prononce ces mots, toute la diligence s'était tue et ces paroles dominèrent l'habitable. Tout le monde se tourna vers l'expert sorcier d'un air interloqué.

- Nous sommes formés pour nous méfier des magiciens et des servants-conjurés, continua-t-il, mais quelle que soit ta maîtrise des sciences magiques, un carreau d'arbalète en travers de la gorge ou une épée dans le cœur te mèneront tout aussi bien vers la tombe qu'une boule de feu.

Toute l'assistance sembla méditer ce conseil, même si quelques gloussements moqueurs se firent entendre du côté des autres magiciens.

Le reste du trajet se passa sans encombre et le groupe de nouvelles recrues arrivèrent enfin en vue des hauts murs de Berzarum. Cette citée immense, à la frontière de Kouznets, était la deuxième plus grande ville de Dôme. Ses habitants étaient habitués à la guerre, car ils avaient toujours été en première ligne lors des affrontements contre le pays de l'Empereur-Dieu. Même en temps de paix, la plus grande garnison de la Nation de la Grande Magie surveillait les environs du haut des murs impénétrables de cette ville-forteresse.

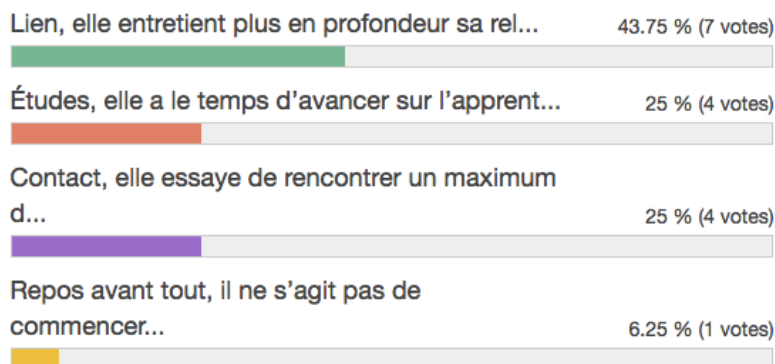
Pas moins de 5 champs de bataille officiels se trouvaient à moins d'une demi-journée de marche de Berzarum. Le principal travail d'Alice durant cette guerre devrait d'ailleurs consister à faire passer les communications entre les affrontements et l'état-major se trouvant en ville.

Une fois passé la douane et ses vérifications standard pour entrer dans la cité, Alice pris congé poliment et de ses compagnons de voyage et se rendit dans la garnison centrale pour annoncer sa présence à ses supérieurs. Les présentations furent rapides et strictes, car ceux-ci étaient déjà fort occupés. Le commandant Person ne faisait pas partie du groupe d'officiers qu'elle rencontra. Dans une semaine, la fatigue provoquée par le rituel de conjuration se dissiperait et elle pourrait enfin démarrer sa mission.

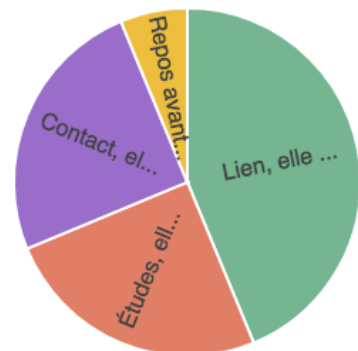
Que fait Alice pendant cette semaine ?

[Vote](#)

Que fait Alice pendant cette semaine ?



16 total votes.



Chapitre 6 : révélation éthérée fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Après une bonne nuit de sommeil dans les quartiers des sous-officiers de Berzarum, Alice pris son courage à deux mains et décida de tout faire pour briser le mur que son servant-conjuré avait dressé entre eux. Rawh était sorti de leur chambre commune en premier et elle le retrouva à la cantine. C'était toujours très étrange de voir cette créature

d'apparence végétale manger. Alice avait assez vite appris qu'il adorait les oeufs, particulièrement les oeufs durs.

- Enfin seuls, dit-elle en s'asseyant en face de Rawh.

Ce dernier ne répondit pas, se contentant de jeter un regard circulaire sur la salle remplie de militaires. La magicienne sentit son visage s'empourprer, mais elle prit une grande inspiration et fit de son mieux pour faire semblant de ne pas avoir remarqué la provocation. Elle détourna la conversation en pointant l'arme posée à côté de son servant.

- Depuis notre départ de la capitale, tu transportes cette arbalète anshu avec toi. Je ne t'ai pourtant jamais vu t'entraîner avec. C'est un vieux modèle, en plus, si tu le désires, je peux certainement faire une demande pour t'en procurer un plus sophistiqué.

Le servant tourna légèrement la tête sur le côté, d'un air interrogateur.

- Anshu ? Dit-il simplement.

Enfin un sujet sur lequel il semblait un minimum confus, se dit Alice ! Se sentant pousser des ailes, elle se mit à parler avec passion.

- Oui, ton arme est un Chu Ko Nu, une création anshu. Sa cadence de tir était impressionnante en son temps, mais sa portée et sa précision laissent à désirer.

- J'aime pourtant bien cette arme. Elle me correspond, dit Rawh après une légère réflexion. J'ai l'impression que je devrais connaître ces anshu, mais cette information m'échappe. Il regarda Alice de son visage inexpressif et sembla attendre quelque chose. La magicienne sourit.

- Anshu est l'un des territoires extérieurs de Dôme. Tu pourrais même dire qu'il est LE territoire extérieur, vu que sa taille dépasse celle de Dôme et toutes ses autres colonies réunies.

L'histoire et la géographie de ce pays se trouvant à l'autre bout du monde était l'une des spécialités de la jeune magicienne, si bien qu'elle parla sans interruption pendant un long moment. Rawh ne dit rien et il sembla vraiment intéressé par le sujet. Bien que la créature restait froide et mystérieuse, Alice sentit bien que cette conversation avait un peu fait fondre la glace.

Six jours plus tard, Alice s'étira en se réveillant. Soudain surprise, elle ouvrit grand les yeux et regarda ses mains comme si elle les voyait pour la première fois. Elle se leva et fit quelques exercices. Elle se sentait... bien. Enfin, les douleurs provoquée par le rituel de conjuration avaient disparu ! Son entraînement pour maîtriser le Regard Perçant Du Monde Éthéré De Lugg s'était aussi terminé quelques jours plus tôt. Elle s'habilla en vitesse et utilisa ce sortilège en guise de test. Elle laissa la magie couler en elle et tissa le sortilège de quelques mouvements précis des doigts. C'était tellement plus facile de se concentrer maintenant !

Ses sens s'adaptèrent alors pour percevoir les couches inférieures de la réalité. Elle voyait clairement les vapeurs d'éther qui parcouraient le monde, elle entendait un bruit de fond indéfinissable, semblable à une étendue d'eau perturbée par un vent léger, et elle sentait une odeur mélangeant humidité et épices. Une espèce de méduse transparente traversa le mur de sa chambre et flotta quelques secondes devant elle, percevant quelque chose d'inhabituel. Alice ne s'inquiéta pas, elle ne pouvait pas interagir avec l'espace éthéré, ni les créatures le peuplant avec elle.

Elle boucla alors sa ceinture, en regardant la lueur magique qui étincelait autour de la dague que lui avait donné son grand-père. La magicienne sortit dans le couloir et observa amusée

les passants. Certains portaient aussi des armes magiques. De légères lueurs dans les poches d'autres militaires laissaient penser qu'ils avaient des potions sur eux.

Alice pris le couloir en direction de la cantine avec l'intention de rejoindre Rawh, qui l'avait une fois de plus devancée. Une personne attira alors son regard. Un simple soldat croisa son chemin et elle voyait bien que son visage était sous l'effet d'un sortilège. Étrange...

L'homme rendit son regard à Alice et accéléra le pas.

- Une seconde soldat, dit-elle.

Il s'arrêta net, se retourna vers elle et la salua de manière formelle.

- Puis-je vous aider, adjudant ?

- Qui... Que faites-vous dans les quartiers des sous-officiers ? Demande-elle avec toute l'autorité dont elle était capable.

- J'ai un message à transmettre au nom du major général Hooke.

- À qui est-il destiné ? Je peux peut-être vous aider, insista Alice.

- Je n'ai pas l'autorisation de vous donner cette information, répondit l'homme d'une manière très militaire.

La magicienne tiqua sur quelque chose.

- Pouvez-vous répéter ?

- Je... Je n'ai pas l'autorisation pour vous donner le nom du destinataire de ce message. Ni le message lui-même, dit le soldat après une légère hésitation.

"Cet homme a un accent", se dit Alice. Rien de vraiment anormal, mais ce qui était plus inquiétant était qu'il essayait de cacher cet accent. Il y arrivait bien, mais la jeune magicienne avait l'oreille pour repérer ce genre de chose.

Le suspect jeta un regard nerveux autour de lui. Il n'y avait plus personne dans le couloir.

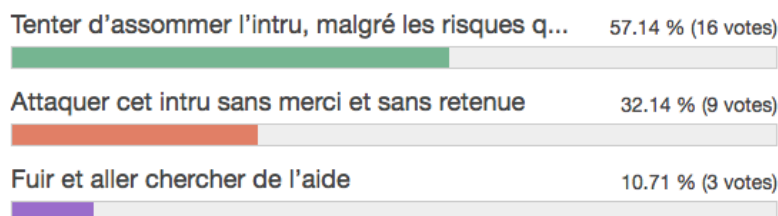
Soudainement, il poussa Alice avec force, la projetant contre le mur. Alors qu'elle s'écroulait, l'intru fit quelques mouvements des doigts et un javelot d'électricité pure apparut dans sa main droite. Sans hésiter une seconde, il le lançant sur la dômienne.

Une forme humanoïde s'interposa entre Alice et le projectile et elle sentit une odeur de bois brûlé. Rawh se tenait au-dessus d'elle. Son bras gauche avait été pulvérisé par l'éclair magique et il regardait avec attention leur ennemi. L'intru ne tentait plus de dissimuler son animosité et c'est avec détermination qu'il sortit son épée.

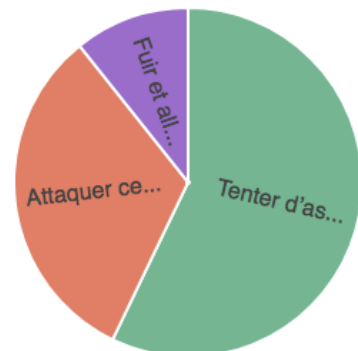
Que devrait faire Alice ?

[Vote](#)

Que devrait faire Alice ?



28 total votes.



Refresh results

Chapitre 7 : un combat inégal fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Dans l'esprit d'Alice, les choses étaient claires. Aidée de Rawh, elle devait capturer cet espion pour savoir quelles étaient ses intentions. Cependant, ce serait plus facile à dire qu'à faire. Elle-même était encore un peu sonnée et elle sentit un sang chaud couler de son cuir chevelu, à l'endroit où elle avait percuté le mur. Son servent semblait prêt au combat, mais il avait déjà perdu un bras et elle ne savait pas à quel point il était doué pour ce genre de confrontations.

La magicienne donna tout de fois un ordre mental clair : "Nous devons le capturer vivant". Sans se retourner, le servent fonça sur l'intrus et le projeta de tout son poids contre le mur opposé. L'homme encaissa facilement le coup et se dégagea rapidement, non sans avoir infligé quelques blessures supplémentaires de son épée à son adversaire.

Malgré l'attitude inexpressive de Rawh, Alice sentit bien qu'il ressentait beaucoup de douleur et que ses mouvements n'étaient pas aussi vifs qu'ils le devraient. Elle devait faire quelque chose.

Hélas, elle ne connaissait aucun sort offensif et Rawh serait dépassé le temps qu'elle envoie un message télépathique à un allié. Après une seconde d'hésitation, elle sortit la dague qui pendait à sa ceinture et se jeta dans la mêlée. Profitant d'un moment d'inattention, elle envoya un coup vers le bras de son ennemi, mais l'arme rencontra une protection invisible qui la fit ricocher !

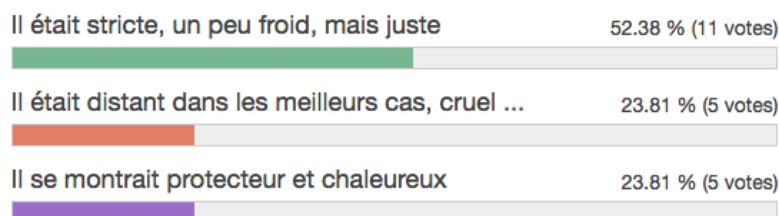
- Un bouclier magique ! dit Alice à haute voix.

L'espion se tourna alors vers elle et, d'un geste rapide et précis, porta un coup d'estoc avec son épée. Une vague de douleur traversa la magicienne en même temps que l'arme. Dans racines s'enroulèrent autour de la gorge de l'homme. Sans perdre son sang-froid, celui-ci lâcha son épée et agita ses doigts pour réaliser une nouvelle incantation. Une vague de chaleur. Une odeur de brûlé. Le sol était inondé de sang quand Alice perdit connaissance.

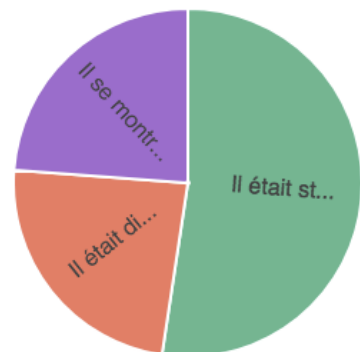
Quelle était l'attitude du chevalier Hawkins avec Alice, sa petite fille, quand celle-ci était une enfant ?

[Votes](#)

Quelle était l'attitude du chevalier Hawkins avec Alice, sa petite fille, quand celle-ci était une enfant ?



21 total votes.



Chapitre 8 : Baudouin Hawkins fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Le vieil homme regardait par la fenêtre. Sa posture droite semblait forcée, car il était évident qu'il avait du mal à tenir debout, reposant tout son poids sur sa canne en ivoire. Il parlait d'un ton sec, mais derrière le masque de contrôle qu'il affichait, on pouvait déceler une gêne.

Parler à des enfants n'avait jamais été le fort du chevalier Baudouin de Hawkins. Sermonner Alice aurait dû être le rôle de sa mère ou d'une nounou, mais la situation mettait directement l'aristocrate dans l'embarras et il avait décidé de la régler lui-même.

- Le baron de Curie, le père d'Adrien, est venu m'en parler lui-même, dit le chevalier. J'ai été obligé de faire personnellement des excuses en ton nom. Le garçon risque en effet de garder une marque, malgré les soins magiques qui lui ont été apportés.

- Mais puisque c'est lui qui a commencé ! répliqua la jeune fille d'un ton plaintif.

- Était-ce vraiment nécessaire de lui casser le nez avec un livre pour autant ?

- C'était tout ce que j'avais sous la main, répondit Alice sans le moindre sarcasme.

Le vieil homme soupira.

- J'ai bien compris ce qu'il avait fait, reprit-il, mais tu dois apprendre à respecter certaines formes. Tu dois apprendre à agir selon ton rang. Tu es une noble, mais la haute noblesse agira toujours comme si tu étais de basse extraction. Tu dois donc être meilleur qu'eux, t'élever dans tous les domaines pour affirmer ta présence.

- J'ai juste envie de lire... dit la fille d'une petite voix.

- C'est une bonne chose, Alice. Tu apprends vite car tu es avide de savoir. C'est un don qui t'aidera dans tes études, mais lire est un moyen, pas une fin en soi.

La petite fille ne parut pas convaincue.

- Quoi qu'il en soit, continua son grand-père, ne te laisse pas emporter aussi facilement. Même si c'est le jeune Adrien qui est dans son tort, ce n'est pas ainsi que les autres le verront, puisque son père est baron.

- C'est injuste, finit par dire Alice après quelques secondes de réflexion.

- C'est ainsi, répondit le chevalier de Hawkins froidement. Tu dois connaître les règles et les utiliser à ton avantage.

Le vieil homme laissa la remarque flotter dans les airs, mais il ne put s'empêcher de sourire devant la mine renfrognée de la fille de son fils.

- Allez, rends-toi à la cuisine et dit à madame Jenkins que tu as droit à une sucrerie de ton choix.

Cette perspective était suffisante pour remonter le moral d'une petite fille. Alice sauta de sa chaise et emprunta la porte en prenant soins de la refermer derrière elle. Le chevalier Baudouin de Hawkins reporta son attention sur l'immense jardin qui se présentait devant sa fenêtre.

- C'est injuste... murmura t-il.

...

Vint le vide. Vinrent les ténèbres.

Enfin, la lumière. Les yeux d'Alice s'ouvrirent sur un plafond inconnu. Tout était flou. Elle avait l'impression de patauger dans de la mélasse.

Avec difficulté, elle tourna la tête vers la personne qui se trouvait à son chevet. C'était un homme au teint sombre d'une quarantaine d'années maximum avec une prestance naturelle. Il portait d'impressionnantes rouflaquettes brunes taillées de près. Son oeil gauche effraya Alice, car il était uniformément bleu nuit. Elle ne connaissait pas cette personne, mais ses galons indiquaient qu'il était major général.

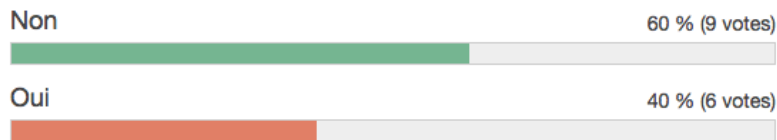
S'asseyant sur une chaise à côté du lit, le militaire prit la parole.

- Bienvenu parmi les vivants, adjudant Hawkins. Je me nomme James Hooke.

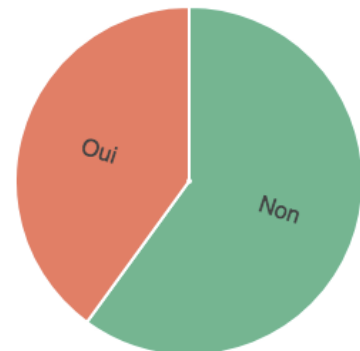
Alice trouve t-elle le major général James Hooke séduisant ?

[Voter](#)

Alice trouve t-elle le major général James Hooke séduisant ?



15 total votes.



Chapitre 9 : reconnaissance **fin des votes, la suite sera écrite en ce sens**

Il fallut quelques secondes à Alice pour se rappeler les événements qui l'avaient conduite dans cette chambre d'hôpital. Un souvenir douloureux la fit se relever soudainement.

- L'intrus ! Un espion s'est infiltré ici ! s'écria t-elle.

Le major général, parfaitement calme, la regarda avec un demi-sourire. La magicienne avait alors une meilleure vue sur la pièce dans laquelle elle s'était reposée et elle remarqua que Rawh était assis dans un coin. Il ne dit rien, mais il lui rendit son regard.

Alice vit que le servant-conjuré ne portait pas la moindre blessure, ce qui signifiait qu'elle était inconsciente depuis au moins 12 heures, le temps nécessaire à un servant pour régénérer son corps.

- L'assassin, dit l'officier à côté du lit.

La magicienne reporta son attention sur lui, mais, toujours perdue dans ses pensées, elle ne compris pas la remarque.

- Ce n'était pas un espion, mais un assassin, continua le major général Hooke. Nous avons bel et bien réussi à l'appréhender, grâce à vous. Quand les soldats ont débarqué sur les lieux de votre... altercation, cet intrus était enchevêtré dans les bras-racines de votre servant. Ce dernier était à deux doigts de la mort, mais continuait quand même à se battre pour capturer son adversaire.

Alice posa sur son servant un regard rempli admiration.

- Ce prisonnier devrait nous fournir quelques informations, du moins je l'espère, dit l'officier. Sinon, nous pourrions toujours l'échanger contre un de nos hommes capturés par les kouznets. Quoiqu'il en soit, adjudant Alice Hawkins... on dirait bien que je vous dois la vie. La magicienne prit soudainement conscience de la situation. Il n'était en effet pas normal qu'un officier supérieur se rende à son chevet, surtout en période de guerre. Après que le sergent d'état-major Ralph Hudson lui ait parlé de cet homme, elle s'était un peu renseignée. Le major général James Hooke était l'étoile montante de Dôme, un jeune tacticien de génie qui s'était taillé une réputation lors de cette guerre. Certains disaient même qu'il serait bientôt promu général, ce qui ferait de lui le plus jeune général de l'histoire du pays.

- Je... n'ai fait que... mon devoir, dit Alice maladroitement.

Cette banalité arracha un nouveau sourire à l'officier. La magicienne savait qu'elle aurait dû se sentir honorée par la reconnaissance de cet homme, la plupart des gens de son rang ne

verraient rien de spécial dans le fait qu'elle ait protégé l'un de ses supérieurs, mais la situation la gênait plus qu'autre chose. À son grand soulagement, un médecin entra dans la chambre, brisant le silence. Après un bref salut militaire, celle-ci fit son rapport à l'officier sans prêter attention à Alice.

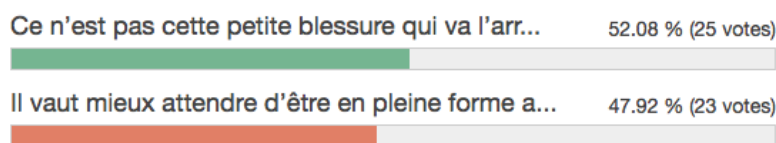
- Nous avons stoppé l'hémorragie grâce à la Ligature Des Flots Écarlates de Gansh e Soma, dit le docteur. Une fois stabilisée, elle a pu récupérer avec L'Accélération De La Biologie Naturelle de Gansh e Soma. Avec les 48 heures de repos supplémentaires, elle devrait être en mesure de quitter cette chambre, même si son état n'est pas idéal non plus. "Ca fait donc 2 jours que je dors", se dit Alice. Elle toucha son abdomen à l'endroit où la lame l'avait transpercée. Il restait une cicatrice et elle ressentait encore une douleur vive, mais elle avait reçu d'excellents soins.

- Bien bien, dit le major général Hooke en se tournant vers Alice. Je vous laisse le choix, voulez-vous reprendre votre mission ou sentez-vous que vous avez besoin de plus de temps ?

Que décide Alice ?

[Voter](#)

Que décide Alice ?



48 total votes.



Chapitre 10 : travail administratif fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

Alice réfléchit bien.

- Je ne peux pas rester ici à me reposer alors que tous les autres soldats risquent leur vie, finit-elle par répondre.

Le major général Hooke la regarda quelques secondes sans rien dire.

- Vous maîtrisez bien la Livraison Poétique Par Les Courants Aériens de Gansh e Soma ? dit-il.

- Tout à fait, major général, répondit Alice.

- Bien. De nombreux soldats ont des messages à transmettre à leurs proches.

Reposez-vous encore aujourd'hui et rendez-vous demain à 7h30 dans la salle de communication. Un tas de lettres vous attendra avec le nom et le l'adresse de leur destinataire. Adressez-vous au commandant Person une fois cette tâche accomplie, il vous donnera une mission de terrain. Sur ce, reposez-vous tant que vous le pouvez, adjudant Hawkins.

L'officier fit un salut militaire parfaitement exécuté à l'attention d'Alice. Celle-ci n'aimait pas être protégée de la sorte par cet homme, mais puisque c'était un ordre, elle n'avait pas le choix.

- Vous de même, major général Hooke, répondit la magicienne.

- Moi ? Je ne me repose jamais, je le crains, dit l'officier en sortant de la chambre.

Alice profita bel et bien de cette journée pour se détendre un peu. Elle en avait besoin, car sa blessure la faisait encore souffrir. Rawh, de son côté, fût enrôlé pour patrouiller la ville. Il n'était en effet pas question qu'un servent-conjuré en état de se battre passe une journée à se tourner les pouces.

Après un réveil bien matinal, la jeune adjudant se rendit dans la pièce de communication. C'était une vaste salle de l'administration où une dizaine de personnes s'activaient déjà, transmettant des messages, remplissant des rapports et lançant des sortilèges de communication. Un homme d'une cinquantaine d'années, assis derrière un bureau recouvert de paperasse, baissa ses lunettes et dévisagea Alice quand elle fit son entrée.

- Adjudant Hawkins, je présume, dit-il. Je vous attendais. Je suis le caporal Aardmann, à votre service.

Sans grandes manières, il tendit un bras vers un bureau sur lequel se trouvait deux grands sacs en toile de jute avant de replonger son attention sur le document devant lui.

- Je suppose que vous connaissez votre tâche, dit-il sans regarder Alice.

Celle-ci ne savait pas très bien comment prendre le manque de formalités de cet homme, mais elle décida de l'ignorer pour le moment. En ouvrant les sacs, elle trouva des centaines de lettres en attente d'être envoyées ! Même en faisant de son mieux, elle n'était pas sûre de pouvoir toutes les transmettre en une journée !

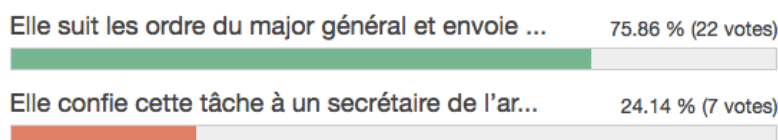
Résignée, la magicienne prit la première lettre qui lui tombait sous la main et incanta. Le sortilège servant à envoyer une lettre par magie était l'un des plus simples qui soit et l'un des plus couramment utilisés dans le monde. "Anthony Daniel, 12 Brèche de la Ratelière, Wulferum". Alice insuffla à la lettre l'envie de se rendre à cette adresse et l'enveloppe de papier s'envola par la fenêtre grâce à un courant d'air magique.

La jeune femme jeta un regard désespéré aux centaines de lettres restantes. C'était un travail de secrétaire, elle était certaine qu'elle pourrait trouver une autre personne ici qui pourrait lancer ce sort à sa place. Tant que les ordres qu'elle donnerait n'entraient pas en contradiction avec ceux d'un officier de grade supérieur, elle pouvait commander le personnel de l'administration.

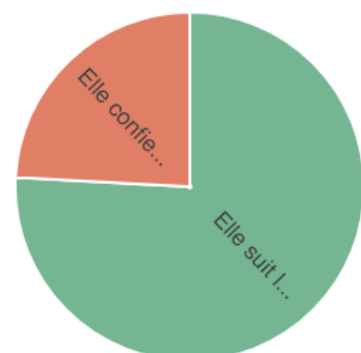
Que fait Alice ?

[Voter](#)

Que fait Alice ?



29 total votes.



Chapitre 11 : le commandant Person fin des votes, la suite sera écrite en ce sens

En soupirant, Alice s'assit derrière le bureau rempli d'enveloppes. Après tout, on lui avait confié une tâche et il n'était pas question qu'elle se dérobe. De plus, une nouvelle journée loin des batailles ferait du bien à sa blessure.

La magicienne mit du coeur à l'ouvrage, aussi modeste que soit celui-ci. Passé 18 heure, la salle se vida peu à peu. À 23 heure, elle envoya la dernière lettre : "Frank Teal, 8 Impasse du Héros, Highshire". Elle contempla alors la pièce presque vide. Il ne restait plus que le caporal Aardmann, qui jetait des regards impatients dans sa direction, mais qui le lui fit aucune remarque.

Alors qu'Alice le saluait, l'homme leva les yeux sur elle et elle fut surprise de voir un sourire reconnaissant sur son visage. Elle sortit pendant que le caporal rangeait son matériel de calligraphie. Elle était contente d'avoir pu, à travers ces lettres, apaiser des familles inquiètes et c'est avec satisfaction qu'elle plongeait dans un sommeil bien mérité.

À son réveil, elle vit que Rawh était dans son propre lit, de l'autre côté de la chambre. Elle ne l'avait pas entendu rentrer. Le servan t leva la tête alors qu'elle se levait.

- Tes patrouilles se sont bien passées ? demanda la magicienne.

- C'était facile, dit-il en hochant la tête. Mais ces gens aiment beaucoup donner des ordres. Je les ai suivis pour cette fois, car j'avais peur que ça te retombe dessus. Mais c'était juste pour cette fois.

Alice ne savait pas si elle devait prendre cette remarque comme une marque d'affection ou comme une menace. Après s'être méticuleusement préparée, la jeune femme se rendit au bureau du commandant Person accompagnée de son servan t-conjuré.

Une secrétaire la fit patienter 20 minutes avant lui indiquer une porte qui portait le nom de l'officier. Alice entra, suivie de Rawh. La salle était vaste et couverte de cartes de tous les horizons. Un dessin incroyablement détaillé de la région de Berzarum, avec ses cours d'eau, ses collines et ses fermes, se trouvait derrière le bureau. Le commandant Person tournait le dos à la magicienne et calculait la distance entre deux points de la carte en se servant d'un compas.

La majorité des affrontements de ce continent avaient lieu sur des champs de bataille préparés par les deux camps. Cependant, lors d'une guerre ouverte à grande échelle, les combats traditionnels, où seuls des servan ts mourraient, débordaient d'un peu partout et il fallait être préparé à toutes éventualités : missions d'infiltration, espionnages et assassinats étaient choses courantes, comme Alice l'avait expérimenté. Heureusement, les civils étaient en grande partie préservés, puisque les quelques écarts en-dehors des champs de bataille avaient toujours un objectif militaire.

On ne conquérait plus non plus des territoires en les occupant, comme c'était le cas avant que le Rituel de Conjurati on ne soit inventé. Dès qu'un des camps s'essouffait, faute de pouvoir conjurer de nouveaux servan ts pour se battre, un accord était passé entre les pays ennemis pour sceller la paix. Le vainqueur avait bien entendu bien plus de poids pour diriger les négociations et si un mauvais perdant se montrait difficile, les nations civilisées voisines servaient de médiateurs. C'est ainsi que terres et richesses passaient d'une main à l'autre, bien que certains accords de paix avaient été noués grâce à d'autres genres d'échanges : mariages arrangés, échanges de prisonniers, conversions à la religion du vainqueur, vol d'un secret bien gardé, mises à mort d'un servan t trop puissant, etc.

Alors qu'Alice était perdue dans ses réflexions, debout dans une position d'attente, le commandant Person se tourna enfin vers elle.

- Adjudant Hawkins. Alors, comment va votre grand-père ? demande l'officier.

La jeune femme fut prise au dépourvu par cette question auquel le ne s'attendait pas du tout.

- Je... n'ai plus de nouvelles de lui depuis mon départ de la capital, avoua t-elle. Pourquoi, vous a t-on transmis un message à son sujet ?

- Non, non... Je demandais ça par politesse, dit-il en s'asseyant. Passons donc aux choses sérieuses. J'ai cru comprendre que vous n'aviez pas encore mis le pied en dehors de Berzarum.

Alice ne savait pas si l'officier faisait exprès de jouer sur ses nerfs ou s'il était ainsi avec tout le monde. Bien qu'elle n'avait officiellement réalisé aucune mission dangereuse, elle avait déjà donné de sa personne pour son pays et il ne faisait aucun doute que le commandant était au courant de l'assassinat qu'elle avait empêché.

L'homme réfléchit sans rien dire pendant une longue minute. Le fait qu'il ignorait complètement la présence du servant-conjuré n'était une surprise pour personne. La plupart des dômiens faisaient pareil et les hautes instances de l'armée n'avaient aucune reconnaissance pour les soldats invoqués qui mourraient sur leurs champs de bataille.

- Un autre jeune magicien, aussi spécialisé en sortilèges de communication, va venir me voir en début d'après-midi, finit par dire le commandant.

- Je vois, dit simplement Alice qui ne voyait pas du tout où il voulait en venir.

- L'un d'entre vous va être affecté à la salle des miroirs, pour servir d'intermédiaire avec les hauts officiers de Wulferum. Une tâche importante et sans risques.

Alice garda le silence, mais elle commençait à comprendre.

- L'autre, devra se tenir à proximité du champ de bataille, continua t-il. Il ne participera pas directement aux combats, je vous rassure, mais grâce à des messages télépathiques, il servira d'intermédiaire entre les sous-officiers au coeur de l'affrontement et le tacticien responsable du déploiement des troupes. Il sera les yeux et les oreilles des officiers et sera un rouage important dans le déroulement de la bataille.

Le commandant Person regarda longuement Alice droit dans les yeux.

- C'est une mission cruciale. Dangereuse, bien sûr, mais idéale pour se faire remarquer par ses supérieurs hiérarchiques. Une certaine connaissance du déroulement d'une bataille est tout de même indispensable pour pouvoir transmettre clairement ce genre d'ordres.

Un nouveau silence suivit cette remarque. Grâce à sa passion pour l'histoire, la magicienne avait quelques notions de base des tactiques de guerre. Elle se dit qu'en passant quelques heures à apprendre le jargon nécessaire, elle pourrait probablement remplir ce rôle.

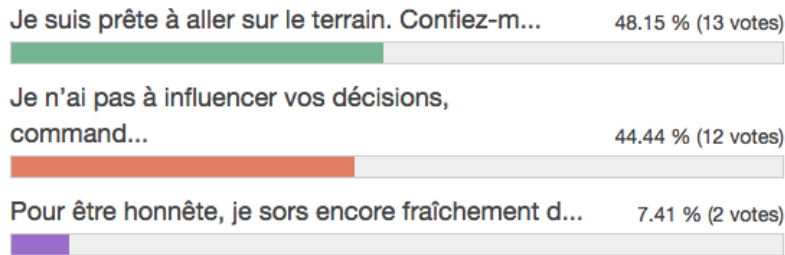
Pourtant, le poids des responsabilités qui venaient avec une telle place l'effrayait.

- Quelles sont vos ambitions, adjudant Alice Hawkins ? finit par dire le commandant Person.

Que répond Alice ?

<https://strawpoll.com/5gwb3aps>

Que répond Alice ?



27 total votes.

Chapitre 12 : responsabilités

Alice était à la fois excitée et effrayée à l'idée d'avoir un rôle aussi important dans le déroulement des combats contre Kouznets. Cette perspective lui faisait tourner la tête, mais elle prit son courage à deux mains et donna sa réponse.

- Je suis prête à être les yeux et les oreilles de l'état major lors du prochain affrontement, commandant !

Le commandant Person paru satisfait de cette réponse.

- Si vous êtes sûr de vous, adjudant, je ne peux que vous recommander pour ce poste, dit-il. Tendue, Alice était raide comme un piquet et regardait fixement le champs de bataille indiqué sur la grande carte se trouvant derrière son interlocuteur. Elle sentit la chaleur lui monter au visage et elle espéra qu'elle n'était pas en train de devenir toute rouge. Le servant-conjuré à ses côtés l'observait en biais de ses yeux inexpressifs.

- Comme ça, vous pourrez dire à vos proches que vous avez participé aux combats, continua l'officier. La bataille de demain sera probablement la dernière, vous pourrez donc bientôt rentrer chez vous.

La magicienne fut tellement surprise que les mots se bousculèrent dans sa bouche.

- Vous... que... je veux dire... les kouznets... je...

- Oui, répondit le commandant. Gardez ça pour vous pour le moment, mais il est clair qu'ils peinent à aligner un nombre suffisant de servants pour nous faire face. Des conditions de reddition ont déjà été abordées de manière officieuses.

Alice n'en croyait pas ses oreilles. La fin de la guerre. Et pourquoi lui faire de telles révélations à elle ? La magicienne avait du mal à assimiler l'information, elle ne savait pas si elle devait être heureuse de voir le danger s'éloigner ou désolée de ne pas avoir le temps de se distinguer. Ne sachant que dire, elle se contenta de rester silencieuse.

- Bien, vous connaissez donc votre destination, dit le commandant Person en indiquant un point sur la carte. Vous vous rendrez sur place ce soir, pour 20h. Une chambre sera prévue pour vous et votre servant dans le barquement stratégique, à proximité du champ de bataille. D'ici-là, préparez-vous du mieux que vous le pouvez pour cette mission.

Alice fit son plus beau salut militaire.

- Oui commandant ! dit-elle un peu trop fort.

- Rompez maintenant, répondit son supérieur.

Il prit une pile de papiers et commença à les consulter exactement comme si la magicienne et son servent étaient déjà partis. Sans attendre, ceux-ci sortirent du bureau. Encore toute excitée par ses nouvelles responsabilités, Alice lança un sourire à Rawh.

- Tu te rends comptes de la confiance que l'on met en nous si tôt ? dit-elle. Les choses sérieuses vont commencer, j'espère que tu es prêt !

- Oui, répondit simplement le servent.

Il était encore tôt, mais Alice savait qu'elle devait se préparer de son mieux. Avec un cheval, elle mettrait maximum 2 heures pour se rendre sur la champ de bataille, ce qui veut dire qu'elle avait la fin de la matinée et toute l'après-midi devant elle.

Que fait Alice ?

<https://strawpoll.com/za688srf>

(1) CE QUE VOUS AVEZ À SAVOIR

Ce résumé a été écrit, à la base, pour les joueurs du jeu de rôle Maîtres & Conjurés qui se déroule en 1224 du calendrier de la sagesse. Or, cette histoire interactive se déroule en 1184, certains événements ne se sont donc pas encore déroulés ne sont pas dans ces notes.

LES 10 ÉTATS DE L'ÉTHÉR ET LES COUCHES DE LA RÉALITÉ

L'Éther est comme le sang de l'univers et les pluies d'Éther représentent la circulation de ce fluide à travers le monde. Cette matière magique est à la base de ce qu'est Fracture. L'Éther peut être trouvé en 10 états différents, chacun représentant la manifestation d'un élément :

- Néant / 0 / Vide / Noir / pouce gauche / servant éthéré / espace vide
- Conscient / 1 / Âme / Blanc / annulaire droit / maître-conjurateur / climat froid
- Vibrant / 2 / Foudre / Violet / index droit / servant élémentaire / orages
- Bouillant / 3 / Feu / Rouge / majeur droit / servant élémentaire / climat chaud
- Gazeux / 4 / Air / Bleu / auriculaire gauche / servant élémentaire / climat venteux
- Changeant / 5 / Destin / Jaune / auriculaire droit / servant héroïque / renouveau
- Liquide / 6 / Eau / Turquoise / annulaire gauche / servant élémentaire / climat humide
- Inerte / 7 / Mort / Gris / index gauche / servant nécromantique / terres mortes
- Sauvage / 8 / Vie / Vert / majeur gauche / servant sauvage / nature luxuriante
- Solide / 9 / Matière / Orange / pouce droit / servant élémentaire / montagnes

Chaque région de Fracture est dominée par certaines pluies d'Éther qui modèlent sa géographie, son climat, sa faune et sa flore. Cependant, tous les états de l'Éther peuvent être trouvés partout dans le monde en quantité suffisante. Les seuls exceptions sont les Espaces Brisés, où un seul Éther règne sur l'endroit et repousse les autres.

La réalité est divisée en couches, l'espace le plus connu étant bien sûr le monde matériel. En-dessous, il y a l'espace éthéré, un monde parallèle et invisible pour le commun des mortels où coule les pluies d'éther et les vapeurs magiques. Entre les deux, l'effleurement est une dimension plus ou moins visible depuis le monde matériel.

LES SERVANTS-CONJURÉS

Les servants sont à la base de la grande majorité des civilisations de Fracture. Les guerres entre servants-conjurés a forgé les pays actuels et sont toujours au coeur de la résolution de la plupart des conflits. Les batailles ne font que peu de victimes humaines, car ce sont surtout les servants qui meurent. En cas de conflit intensif, les magiciens peuvent conjurer un servant tous les 2 mois et ne doivent donc jamais se mettre eux-même en danger. Quand un magicien-conjurateur meurt, son servant voit un compteur se mettre en place et il peut vivre exactement 100 jours. À Dôme, si ce servant-conjuré n'a pas prouvé une loyauté exceptionnelle envers son pays, il est considéré comme un danger potentiel et on préférera généralement l'éliminer.

Par nature, les servants sont des êtres magiques qui ne répondent pas aux mêmes règles que les humains. Ils ne vieillissent pas, ils ne sont pas affectés par les maladies (en-dehors des servants héroïques) et ils sont très résistants face aux conditions difficiles, comme la faim ou les températures extrêmes. Ils doivent quand même, dans la plupart des cas, se nourrir et dormir comme des humains. S'ils sont dotés des attributs nécessaires, ils sont aussi capables d'avoir des relations sexuelles. Les romans à l'eau de rose de Dôme sont remplis d'histoires d'amour impossibles entre un maître et son servant. Par contre, personne n'a pu prouver qu'ils possédaient une âme et si c'est le cas, c'est une âme bien différente de celle d'un être humain.

Il existe 5 sortes de servants-conjurés, un magicien ne peut pas décider quel type de servant répondra à son appel :

- **Servant héroïque** : C'est une figure humaine idéalisée, présentant tous les traits des héros de légendes. Les servants héroïques sont bien plus proche des humains que

les autres. Ce sont souvent de grands guerriers ou de grands sorciers, avec autant de talents que les humains les mieux entraînés.

- **Servants élémentaires** : Ce terme générique reprend les servants de feu, d'eau, d'air, de matière et de foudre. La plupart d'entre eux ont l'apparence d'un être humain, même si certaines caractéristiques risquent de les trahir : un regard flamboyant, un teint de peau d'une couleur particulièrement vive, des blessures qui ne saignent pas, etc. Ces servants sont presque toujours des combattants hors-paire, même s'il y a toujours des exceptions.
- **Servants sauvages** : Ces servants ont plus ou moins l'apparence d'un animal. Leur nature magique ne fait aucun doute et certains servants sauvages ont une apparence beaucoup plus fantastique : loup ailé, gorille à 4 bras, serpent avec une tête de guépard, etc. Ils sont souvent d'excellents combattants et enquêteurs grâce à leurs capacités naturelles. Certains rares servants sauvages sont plus proches de plantes, comme des amas de racines vivantes. Quelle que soit son apparence, le servant peut parler tout à fait normalement.
- **Servant nécromantique** : Ces servants prennent l'apparence d'un cadavre humain. Son corps peut être dans plusieurs états : de l'humain complètement blanc aux yeux rouges sang, au squelette animé par la pure magie. Dans tous les cas, la nature du servant ne fait aucuns doutes. Parfois, le corps est la copie-conforme d'une personne décédée récemment et, dans ce cas, le servant peut rêver du passé de cet être humain. Les servants nécromantiques gardent l'apparence qu'ils avaient lors de leur conjuration et ne pourrissent pas. Ces créatures conjurées sont plus difficiles à contrôler que les autres servants et sont souvent assez cruelles.
- **Servant éthéré** : En un sens, ces servants sont la forme la plus pure de la conjuration, ils sont d'ailleurs assez rares. Ils sont en permanence dans l'effleurement, la dimension entre l'espace éthéré et le monde matériel, et ne peuvent pas interagir directement avec le monde physique. Les servants éthérés sont les espions parfaits, pouvant se rendre invisibles à volonté et passer à travers les murs. Ils ont des apparences très diverses, allant du simple humain transparent à une étrange sphère de lumière colorée. Les servants éthérés, faute de pouvoir se battre autrement, sont souvent de puissants sorciers.

LA MAGIE

Les pluies d'Éther laissent des vapeurs magiques que l'on peut manipuler, si l'on connaît les techniques nécessaires. Il faut être capable d'unir son esprit et son corps et de faire des mouvements des doigts très précis pour faire passer les vapeurs d'Éther à travers son être. Ça demande de la dextérité et de la concentration.

Certains domaines, tels que la communication et la guerre, passent presque toujours par des sortilèges. Ceux-ci sont les outils et les armes des humains et des servants-conjurés. Chaque sortilège est une méthode très précise pour invoquer un effet précis. C'est une approche scientifique qui ne laisse pas beaucoup de place à l'improvisation. Si les vapeurs magiques sont mal contrôlées, le magicien risque un contrecoup. Selon la puissance du sort utilisé, cet effet négatif peut aller d'une légère fatigue à une crise cardiaque.

En théorie, tout le monde peut apprendre à utiliser des sortilèges, mais en pratique, ceux qui ont la mémoire, la concentration et l'habileté nécessaire sont relativement rares. Il ne faut pas non plus oublier les restrictions sociales, car il faut souvent être assez aisé pour faire

plusieurs années d'étude dans ce domaine. Chez les civiles, il y a à peu près autant d'utilisateurs de la magie qu'il y a de médecins. Cependant, dans l'armée, il y a une majorité de magiciens et de servants. Au final, on compte qu'environ 10% de la population mondiale utilise couramment la magie.

LES TERRES CONNUES



Le monde connu est simplement appelé Fracture. Il y a bien longtemps, c'était une seule terre circulaire qui s'est brisé en 2 grands continents, ainsi que 2 petits continents et de nombreuses îles. Toutes les terres connues se trouvent dans un cercle de 8000 km de diamètre.

- **Misliya** : Le continent à gauche de la mer tranchante. Les pluies d'Éther dominantes sont âme, foudre, air et matière.
- **Dali** : Le continent à droite de la mer tranchante. Les pluies d'Éther dominantes sont feu, air, vie et matière.
- **Florisbad** : Le continent au centre de la mer tranchante. Les pluies d'Éther dominantes sont destin, eau et mort.
- **Jebel** : Le continent extérieur, au sud-ouest des autres continents. Les pluies d'Éther dominantes sont toutes du feu.

Au-delà de ces terres se trouvent l'océan extérieur et entre Misliya et Dali, on trouve la mer intérieure.

DÔME ET SES TERRITOIRES

- **Dôme - pays de la Grande Magie** : Dôme est le pays avec la plus grande puissance magique, ce qui lui donne un ascendant sur le reste du monde. Dôme est surtout connu pour son armée de servants d'une puissance incroyable. La magie est au coeur de la société, mais le pays n'est pas non plus en retard en ce qui concerne les sciences non-magiques. Par exemple, les trajets en zeppelins ont rapproché toutes les régions du pays. Dôme fait aussi du commerce avec presque tout le reste du monde et ses marchands sont connus pour être des négociants inflexibles. Bien qu'une petite partie de la population vive dans une extrême pauvreté, la classe moyenne vit très bien et les fêtes des riches nobles dômiens sont jalousées à travers le monde. Le pays est dirigé par un gouverneur élu par les citoyens ayant le droit de vote (les plus riches, bien entendu). Cependant, le système est contrôlé par la famille Darwin depuis plus d'un demi-siècle et les derniers élus étaient de leur famille. En plus du pays de Dôme lui-même, la Grande Nation Gouvernante est constituée de 8 pays colonisés appelés les territoires extérieurs : Anshu, Quesha, Ruigerbarg, Nahuatl, Torofez et Mahavams.
- **Ruigerbarg - la colline calme** (territoire extérieur, annexé en 740) : La plus ancienne colonie de Dôme est un endroit paisible qui ne s'est même pas défendu quand la nation de la Grande Magie est venue le conquérir. Ruigerbarg est une petite île très belle et très calme couverte de collines et de petites montagnes. Les habitants sont peu nombreux et produisent juste ce qu'il faut pour subvenir à leur besoin. Il n'y a pas de grandes villes mais juste des fermettes isolées les unes des autres qui ne cherchent que leur indépendance. Il y a donc peu de commerce avec l'extérieur. L'île a peu changé depuis qu'elle est sous influence dômienne et, en dehors d'un port militaire, elle est surtout un lieu touristique pour les riches dômiens. Une blague courante chez les militaires, qui a un fond de vérité, dit que les vieux généraux à la retraite viennent tous finir leur vie sur cette île.
- **Nahuatl - la matrice des dieux** (territoire extérieur, annexé en 1032) : Cette nation était l'une des plus puissantes de Dali, avant d'être écrasée par Dôme. À l'origine, tout tournait autour du sang : les sacrifices humains étaient chose courante et même dans le commerce, donner de son sang était un troc acceptable. Nahuatl avait une famille royale absolue, choisie par les dieux. Mourir en la servant était un honneur. Aujourd'hui, le dernier roi n'est qu'un pantin de Dôme et ce peuple fier le vit très mal. Leur dernier rempart culturel est dans leur religion qui présente l'un des panthéons les plus riches de Fracture. Les dieux nahuatl sont des animaux chimériques qui représentent la force des éléments. Les servants sauvages sont particulièrement bien vu là-bas et sont vénérés comme des représentants des dieux. Les autres servants ne sont que des outils comme les autres. Le sacrifice d'un puissant servant est très bien vu et c'est une pratique qui est tolérée par Dôme, contrairement aux sacrifices d'animaux et d'humains.
- **Torofez - l'île guerrière** (territoire extérieur, annexé en 1064) : Cette île est habitée par un peuple fort et fier, doué en combat et en magie. Malgré leur petit nombre, ils se sont bien battus contre Dôme et ont été très difficiles à faire plier. Aujourd'hui

encore, Torofez a un statut particulier parmi les territoires extérieurs, étant semi-indépendant. Ce peuple est connu pour ses croyances animistes, s'attirant des qualités animales par la chasse et les combats d'arène. L'animal faisant leur plus grande fierté est le taureau de combat.

- **Anshu - où les étoiles sont les plus brillantes** (territoire extérieur, annexé en 1100) : Anshu est le plus grand pays de Fracture. C'est une nation très ancienne et très fier, ayant apporté énormément de choses dans les domaines de la magie, la médecine, la philosophie et l'art. Cependant, la pays a été colonisé par Dôme en l'an 1100 et est son vassal depuis. Les échanges entre les deux nations ont été fructueuses, surtout pour les dômiens. La plupart des familles riches de Dôme ont un serviteur anshu qui s'occupent de leur maison, le mieux étant d'avoir un serviteur magicien qui a son propre servant-conjuré pour l'aider dans ses tâches.
- **Mahavams - l'île de vérité** (territoire extérieur, annexé en 1133) : Cette île, au large d'Anshu, était considéré par Dôme comme une bonus facile à conquérir après avoir fait plier le plus grand pays du monde. Il leur fallut pourtant 33 ans de combat acharné pour renverser le roi de l'île de vérité. Ce peuple est, en effet, fier et puissant. Ses servants-conjurés sont particulièrement exceptionnels et chacun d'entre eux vaut au moins 3 servants combattants de dômiens. Mahavams est très religieux et ses magiciens sont des sages vénérés de tous les habitants de l'île. La famille royale descendrait aussi de dieux à tête d'éléphant. Malgré toutes sortes de recherches, d'expériences et d'efforts, Dôme n'a toujours pas trouvé la technique des sages mahavams pour invoquer autant de servants exceptionnels. Le peuple de cette île est très diversifié ethniquement, culturellement et religieusement. Ils se faisaient d'ailleurs souvent la guerre entre eux avant d'avoir un ennemi commun.
- **Quesha - la jungle infinie** (territoire extérieur, annexé en 1202) : Ce pays est recouvert d'une jungle luxuriante et très dangereuse. Il est habité par de nombreuses tribus indépendante qui, pour la plupart, ne savent même pas qu'elles se trouvent sur la "propriété" de Dôme. La plus grande nation de cette région est dirigée par le roi des Quesha, qui a été renversé par l'armée dômienne il y a peu de temps. Il y a tellement de légendes concernant les profondeurs de la jungle quesha, que personne ne sait exactement lesquelles sont vraies et lesquelles sont de simples superstitions.

PAYS VOISINS

- **Kouznets - le saint Empire** : Le saint empire de Kouznets est l'éternel rival de Dôme. Les pays ont été en guerre régulièrement ces milles dernières années. Les habitants de Kouznets sont froids et brutaux, comme leur pays. Kouznets est aussi une nation très religieuse. L'Empereur est vénéré comme un dieu vivant par les dévots et sa famille est glorifiée dans les lieux de culte. L'Empereur actuel est le Saint Dimitri Tesla.
- **Danhomè - la terre des morts**
- **Noun - le pays du feu**
- **Vahvuus - le pays barbare**
- **Talamha - la terre des rêves**
- **Kinggham - le pays des sorciers**
- **Scoraoise - le peuple des forêts**

- **Bheilg - la montagne noire**
- **Castagnu - le peuple rebelle**

UN PEU D'HISTOIRE

- **Découverte du rituel de conjuration (environ -3000)**
- **Fondation de Dôme (1)** : La légende veut qu'un loup fait d'Éther pur descendit de la voûte céleste pour désigner le lieu où devait être bâti la ville. Il choisit Vig Corre Aris pour fonder et diriger ce pays sans égal. Il y a encore bien d'autres mythes concernant Vig Corre Aris, son frère Ael et leurs compagnons, mais les historiens un peu sérieux s'accordent pour dire que le fondateur de Dôme était un maître-conjurateur avec un servent-sauvage d'exception.
- **La première croisade (122)** : Guerre contre Anshu
- **La rancune (189)** : Première guerre d'envergure contre Kouznets
- **La guerre de la rose (325-338)** : Guerre contre Kouznets provoquée par une histoire d'amour entre des membres des deux pays.
- **L'épidémie de pisse rouge (551 - 555)** : Mort de 50% de la population du continent.
- **La paix de 100 ans (825 - 925)** : Paix unique et exceptionnelle entre Dôme et Kouznets.
- **L'Apocalypse (925 - 959)** : Guerre la plus brutale et sanglante de l'histoire entre Dôme et Kouznets.
- **La guerre d'un jour (1002)** : Guerre contre Bheilg.
- **La conquête de Dali (1080)** : Début de la colonisation du continent Dali.
- **La guerre des cochons (1182 -**

LA RELIGION

Dôme n'est pas une nation attachée aux superstitions religieuses, contrairement à la majorité de Fracture. Il n'y a jamais eu de vraie religion centrale au pays, mais plutôt une série de croyances locales mélangeant des centaines de petits dieux que l'on appelle simplement "culte des Pénates". Depuis sa fondation, Dôme privilégie une pensée militaire et l'avancée des sciences magiques. Les croyances sont laissées à l'appréciation de chacun, tant qu'elles ne s'étendent pas trop, et avec le temps, la plupart des dômiens ont abandonnées tout forme de spiritualité pour s'intéresser davantage aux connaissances du monde apportées par les recherches magiques.

LA TECHNOLOGIE

La technologie qui a été au centre de toutes les attentions depuis des milliers d'années est bien entendu la science magique. Même si la conjuration des servants ne semble pas avoir pu être améliorée depuis 4000 ans, de nombreux sortilèges ont été découverts pendant ce temps. Depuis quelques siècles, les théoriciens et géométriciens-thaumaturges s'intéressent de près au fonctionnement du monde et on comprend de mieux en mieux la matière et l'éther (couches de la réalité, voûte céleste, nature de l'éther, etc).

Depuis que l'on sait matérialiser les essences magiques, l'alchimie a aussi fait un bond. Mais ce domaine a toujours été considéré comme une version inférieure de la magie et les recherches n'avancent pas beaucoup à cause de la dangerosité des potions.

À côté de la toute puissance de la magie, les autres domaines de savoir ont souvent été rabaissés et peu étudiés.

La navigation a attendu l'an 1000 pour devenir assez performant pour traverser la mer intérieure sans prendre d'énormes risques. Aujourd'hui, il y a des bateaux impressionnants et performants, mais leur usage est toujours réservé aux bourses les plus aisées. Sur le champ de bataille, l'arme de prédilection est l'arbalète. Les hauts-gradés peuvent avoir accès à des arbalètes à répétition qui leur permettent de tirer de nombreuses fois sans recharger, mais c'est déjà considéré comme de la haute-technologie. Les machines de guerre prennent généralement la forme de balistes ou de harpons en tout genre, bien que les catapultes soient encore parfois utilisées. Les armes de contact, comme les épées ou les halberdars, sont aussi couramment utilisées, surtout par des servants-conjurés. Par contre, les armures sont souvent délaissées, car leur encombrement ne vaut pas le coup quand on sait qu'elles sont inutiles face aux sortilèges de feu et de foudre. La plus grande création à base de technologie non-magique connue à ce jour, est certainement le zeppelin. Son fonctionnement demandait un mélange d'alchimie et de magie, jusqu'il y a peu, et c'est un moyen de transport encore assez imprévisible. Kouznets est bien plus avancé dans ce domaine, alors que les zeppelins de Dôme, de leur côté, sont toujours des bombes ambulantes.

AU QUOTIDIEN

Le quotidien des habitants de Dôme est indissociable de la magie. Les boutiques de magie permettent de payer des sorts simples pour des petites tâches du quotidien, comme envoyer du courrier, des magiciens permettent aux bateaux de voyager plus vite en contrôlant les vagues et il existe même des portails qui permettent de voyager instantanément d'un lieu à l'autre. Cependant, comme la plupart des magies puissantes, ces portails sont gardés pour des cas d'urgence, car ils présentent un risque non-négligeable pour ceux qui les utilisent. Là où la magie dômienne brille le plus, c'est indéniablement sur les champs de bataille. Elle remplace les armes, les armures et les machines de guerre. Les servants-conjurés sont aussi des troupes d'élite potentiellement sacrificables.

Il y a pratiquement 1 servant-conjuré pour 10 habitants, à Dôme. Leur présence n'étonne donc plus personne. Le rituel de conjuration est au centre des études de magie et chaque magicien qui en est capable invoquera un serviteur magique pour le soutenir, quitte à confier celui-ci à l'armée s'il n'en a pas d'autre usage.

Les servants sont basiquement des esclaves. Toutes les grandes nations de Fracture se sont élevées sur leurs épaules et peu sont ceux à questionner cet ordre établi. Après tout, ils n'ont pas d'âme.

Sans moyens magiques, il est possible de traverser le monde en utilisant des chevaux, des diligences, des zeppelins et des bateaux. Ces derniers étant le seul moyen fiable de traverser la mer.

Les dômieniens vivent bien, mais leur éducation est tournée autour de grandes victoires militaires et d'un nationalisme qui est au cœur de leur façon de penser. Le pays n'aime pas remettre ses actes en question et, tant qu'il gagne, il n'a pas de raison de le faire. Bien que l'on aime dire que tout personne peut s'élever dans les plus hautes sphères de la société si elle le mérite, les dômieniens sont très attachés aux classes sociales et les titres de noblesse ouvrent bien plus de portes que le mérite personnel.

Contrairement à d'autres nations, les hommes et les femmes sont égaux à Dôme. Il n'y a pas de distinction sociale particulière entre les sexes et tous ne sont jugés que d'après leurs compétences. La couleur de peau d'une personne ne dépend pas trop de ses parents et

plus des pluies d'éther dominantes lors de la naissance, si bien que toutes les couleurs de peau (y compris des couleurs vives, comme bleu ou rouge) se retrouvent sur tout Fracture. D'autres facteurs physiques peuvent par contre donner des indices sur l'origine d'une personne. Les pluies d'éther provoquent aussi souvent de petites mutations qui sont généralement mal vues.

(2) Avant de lancer cette aventure évolutive, j'avais déjà fait l'expérience de ce format avec l'histoire d'"Astrion le mage". Pour plusieurs raisons, j'ai préféré arrêter cette aventure. Le début était complètement bancal, je ne savais pas où aller avec ces personnages et un certain nombre de votes étaient limite du troll. Mais pire que tout, l'univers n'avait aucune fondation. L'histoire avançait à l'aveuglette dans un monde sans substance et sans règles établies. De plus, après avoir écouté de nombreux audiobooks, je suis très très insatisfait de la narration audio que j'ai fait sur ma chaîne. J'ai pensé tout reprendre à zéro, mais je me suis dit qu'il serait plus intéressant d'utiliser ce format d'aventure évolutive pour enrichir un univers que je suis de toute façon en train de travailler : celui de mon jeu de rôle Maîtres & Conjurés. Cette aventure se passe donc 40 ans avant le jdr, pendant la "guerre des cochons". Je sais, cette fois, ce que je veux dire en écrivant cette histoire et je lui vois un début, un milieu et une fin, contrairement à celle d'Astrion.

En savoir plus : [lien pour tout le texte d'Astrion](#) / [lien pour les vidéos narratives](#)