

COBE
MAGNUS
KINGDOM
LE TOURNOI MAGIQUE



Cobe

Magnus Kingdom

Le tournoi magique

© Cobe, 2023

ISBN numérique : 979-10-405-3818-9

Librinova”

www.librinova.com

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l’auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Magnus Kingdom, ses personnages et ses images sont la propriété de l'auteur.

Avant même d'être envisagé sur ce format, Magnus Kingdom n'était qu'un brouillon d'idées pour dessiner un manga.

Oui, un manga.

Progressivement ce brouillon est devenu un enchaînement de séquences, puis de cet enchaînement de séquences, un manuscrit a vu le jour.

Aujourd'hui je vous livre l'univers magique qui se dessinait dans ma tête en vous souhaitant d'y trouver un agréable refuge.



Suivez Magnus Kingdom pour plus de contenu.

LE MONDE...



...est désormais dominé par les humains, les elfes et les démons.

Suite à la disparition tragique des autres peuples, chaque camp ne comptait plus que sur leurs mages, archers et monstres respectifs pour assurer leur protection.

Toutefois, l'équilibre des royaumes s'apprêtait de nouveau à être rompu.

INTRODUCTION

C'était lors d'une nuit sombre, au sommet de l'immense falaise surplombant la forêt d'Eldenia, que la capitale des elfes se fit attaquer.

Aux abords du château, les elfes affrontaient les hordes de démons dans un infernal déluge de mana¹ et de sang. Entre flèches magiques et orbes noirs, les pertes des deux camps se multipliaient à une vitesse effroyable.

Au même instant, la plus imposante partie du château laissait résonner les sinistres pas du mage à l'origine de cette attaque. Un grand homme portant un masque métallique et arborant une longue cape faisait irruption dans la salle du trône. Les rumeurs prétendaient que cet être aurait passé un pacte avec les démons. C'est pourquoi le surnom de Démon Mage fut attribué à celui qui s'en prenait aujourd'hui au Roi des elfes, le majestueux Alexandrus IV. Debout devant son trône et arc à la main, l'elfe était prêt à en découdre avec son mystérieux opposant.

Afin de garantir sa victoire, le Roi appela avec ardeur sa garde personnelle. Mais alors que celle-ci ne semblait pas se manifester, le magistral silence fut rompu lorsque derrière le Démon Mage, une grande porte s'ouvrit en grinçant. Une mystérieuse jeune fille aux cheveux rouges et aux yeux jaunes comme un serpent franchissait le seuil de la salle royale. Tandis que son visage et son épée étaient éclaboussés par du sang frais, la nouvelle arrivée souriait à Alexandrus comme pour lui indiquer qu'il serait le prochain. Ce dernier ne se laissa pas impressionner et déclara :

« Les elfes ne tomberont pas aussi facilement que les autres royaumes, humains. »

L'homme masqué qui était rejoint par la jeune fille, pointa du doigt le diadème sur le front de son adversaire :

« Votre royaume est déjà tombé. Donnez-nous ce que nous voulons et je pourrai retenir les démons de massacrer l'ensemble de votre peuple.

— Comment osez-vous ? ! Les elfes se battront jusqu'au bout ! Il est hors de question que je contribue de quelque manière à vos sombres desseins ! » S'exclama Alexandrus en soulevant sa cape d'un vif mouvement de bras.

La fillette riait sournoisement en regardant le Roi des elfes avec envie, puis répondit :

« Si tu savais...

— Je ne t'ai pas donné l'autorisation de t'exprimer jeune fille ! »

¹ La mana est une force surnaturelle présente partout dans l'atmosphère. Certains êtres vivants possèdent cette force en eux et s'en servent pour créer des sorts magiques.

Avec sa main droite, le Roi des elfes matérialisa une flèche de mana qu'il encocha et tira immédiatement sur ses adversaires. De l'extérieur, les guerriers elfiques en plein combat virent l'impact du projectile faire exploser un énorme pan du château.

À l'intérieur de la salle du trône, le Démon Mage et sa partenaire avaient évité de justesse la première attaque d'Alexandrus. Les deux assaillants restèrent distraits par les dégâts provoqués par la flèche magique du Roi et en mesuraient encore la puissance destructrice. Profitant de ce moment d'inattention, l'archer d'élite tira une salve de trois flèches se dirigeant droit vers l'homme au masque de fer. Ce dernier lança alors une incantation pour contrer ce qui semblait être imparable.

Deux minutes plus tard, dans le ciel rosé par les incendies, deux ombres planaient en face du mur détruit tout en observant le cruel dénouement de la bataille en contrebas.

D'une seule main, la jeune combattante portait par le col le corps inanimé du Roi vaincu. Le Démon Mage lui ôta le diadème du front, puis retira la pierre magique logée au centre de sa couronne. En regardant son allié dérober l'artéfact, la porteuse de l'elfe fit observer :

« Après celle-ci, il ne nous manquera plus qu'une pierre pour ramener le véritable Roi.

— Oui Raya ... Mais pour obtenir la dernière pierre de Merlin, nous devons être encore plus prudents. Il ne sera pas aussi facile de détruire Magnus Kingdom. » Répondit le Démon Mage en admirant de près son butin.



LE DÉMON MAGE

Un masque de fer, des pouvoirs obscurs et un lien avec les démons ?
Ne tiendrait-on pas notre méchant de l'histoire ?
Nul doute qu'il faudra surveiller ce personnage de près.

Âge : Inconnu
Classe : Mage de rang S minimum

CHAPITRE 1/ BIENVENUE À DRY TOWN

Six années plus tard, la lumière du clair de lune illuminait les pas d'une ombre marchant seule dans les terres arides. À quelques mètres du nomade se situait l'entrée d'une petite ville d'à peine une centaine d'âmes, Dry Town. Le nom de ce patelin typique de l'ouest ressemblait tristement au paysage qui l'entourait.

Poussant les deux portes battantes de la taverne, le voyageur solitaire fit irruption dans l'établissement central de la ville. Les gros bras qui s'y étaient réunis arrêtaient leurs réjouissances et scrutaient l'arrivée du nouveau venu sans qu'un mot ne se fasse entendre. En moins de deux secondes, l'atmosphère qui pesait sur le jeune homme disparut et chacun des habitués retourna bruyamment à ses occupations.

Le tenancier derrière le comptoir, lui, ne détourna pas le regard de l'inconnu et demanda à son futur client :

« Qu'est-ce que ce sera pour toi étranger ? »

Passant sous un grand plafonnier, le jeune nomade s'approcha du bar. La lumière venait éclairer ses cheveux châtain en épis, mais aussi sa redingote verte qui semblait sale, usée et bien trop grande pour lui. D'ailleurs, ses manches avaient probablement dû être arrachées pour masquer son manque d'harmonie.

Malgré son apparence peu reluisante, deux clients assis au bar fixaient le nouveau venu en focalisant leurs regards sur le gantelet magique à son poignet droit et sur la besace attachée à sa ceinture. Un des deux hommes fit un signe discret à sa complice féminine situé à l'opposé de la taverne. Depuis son recoin à l'abri de l'éclairage, celle-ci hochait positivement de la tête tandis que derrière le bar, le tenancier s'impatiait :

« Alors ? Qu'est-ce que ce sera pour ... ? »

— Je m'appelle Peter et je suis à la recherche de quelqu'un, répondit le nomade en s'accoudant.

— Si tu veux une information alors il faut consommer l'ami. » Insista le tenancier en nettoyant un verre.

Peter regarda le propriétaire des lieux d'un air circonspect avant de finalement faire glisser de la monnaie sur le comptoir. Le tenancier resserra son poing pour attraper la pièce lancée, puis l'ouvrit en étant agréablement surpris. Sans même le réaliser, ce dernier changea de ton :

« Qu'est-ce que tu veux savoir ? »

— Celui que je recherche a été aperçu près du repaire des démons du secteur. J'ai besoin de savoir où est ce nid. »