

Peter Pouste

LES EPHEMERES



Peter Pauste

Les Éphémères

© Peter Pauste, 2026

ISBN numérique : 979-10-439-0371-7

Librinova”

www.librinova.com

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.

Du même auteur :

Les Royaumes de Mazeria

T1 : Hope

T2 : Le miroir d'obsidienne

T3 : L'arbre d'or

Isiblue l'envol du phénix

Machination

Écrit par la main de l'homme

Dans cette nouvelle histoire, je vous propose de vous projeter dans un univers héroïque fantasy avec les bases de *donjons et dragons*. Ce jeu a développé en moi les premières quêtes ainsi que les combats avec des monstres qui n'ont fait que me suivre durant toute ma vie alors vous partager un fragment de ça était une évidence. Bonne aventure à vous.

Les bases

- Buff : Sort donné ou reçu améliorant les capacités.
- Farming : Le fait de faire une action un nombre incalculable de fois pour récupérer un maximum de ressources ou de niveaux.
- Éveil (personne) : Action magique arrivant au passage à la puberté permettant au receveur de découvrir son rang de puissance.
- Éveil (objet) : Action permettant d'offrir un bonus aléatoire à un objet.
- Révélation : Proposition de choix de classe durant l'éveil.
- Pierre de lune : Objet ayant emmagasiné l'énergie de la lune pour la restituer lentement.
- Orichalque : Pierre rare permettant d'augmenter les caractéristiques d'un objet.
- Guilde : Rassemblement de personnes poursuivant le même objectif.
- Façonniers : Artisans sachant manier les matériaux des donjons pour en faire des armes, des armures et des parures de bijoux.
- Évolués : Personne pouvant monter de rang en réussissant des épreuves.
- Dyxes d'or : Monnaie du monde
- Boss : Animal dominant d'un donjon, souvent présent à la fin de celui-ci.
- Stuff : Équipement varié (armure, arme, parure...)
- Loot : Objet qui tombe d'un monstre une fois vaincu.
- Aggro : Faire en sorte que le monstre n'attaque qu'une seule personne, il s'agit souvent d'un chevalier qui encaisse les coups le temps que le reste du groupe attaque et terrasse le mob.
- Tank : Personnage capable d'encaisser un nombre très important de dégâts.
- Mob : Monstre ou créature que l'on affronte.

Prologue

Le monde tel que l'humanité le connaissait au summum de son développement technologique n'est plus. Une explosion d'une nova proche de la Terre toucha celle-ci en l'an 2104 déversant une puissante magie qui fusionna notre planète avec une autre, permettant à des créatures terrifiantes de passer de leur monde au nôtre par des portails. Quarante-huit, c'était le nombre d'heures qu'avaient les humains pour vaincre le boss et refermer chaque portail avant qu'il ne s'ouvre et laisse passer les créatures. Ce fut la période de la grande extinction, des milliards d'hommes, de femmes et d'enfants succombèrent. Les armées de tout pays partirent au combat, mais cela n'eut aucun effet. Les armes à feu n'avaient aucune emprise ou d'effet sur elles. Les bombes et l'ère nucléaire aidèrent grandement les créatures à redessiner le monde. Pendant un siècle la race humaine survécut en se cachant, en se terrant dans des grottes, des terriers, ou bien de petits villages creusés directement dans la terre.

Jusqu'au jour où une autre vague d'énergie frappa de nouveau les deux mondes. L'éveil apparut alors, toutes les personnes ayant dépassés la puberté se vinrent octroyer une chance d'avoir des pouvoirs.

Ils furent catégorisés en 10 rangs allant du plus faible au plus fort dans cet ordre : G, F, E, D, C, B, A, S, SS, SSS.

Les classes étaient nées, quatre catégories de bases étaient possibles, les mercenaires, les acolytes, les mages et les archers. Chacune d'entre elles se voyait recevoir des possibilités d'augmenter ses capacités ainsi que celles de ses compagnons par des sorts, appelés dans le jargon des éphémères des *buffs*. L'assignation semblait prendre appui sur les capacités développées ou héritées des candidats. Certains se voyaient être beaucoup plus puissants que les autres, et à l'inverse, la majeure partie des éveillés n'avaient que de petits pouvoirs. Pas assez pour aller se battre, mais suffisamment pour manier les nouveaux matériaux pour en faire des armes, des armures et des bijoux. L'avantage non négligeable était sans aucun doute le fait qu'ils puissent y ajouter l'éveil de l'objet qu'ils révélaient avec leur propre magie. Les artisans furent affublés du nom de *façonniers*. Les chasseurs eux, héritèrent du nom d'*éphémères* dû au fait que bien souvent, lorsqu'ils entraient dans un donjon, le nombre de départ n'était presque jamais celui du retour. Une autre spécification vit également le jour, les *Golgots* ou plus précisément les *tueurs d'éphémères*. Certains avaient compris

que le fait de tuer un éphémère permettait de récupérer son argent ainsi que ses armes et une partie, voir l'entièreté de son expérience s'ils avaient une pierre de transfert adéquate.

Mais cela ne s'arrêtait pas à ça, la faune et la flore de la planète avaient elles aussi changé. S'adaptant au doux mélange des deux mondes pour offrir de nouvelles espèces, allant de terrifiants carnivores aux adorables animaux de compagnie ainsi qu'aux bêtes pouvant être dressées par certains humains.

Aujourd'hui, plus d'un siècle après la fin du monde, des villages se reconstruisent et les éphémères continuent d'affronter chaque donjon apparaissant autour d'eux.

1. Coup de dés

La neige tombait sur la plaine de Keres si bien que les paysages habituellement verdoyants se retrouvaient dans une homogénéité d'un blanc immaculé que personne ne semblait vouloir fouler. Les flocons n'étaient pas très gros, mais suffisaient amplement pour s'accumuler jusqu'à atteindre une hauteur de genoux adulte. Les animaux étaient absents, recroquevillés dans leur tanière bien au chaud le temps que la tempête passe. Même les loups qui adoraient chasser par ce temps ne semblaient pas vouloir troubler les éléments. Ce n'était pas habituel, même pour cette période de l'année, quelques flocons ici et là se risquaient par moment, mais jamais au point d'offrir un manteau neigeux aussi épais. Cela offrait tout de même un avantage, les monstres et les créatures dangereuses réagissaient comme le reste des êtres vivants, blottis les uns contre les autres dans leurs donjons respectifs ou tanières creusées profondément.

Au milieu de la plaine, un village aux barricades en bois taillé à la va-vite faute d'avoir de menuisier compétent tentait tant bien que mal de se réchauffer. Les patrouilleurs qui étaient normalement désignés pour garder les alentours avaient déserté pour rester au chaud. Les cheminées crachaient à pleins poumons les fumées blanchâtres signe d'un bois parfaitement sec crépitant pour le bonheur des occupants.

À l'est du village, un chat noir retournait chez lui en s'octroyant une marche triomphante malgré le froid de la neige sur ses pattes. Sans aucun doute le plus courageux des alentours. Il tenait dans sa gueule une souris fraîchement chassée, passa la chatière de son domaine et fila directement au pied de la cheminée pour se délecter de son repas.

À l'étage, Magda, diseuse de bonne aventure de quarante-deux ans donnait un baisé à son fils Noah avant de descendre retrouver son mari, Eryn. Lui était confortablement installé dans son fauteuil douillet, revenu la journée même de la cité marchande située à deux jours de marche. Sa monture était dans un état équivalent au sien, un Buni, couchée sur sa paille dans le bâtiment jouxtant la maison. Il n'était pas rare de voir des Bunis dans cette région propice au développement de l'espèce. L'animal pouvait être décrit comme un doux mélange regroupant presque intégralement les traits d'un chien touffu géant ressemblant au spitz avec l'élégance des bois du cerf. L'amalgame de ses couleurs passant du roux au gris offrait un spectacle saisissant si peu qu'il y ait