

Peter Pauste

LES ROYAUMES
DE MAZERIA
3 - L'ARBRE D'OR

Peter Pauste

Les Royaumes de Mazeria 3 - L'arbre d'or

© Peter Pauste, 2026

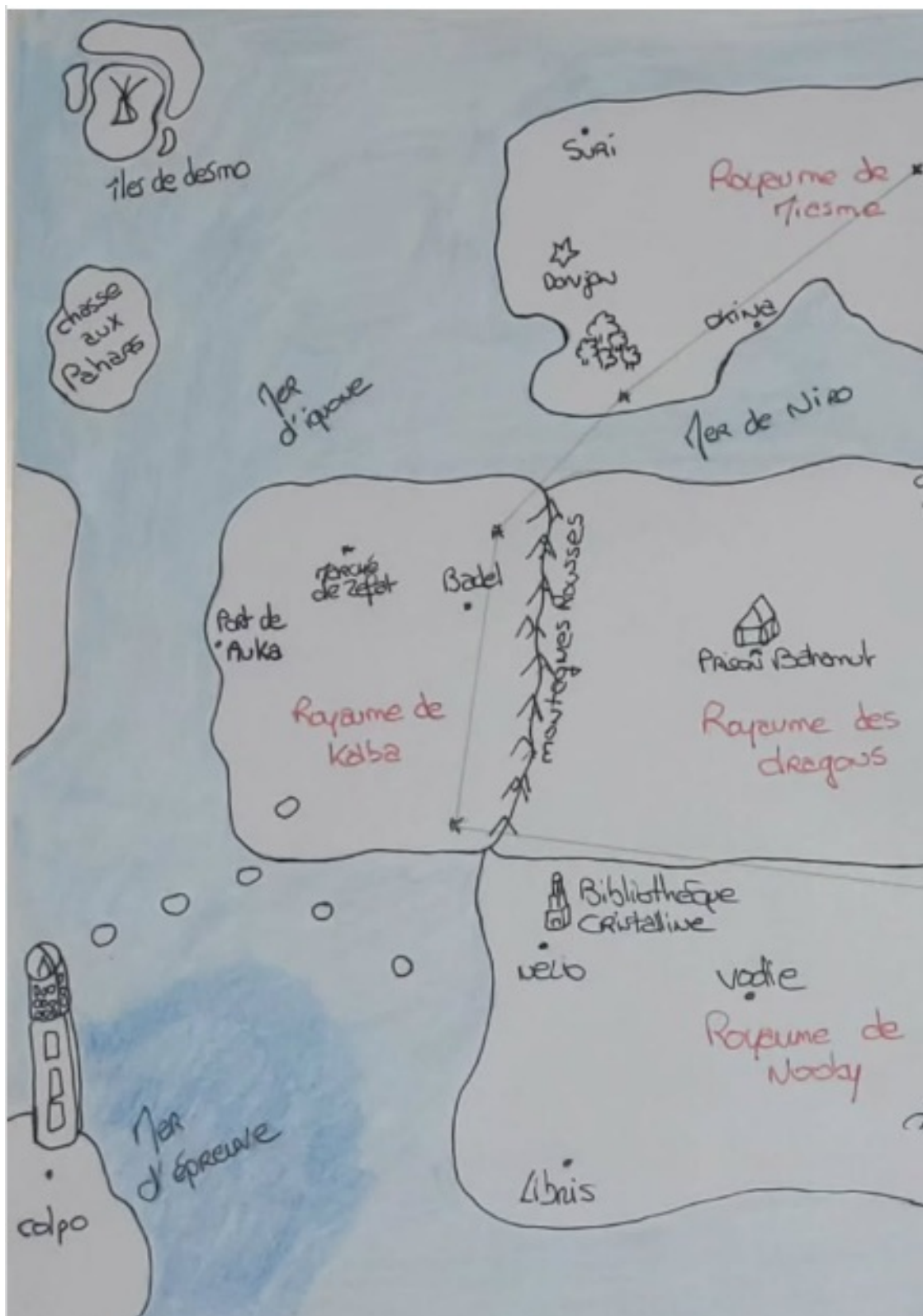
ISBN numérique : 979-10-405-9935-7

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.





J'espère que le tome 2 vous aura plu, pour ma part il fut un moment de plaisir intense, vivre les aventures en même temps que les personnages est quelque chose d'unique que je conseille à tout le monde. Prendre le temps d'écrire une histoire, même très courte, offre un sentiment apaisant et agréable. Et puis, ce n'est pas moi derrière le clavier qui fait vivre Mazeria, ce sont véritablement ceux qui le peuplent et qui combattent pour la liberté qui ont pris le pouvoir sur moi depuis longtemps. En espérant que ce tome 3 soit à la hauteur de vos attentes, bonne lecture.

Parce que sans l'imaginaire ma vie n'aurait pas de sens, c'est avec toute humilité que je vous livre la fin de cette trilogie.

Prologue

La conquête des royaumes commençait pour les trois héros, ils venaient de franchir le portail aléatoire et allaient découvrir un nouveau continent. Ce qu'ils ne savaient pas en revanche c'est que chacun des royaumes s'ouvrait en suivant une boucle précise. Ainsi, Hope ayant battu le Bahamut et ayant rejoint la salle des portails, ouvrit sans s'en rendre compte les frontières de brumes entourant les royaumes de Mazeria du centre. Le continent de Payari apparaissant à l'est des royaumes des Hornas et de Frize faits uniquement d'une mer s'étalant jusqu'au prochain mur de brume était alors accessible pour les royaumes du centre. Celui de Azze quant à lui apparut au sud de Royaumes de Nooby et de Frize, une vaste étendue de plaines regorgeant de végétations plus intrigantes les unes que les autres. Mais ça, ils ne le savaient pas encore, Payari et Azze n'ayant aucune frontière commune, ils n'avaient pas pu se rendre compte des changements et de l'ouverture des nouveaux royaumes. C'est comme cela que les trois continents allaient devoir apprendre à se découvrir pendant que leurs trois héros partiraient à la conquête d'un quatrième.

1. Grains de sable

La plateforme de téléportation fit apparaître le trio au milieu d'une mer de sable qui s'étendait à perte de vue. La chaleur était ardente, suffocante. Le lieu en lui-même ne laissait présager que de la dureté quant à la survie des habitants de ce nouveau continent.

Cependant, le trio ne put que constater l'absence de comité d'accueil pour les recevoir, comme si cet endroit n'avait pas encore été découvert par les locaux ou bien pire, qu'il était considéré comme dangereux. Une bulle de protection créée à la hâte par Hope empêchait les trois héros de se prendre les bourrasques violentes de vent agrémentées de sable qui leur auraient sans aucun doute amoché le visage sans crier gare.

— Super, on fait quoi maintenant ? Pesta Payari qui préférait de loin son continent de mer, au moins il ne risquait pas de mourir de déshydratation ou enseveli sous les tonnes de grains de sable brûlants.

— On vole ! C'est le plus simple non ? Dit Hope pleine d'ignorance quant à ses nouvelles possibilités.

— Bonne idée, mais non, on ne peut pas. Nous sommes des Walkyries dans nos propres continents et ceux déjà libres, mais en aucun cas dans les nouveaux. Une sorte de statu quo que laisse Mazeria elle-même aux héros de chacun d'entre eux pour avoir la même chance d'orienter la balance entre le bien et le mal.

La réflexion était loin d'être bête. Surtout dans un monde où la magie prenait par autant que dans Mazeria. L'équité est importante dans tout régime, pays ou monde en général et laisser les occupants prendre leur destin en main en s'orientant vers le bien ou le mal était quelque chose d'étonnamment réfléchi.

— Alors quoi ? On marche ? Dit Payari.

Au même moment Azze prit un morceau de sable compact sur la plateforme et le lança au loin. Elle avait une idée derrière la tête, mais espérait qu'elle se révélerait être fausse. L'élément disparut aussitôt, enseveli ou plutôt avalé par cette mer de sable sans aucune chance de s'en sortir.

— Et merde... Ce n'est pas un simple désert, c'est une étendue de sable mouvant à perte de vue ! Génial, pesta la jeune femme.

— Alors on attend. De toute façon le portail s'est refermé alors on ne peut pas retourner chez nous et nous ne pouvons pas non plus avancer. Espérons simplement que quelqu'un ou quelque chose passera dans le coin avant que les trois soleils nous aient grillé au complet grogna Payari qui tentait de prendre les commandes et de montrer qu'il gérait la situation.

— Si l'on s'en tient aux positions des soleils, ils doivent être au milieu de leur course donc il nous reste encore six ou sept heures avant de trouver un peu de fraîcheur. On pourra faire apparaître des billes de lumières qui seront visibles à des kilomètres à la ronde ça nous aidera sûrement expliqua Hope.

— *Si seulement j'avais Malou...* pensa-t-elle.

— Personne n'a de monture qui pourrait nous aider ? Ajouta Hope pleine d'espoir.

Azze fut surprise de la demande, mais après tout, Hope commençait à peine à découvrir ses nouvelles capacités.

— Nous n'avons plus accès à tout ça, ce serait trop simple pour des Walkyries d'avoir une armée à porter de main. Mazeria fait bien les choses même si là cela aurait été utile c'est évident. En bref, pour équilibrer les forces nous n'avons plus accès aux pet's, aux montures et tout autre avantage du moins dans un porte-carte. Le seul moyen est de capturer des animaux sur place et de les apprivoiser pour qu'ils nous servent dans le continent que nous visitons. Mais on garde quand même le meilleur, tu restes une magicienne hors pair et nous des guerriers parfaitement au point ah ah.

— Elle commence bien notre épopée ! Si ce n'est pas un coup du destin pour nous dire que cet endroit est une mauvaise idée alors je n'y comprends rien.

— Payari ! Nous sommes trois puissants guerriers ayant réussi à dominer chacun de nos continents pour faire le bien, tu ne crois quand même pas qu'une