

GAËLLE TERTRAIS

ORFAN

6. La grande épreuve



Emmanuel Jeunesse

ORFAN

GAËLLE TERTRAIS

ORFAN

6. La grande épreuve

Emmanuel Jeunesse

Illustration couverture: © Dara
Illustration intérieure: © Marie-Alix de France

Relecture: Le Champ rond

Composition: Soft Office (38)

© Éditions Emmanuel, 2024

89, bd Auguste-Blanqui - 75013 Paris

www.editions-emmanuel.com

ISBN: 978-2-38433-211-3

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées
à la jeunesse, modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011

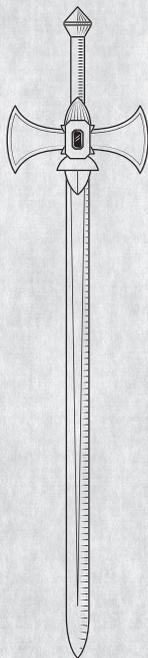
Dépôt légal: 4^e trimestre 2024

*À Jean, Raphaël, Bruno, Colombar et Efflam,
pour qui j'ai écrit cette histoire,
avant de vous la transmettre.*

*À tous les enfants qui savent encore rêver de chevalerie,
de pierres précieuses et de dragons.
Sachez que la seule magie qui compte est celle qui révèle
la force de vos vertus et la grandeur de votre cœur.
Elle peut soulever des montagnes.*



Précédemment
dans Orfan...





ans le pays de Mennelmär occupé par les monstrueux Oromores aux ordres du roi étranger Oromock, Orfan Gamará vit retiré du monde avec sa famille dans le petit village de Sirbil. Mais son existence paisible prend fin lorsque des Oromores attaquent sa maison et enlèvent ses parents, Loïs et Amaya, ainsi que sa petite sœur, Thaïs. Orfan parvient à s'enfuir avec son jeune frère Goulven et leur vieux serviteur, Mat. Ils partent en bateau vers le pays de Brëanodor.

Orfan apprend alors qu'il est le descendant et dépositaire d'un ancien ordre de chevalerie : les chevaliers des Quatre-Vertus. Mat, qui est lui-même chevalier en secret, adoube Orfan et lui remet un mystérieux bracelet serti de quatre pierres précieuses, représentant les quatre vertus cardinales : force, justice, prudence et tempérance.

En Brëanodor, Orfan et Goulven font la connaissance d'Aël, une jeune fille pétulante et courageuse, et de Wlad, un jeune garçon révolté par la mort de ses parents, dont l'arrivée dans le groupe ne fait pas l'unanimité. Pourtant, Orfan décide de lui donner sa chance. Les quatre compagnons, unis par le secret du bracelet qui émet un rayon lumineux lorsqu'ils joignent leurs forces en exerçant les vertus, retournent en Mennelmär pour y soulever une résistance et libérer les parents d'Orfan. Avec l'aide de Mat et d'un groupe de jeunes écuyers, ils attaquent la forteresse d'Ärmura et délivrent Loïs, Amaya et Thaïs.

Puis Aël, Goulven et Wlad reçoivent l'adoubement des chevaliers et sentinelle de Quatre-Vertus. Avec Orfan, ils reçoivent leurs épées et promettent de consacrer leurs forces à la libération de Mennelmär et à la victoire du bien sur le mal.

Peu à peu, la résistance s'étend dans le pays de Mennelmär. Mat part créer de nouveaux groupes d'écuyers. Grâce à Loïs et Amaya, les quatre chevaliers découvrent que les pierres précieuses qui ornent le bracelet d'Orfan ainsi que les pommeaux de leurs épées proviennent d'une mine gardée par un sortilège. Mais Tarán, un écuyer tourmenté et violent, a entendu cette révélation et compte bien en tirer profit...

Les attaques des Oromores s'intensifient et Orfan commence à perdre espoir. C'est alors qu'il décide de faire appel à un ancien chevalier et à une ancienne sentinelle des Quatre-Vertus, Téhur et Lalibella, qui se sont retirés loin du monde. Lui et ses amis les trouvent avec l'aide de petits peuples cachés, les Tétitacs et les Dômdus. Mais, au cours de ce voyage, Wlad et Tarán trahissent Orfan en se rendant à la mine de pierres précieuses dont ils provoquent la destruction.

Les conséquences sont terribles : les pierres cessent de briller. C'est l'heure des ténèbres... Alors que la désolation et le découragement s'abattent sur Orfan et ses compagnons, Lalibella les accompagne pour rejoindre les

écuyers entraînés par Mat et se préparer pour une grande bataille contre les Oromores dans la plaine de Medaba. Tous les groupes de résistants du pays se rassemblent. L'espoir renaît.

C'est alors que Wlad et Tarán réapparaissent. Lors d'un terrible face-à-face, Orfan bat Tarán. Il s'apprête à affronter Wlad, mais, grâce à l'intervention d'Aël, le combat entre les deux chevaliers est évité et la réconciliation, scellée. Orfan découvre que le pardon et l'amour font des miracles : les pierres se remettent à briller !

Après une bataille gigantesque, les Oromores sont battus dans la plaine de Medaba. Téhur, venu au dernier moment avec les Tétitacs et les Dômduis, est tué lors du combat. Mais les chevaliers sont vainqueurs dans presque tout le pays. Le règne oromore s'écroule. L'esprit sombre qui les gouverne en secret à travers le roi Oromock, cependant, n'est pas mort. Mat décide de partir seul, à l'insu de tous, pour le combattre dans son antre : la forteresse de Stoca, en pays d'Oro...

Parvenu à Stoca, Mat perd la vie dans un combat singulier contre Oromock. La puissance de l'esprit sombre s'échappe alors en fumées noires qui se répandent dans tout Mennelmär, réveillant les plus sombres instincts des habitants.

Orfan et tous les chevaliers se regroupent à Armura, où siège encore le ministre Pagano, à la solde d'Oromock.

Ils décident de retrouver la trace de l'ancienne reine Elwina et de son fils Aodrenn, les souverains légitimes de Mennelmär. En même temps, la Dryade Aetna, veuve du chevalier Téhur, livre aux chevaliers un secret de son peuple : l'existence de trois perles d'amour, issues d'une antique légende et capables de combattre l'esprit sombre.

Loïs, Amaya, Lalibella et quelques chevaliers se donnent pour mission de destituer Pagano et de libérer la reine Elwina et le prince Aodrenn retenus prisonniers à Stoca, tandis qu'Orfan et ses amis partent à la recherche des trois perles détenues par le peuple sylène dans la région des Lacs. Orfan et ses amis sont mis à l'épreuve par la reine des Sylènes, Elentári, qui, satisfaite, leur confie les trois perles d'amour.

Les quatre amis repartent vers la citadelle de Stoca pour y affronter l'esprit sombre. Ils y retrouvent Loïs, Amaya et les autres chevaliers, et combattent Oromock dans son antre souterrain, ainsi qu'un autre mystérieux adversaire... l'ancien écuyer Tarán !

Pour combattre Oromock et repousser l'esprit sombre dans les entrailles de la terre, Orfan se sert des perles d'amour. Oromock meurt et Tarán est fait prisonnier. Les chevaliers libèrent la reine Elwina et son fils Aodrenn et leur apprennent la véritable identité d'Oromock, qui n'était autre qu'Enor IV, l'ancien roi de Mennelmär, passé du côté de l'esprit sombre.

Elwina et Aodrenn retournent à Armura où la population les accueille triomphalement. Aodrenn est sacré roi aux côtés de sa mère qui assure la régence. Une nouvelle ère de paix commence pour Mennelmär tandis que Tarán et Pagano sont enfermés dans les cachots de la citadelle d'Armura...

C'est dans cette citadelle que le jeune roi Aodrenn découvre un parchemin racontant la légende d'une ancienne coupe de force, conservée dans un coffre fermé par sept clefs. Mais de sa prison, Tarán aussi a appris, par un espion, l'existence de la coupe. Il veut s'en emparer. Lors de son procès, il s'enfuit de façon spectaculaire sur le dos d'un loup qu'il avait jadis apprivoisé. Les chevaliers se lancent à sa poursuite et comprennent vite que cette fuite est liée à la quête des clefs.

En chemin, ils rencontrent un curieux moine errant, Sozime, qui leur apporte épisodiquement son aide. Orfan et ses compagnons visitent trois cités où règnent trois démons qui gardent chacun une clef : Pangalia, la cité de la gourmandise ; Baïa, la ville de la séduction ; Punto Banco, la cité de l'avarice. Dans chacune d'elles, les chevaliers et sentinelle doivent faire face à des tentations et trouver la vertu qui les aidera à les surmonter. Ils parviennent à vaincre les démons et à s'emparer de deux clefs. Mais à Baïa, c'est Tarán qui réussit à en obtenir une.

Cette quête devient une véritable course-poursuite entre les chevaliers et Tarán qui les attaque même à dos de dragon. Les chevaliers peuvent compter sur l'aide d'un petit peuple de nains, les Dômdeks. Mais la fédération des princes d'Oro se soulève à l'instigation de Tarán et déclenche une guerre contre Mennelmär. Une bataille se déroule bientôt à Armura contre les princes d'Oro et leurs dragons... Le siège de la ville se termine par la victoire des chevaliers, mais Tarán a encore disparu.

Il n'y a plus qu'une chose à faire : repartir à sa poursuite pour l'empêcher de réunir les sept clefs et de s'emparer de la coupe de force. Orfan, Aël, Goulven et Wlad partent cette fois-ci avec le jeune roi Aodrenn et le moine Sozime, qui leur sert de guide. Dans le pays Tchouk, ils rencontrent les Dryades qui les mettent en garde contre la jalousie qui règne à la cour du prince de Katchgar, la capitale. Munis de ce conseil, Orfan et ses compagnons arrivent à Katchgar, reçus par le prince Alem et sa belle-mère, l'impératrice Nourabane, dans un palais certes magnifique, mais où les nombreux miroirs semblent jouer un rôle maléfique. Bien vite, intrigues et jalousies perturbent les relations entre les chevaliers. La tension monte entre Aodrenn et Orfan. Orfan découvre un mystérieux labyrinthe aux miroirs dans lequel les chevaliers et sentinelle s'engagent pour affronter en son cœur le démon de la jalousie : l'impératrice Nourabane

elle-même ! Elle est vaincue par l'esprit de bénédiction dont font preuve Orfan et ses compagnons. Ils trouvent ainsi leur troisième clef.

Leur voyage se poursuit dans le désert de Madakatân où ils affrontent tempêtes et ouragans. Ils y rencontrent maître Zûu, un étrange moine qui se fait passer pour l'ancien maître de Sozime, mais qui n'est autre que le démon de la colère. Sozime, trompé par le démon, lutte contre sa propre colère et, dans ce combat, reçoit une blessure au cœur qui l'affaiblira un peu plus chaque jour. De son côté, Aodrenn est rejoint par Tarán qui tente de l'attirer dans son camp par l'évocation du souvenir de son père Enor IV. Aodrenn reste avec les siens, mais la tentation est forte. Par la douceur, Orfan et ses amis finissent par vaincre le démon et récupèrent une quatrième clef.

À bout de forces, ils montent à bord d'un navire qui les amène sur les côtes verdoyantes de Padunbung. Après une traversée mouvementée, les chevaliers et sentinelle sont heureux de profiter de la douceur de vivre de ce pays. La population ne leur fait aucun mal et s'accommode de leur présence, sans pour autant leur manifester d'attention particulière. Orfan fait la découverte d'une divinité locale, le « dieu » Tô, qu'il soupçonne d'être le démon de ce pays. Mais lequel ? La langueur et l'indifférence qui s'abattent sur la petite troupe font comprendre à Orfan qu'il s'agit du démon de la paresse. Il encourage ses

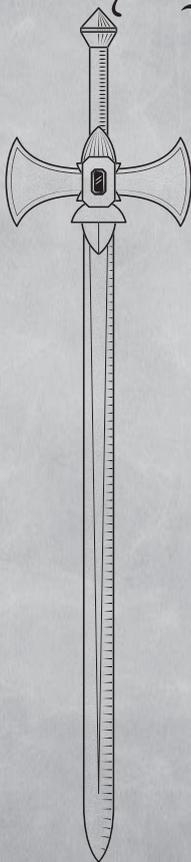
compagnons à lutter par la vertu de persévérance. Mais Tarán réapparaît sur son dragon pour menacer Orfan. Il parvient à enlever Aodrenn et le conduit tout en haut d'un nid d'aigle, dans l'espoir que le jeune roi se rallie à lui. Aodrenn est tout près de basculer du mauvais côté quand ses amis arrivent à sa rescousse à dos d'oiseaux de paradis apprivoisés par Goulven. Après un combat héroïque, Aodrenn choisit de rester avec les chevaliers et sentinelle. Les cinq amis vont trouver le démon de la paresse qui est vaincu. La cinquième clef est découverte. Mais Sozime ne va pas bien et Orfan juge préférable de rentrer en Mennelmär.

Au cours de la traversée en bateau qui les ramène au pays, un étrange froid fige la mer et la terre. À leur arrivée en Mennelmär, Orfan et ses amis trouvent le pays paralysé par le froid et la reine, gravement malade. Elle succombe en laissant Aodrenn orphelin et roi...

Lors des funérailles, Tarán refait son apparition et s'empare des cinq clefs. Orfan tente de s'interposer mais perd le combat. Les clefs sont perdues. Tarán s'enfuit à dos de dragon, victorieux. Rongé par la honte et le désespoir, Orfan s'envole, seul, à sa poursuite...



Vol au-dessus
des montagnes



Un dragon rouge sang planait au-dessus des montagnes enneigées. Sur son dos, Orfan scrutait l'épaisse couche de brouillard qu'un pâle soleil matinal parvenait à peine à percer. Il volait depuis trois bonnes heures. Maintenant que le ciel s'éclairait, poudrant de rose le flanc oriental des montagnes, Orfan espérait apercevoir celui qu'il poursuivait. Il se remémora sa fuite précipitée d'Armura, quelques heures plus tôt. À chaque fois qu'il y pensait, il enrageait et son cœur pulsait violemment dans sa poitrine, au rythme saccadé des battements d'ailes du dragon. Comment avait-il pu laisser Tarán s'emparer des six clefs ? Il s'en voulait tellement ! Il fallait à tout prix rattraper ce traître, ce voleur ! Orfan savait qu'en prenant la direction du pays de Nunaat, il allait forcément finir par le retrouver.

Faisant claquer les rênes sur l'encolure puissante du dragon, Orfan pressa la bête qui accéléra l'allure. Il ne

ménageait pas sa monture. Il voulait aller vite, encore plus vite ! L'air glacé lui cisailait les joues et faisait larmoyer ses yeux. Le froid était coupant comme une lame. En dessous de lui, il distinguait les sommets des montagnes du Nord qui perçaient le brouillard. Elles étaient recouvertes d'une gangue de glace. Tout semblait figé. Orfan n'y distinguait pas le moindre signe de vie.

Soudain, au loin, une tache sombre se détacha dans le ciel. Ce n'était pas un sommet. Non ! L'ombre bougeait. Orfan reconnut la forme caractéristique des ailes déployées d'un dragon. C'était Tarán ! Il était là, à portée de main ! Orfan pressa encore un peu plus sa monture. Déjà, il portait la main à son épée, prêt à la dégainer pour lancer à son ennemi de mortels rayons. Une nouvelle bouffée de rage contre Tarán l'envahit. La colère qu'il avait ressentie dans le désert de Madakatân était intacte, et même encore plus forte qu'avant. Elle flambait littéralement. Elle s'alimentait d'un sentiment d'impuissance, de culpabilité et de honte... La honte d'avoir perdu le combat, d'avoir laissé échapper les clefs, d'avoir déçu la confiance que tous mettaient en lui. Une boule se forma dans sa gorge nouée. Il n'arrivait plus à déglutir. Pour s'en libérer, Orfan poussa un cri rauque, lancé aux vents, aux nuages, au ciel immense...

Dans un sursaut de fierté, il piqua droit vers Tarán pour le défier en combat singulier. Poussant son dragon

Vol au-dessus des montagnes

au maximum, il se rapprocha de son ennemi. Mètre par mètre, il gagnait du terrain. Tarán, soudain, l'aperçut et vira précipitamment. Son dragon vert aux reflets écarlates décrivit une large courbe en planant et disparut aux yeux d'Orfan derrière le versant d'une montagne.

— Je t'aurai ! hurla le chevalier.

Bientôt, Orfan franchit la crête à son tour et plongea dans une vallée étroite. Son regard affûté balaya l'espace autour de lui, mais aucune trace de Tarán. Soudain, son dragon surgit de nulle part, transperçant les nuages, et fonça sur Orfan. Le choc des deux bêtes énormes, épaule contre épaule, fit chanceler le chevalier. Il se cramponna de toutes ses forces au pommeau de sa selle tandis que son dragon faisait un tour complet sur lui-même. Orfan se retrouva tête en bas une seconde et crut qu'il allait tomber comme une pierre. Mais le dragon se redressa et Orfan se rattrapa de justesse. Alors qu'il retrouvait son équilibre, durant un court instant, ses yeux affolés croisèrent ceux de Tarán. Il y surprit un éclair de joie mauvaise. Furieux, Orfan éloigna son dragon de quelques battements d'ailes rapides et dégaina son épée. Luttant contre sa haine et sa fureur, il tenta de faire jaillir un rayon vert de son épée, mais rien ne se produisit. Son cœur était trop plein de trouble et d'émotions. Déjà, Tarán revenait vers lui à toute vitesse. Orfan parvint à l'éviter en faisant plonger son dragon dans la vallée, ne se doutant pas

Orfan

que le danger viendrait d'au-dessus de sa tête. En effet le dragon de Tarán s'accrocha à la paroi de la montagne qu'il attaqua féroce­ment de ses griffes. D'énormes blocs de pierre s'en détachèrent. Les rochers tombèrent dans le fond de la vallée, tout autour d'Orfan, avec un fracas épouvantable, provoquant une gigantesque avalanche. À la faveur du nuage de poudreuse qui s'élevait comme un gros champignon entre les sommets, Tarán disparut à nouveau derrière une montagne, laissant Orfan et son dragon groggys.

Ballotté par les turbulences de l'avalanche, le chevalier mit du temps à s'extraire du nuage de neige. Lorsqu'il parvint à faire remonter son dragon au-dessus des sommets trompeurs, Tarán était déjà loin, petit point noir dans le brouillard... Orfan poussa un cri de rage. Son ennemi lui échappait encore ! Il rengaina son épée et baissa la tête, découragé, avec un soupir désespéré. Il jeta un coup d'œil à son poignet où le bracelet aux quatre pierres précieuses n'émettait aucune lumière. Le jeune homme se sentit affreusement seul, tout à coup ; plus rien ne le guidait. Un bref sanglot s'échappa de sa gorge, qu'il étouffa bien vite. Non, il ne céderait pas ! Il irait jusqu'au bout pour rattraper son ennemi et récupérer les clefs ! Il s'en fit le serment.

Il vola tout le jour sans s'arrêter, sous un soleil froid qui ne le réchauffait même pas. De temps en temps, il

Vol au-dessus des montagnes

apercevait au loin Tarán sur son dragon, pas plus grand qu'un point noir fuyant à l'horizon. Les yeux fixés sur son objectif, il ne sentait plus la fatigue ni la faim. Seule l'animait l'exigence de retrouver Tarán. Un flot de pensées amères tournait en boucle dans sa tête. « C'est ta faute ! C'est ta faute ! » s'accusait-il lui-même dans un épuisant monologue qui ne conduisait nulle part.

Enfin, le soir, alors que le ciel virait au gris, annonçant la fin d'une vaine journée de poursuite, Orfan sentit ses forces l'abandonner. Il n'avait rien mangé de la journée et n'avait pas fermé l'œil la nuit précédente qu'il avait passée à préparer sa fuite. Il calcula qu'il était debout depuis plus de trente-six heures. Sa vision se brouillait. Ses oreilles se mirent à bourdonner. Il se sentit vaciller. Il n'avait pas le choix, il fallait s'arrêter. Orfan maudit sa faiblesse. Tarán, lui, allait sûrement continuer son chemin. Il allait le perdre ! « Allons, se dit-il pourtant avec un regain de prudence, je ne gagnerai rien à tomber de mon dragon. Inutile de se rompre le cou. » Il consentit à s'arrêter pour dormir quelques heures. Juste quelques heures. Ensuite, il reprendrait sa poursuite. Il ralentit l'allure. Son dragon, docile, perdit peu à peu de l'altitude.

Orfan constata qu'il avait quitté les reliefs accidentés des montagnes du Nord. Il survolait maintenant un pays désolé, fait de plateaux entaillés de profondes crevasses

et hérissés de falaises déchiquetées, battues par les vents glacés. Il trouva un vallon pas trop accidenté et y fit descendre son dragon. L'animal, épuisé, se posa lourdement dans un épais tapis de neige. Orfan sauta à son tour et s'enfonça jusqu'aux cuisses dans la neige humide. Il frissonna. Le vallon était sombre, encaissé, mais cette situation présentait au moins un avantage, celui d'être protégé du vent. Regardant autour de lui, Orfan remarqua des trouées dans les parois qui l'entouraient comme une sombre muraille. La roche se dressait, noire sur la neige blanche. « L'endroit est lugubre », pensa Orfan. Mais son regard était irrésistiblement attiré par ces trouées plus sombres.

— Des grottes. Il y a des grottes, se réjouit-il, à bout de forces.

Il trouva encore la force de mener son dragon vers l'une d'elles. Il trébucha sur les roches traîtresses cachées sous la neige. Il claquait des dents. Enfin, il parvint à une cavité assez haute de plafond pour laisser entrer le dragon. Tous deux, le jeune homme et la bête, s'affalèrent sur le sol humide et froid de leur abri de fortune. Orfan fit l'effort de sortir de son sac, préparé en hâte à Armura, quelques morceaux de pain pour lui et pour l'animal.

— Tiens, compagnon, dit-il en lui lançant un quignon. Tu ne l'as pas volé. Brave bête, va. Tu as plus de courage que moi. J'ai envie de t'appeler Rivoal : roi valeureux. Ça

Vol au-dessus des montagnes

te va bien. Moi, je ne suis qu'un pauvre idiot, incapable de protéger les clefs. J'ai tout raté..

Depuis le matin, Orfan ne cessait de s'accabler. La honte le torturait. Il était sans pitié pour lui-même. Après ce maigre repas, il s'enroula dans sa cape aussi fort qu'il le put et se roula en boule contre le flanc chaud du dragon. Avant de sombrer dans un sommeil noir, il eut une pensée pour Aël, Goulven et Wlad. Comme ses compagnons lui manquaient à cette heure ! Il se sentait désespérément seul. Avait-il fait une bêtise en partant sans eux ? Une vague de regrets l'assaillit. Mais aussitôt, il la chassa en se rappelant que c'était lui qui avait échoué à protéger les clefs, c'était lui qui avait perdu le duel contre Tarán. C'était donc à lui de mener ce combat solitaire, son combat. Cela lui donnait une chance de se racheter. Il y voyait même une sorte de sacrifice par lequel il s'offrait lui-même afin de préserver les autres d'un combat trop difficile, comme Mat l'avait fait jadis. « Oui... se dit-il en s'endormant, comme Mat... »

Le lendemain, tôt le matin, alors que les rayons faiblards du soleil ne parvenaient pas encore au fond du noir vallon, Orfan se leva. Il était las, courbatu, les membres raides comme des piquets. Il n'avait rien de chaud à avaler et aucun moyen de faire du feu. Il n'y avait pas de bois dans ces contrées désertes. « Du feu... Mais oui, bien sûr ! » songea le jeune homme avec un sourire de

satisfaction. Il remplit son bol en étain avec de la neige et le déposa sur le sol de la grotte. Puis il chatouilla légèrement la lèvre inférieure du dragon avec le plat de son épée.

— Vas-y, mon mignon ! Crache !

Le dragon ouvrit la gueule et contracta sa gorge. Une gerbe de flammes en sortit aussitôt ! Elles entourèrent le bol de leur souffle brûlant. Le dragon crachota encore quelques étincelles et se tassa, satisfait, sur ses pattes de derrière. Orfan se pencha sur le bol et constata que toute la neige avait fondu. Il y trempa le doigt. L'eau était chaude. Il fouilla dans sa besace et y trouva le petit sac de poudre de graines torréfiées qu'il avait pensé à emporter. Il en versa une petite poignée dans le bol et l'eau se colora d'une belle teinte brune. Orfan savoura le breuvage qui diffusa dans tout son corps une douce chaleur. Ragaillardisé par ce petit déjeuner, il remercia son dragon d'une tape amicale sur le ventre.

— Allez ! En route, Rivoal ! On a un traître à rattraper.

La pensée de Tarán le fouetta. Il entraîna son dragon hors de la grotte et enfourcha la bête, puis s'envola dans un ciel couleur de cendre. Plus il prenait de la hauteur, plus le brouillard s'éclaircissait. Tout à coup, Orfan sortit de la purée de pois et des rayons d'un jaune très clair balayèrent le ciel au-dessus des nuages, comme le pinceau d'un phare dans la nuit. C'était magnifique !

Vol au-dessus des montagnes

Le chevalier en eut le souffle coupé. Un jour nouveau se levait, glorieux et victorieux. Devant ce spectacle grandiose, Orfan reprit espoir. Tout n'était pas perdu !

Il vola d'abord dans un état d'émerveillement, comme en dehors du temps. Le brouillard s'était dissipé. Le ciel était clair. Soudain, Orfan se sentit tout environné de blancheur. Il regarda autour de lui. L'air brillait d'une lumière particulière. Il jeta un coup d'œil à ses pieds et ce qu'il vit le stupéfia. Plus de montagnes ni de falaises déchirées. Rien que du blanc. Une grande étendue blanche et lisse. Orfan comprit où il était. Il volait au-dessus de la mer. Une mer gelée sur laquelle il aurait pu marcher. Et, au-delà de cette mer, s'étendait le pays de Nunaat...



Table

P récedemment dans Orfan... ..	7
B ol au-dessus des montagnes	17
G ffroi en Armura	29
L e pays de Nunaat	39
L e camp des candidats	57
L a grande épreuve	79
L e roi-sorcier	105
L a voie de l'ascétisme	123
L e harfang des neiges	135
A ux portes de la mort	147
L e peuple des glaces	159
P etit comme un enfant	175
C ombat contre le démon	201

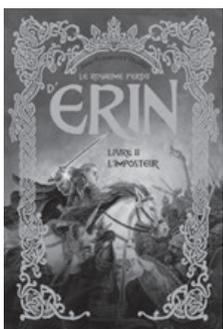


Orfan

F ace-à-face avec Tarán	219
L e coffre	241
L a terre reverdit.....	259
C en Mennelmär	283
R ois et reine.....	299
A nnexes.....	319
Les personnages.....	321
La prière des chevaliers et sentinelles.....	333
Remerciements.....	337

LE ROYAUME PERDU D'ERIN

LIVRE 1. LE MERCENAIRE



Le jeune Brann est l'héritier de la légendaire lignée des rois-suprêmes, chassée du trône d'Erin 300 ans plus tôt par les Bretons. Lorsque son refuge clandestin est découvert par les terribles Traqueurs, il échappe de justesse au massacre des siens avec son fidèle ami Leag.

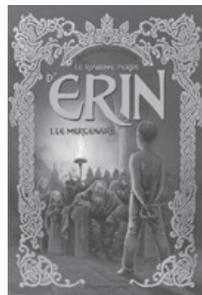
Commence alors un long chemin d'exil.

Brann parviendra-t-il jamais à regagner la terre sacrée d'Erin qui l'appelle, et à sauver son peuple ?

À partir de 13 ans.

À paraître

Livre 3 - Le roi (automne 2024)



www.editions-emmanuel.com



web



Après sa défaite contre le traître Tarán, Orfan, furieux et humilié, s'engage seul à sa poursuite dans les contrées glacées du Nord, sur les traces de la mythique coupe de force. Il y découvre des peuples asservis par un mystérieux roi-sorcier qui pourrait lui ouvrir la voie s'il parvient à sortir victorieux de « la grande épreuve »... Mais le véritable combat sera très différent de ce qu'il imaginait !

Dans l'ultime volume de cette saga d'apprentissage aux valeurs fortes, Orfan fait pour la première fois l'expérience radicale de l'échec. Il devra résister à la tentation du repli sur soi et du désespoir pour apprendre sa plus grande leçon : un chevalier ne peut rien sans ses frères d'armes.

Autrice et éditrice jeunesse, Gaëlle Tertrais a écrit une trentaine d'ouvrages pour enfants chez Mame et l'Emmanuel.



16.90 €
ISBN: 9-782-38433-211-3



9 782384 332113

www.editions-emmanuel.com