

GAËLLE TERTRAIS

ORFAN

5. Le vent de la colère



Emmanuel Jeunesse

ORFAN

GAËLLE TERTRAIS

ORFAN

5. Le vent de la colère

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: 978-2-38433-188-8

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: 2^e trimestre 2024





Pays
des
Dryades

PAYS
TCHOUK

Katchgar

TERRES
SAUVAGES

DESERT
de
MADAKATÂN

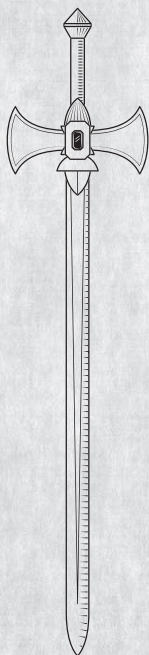
Iles des
Mollusques

Mer des Alizées

Mer des Petites-Moussons

PADUNBUNG

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'Armura 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. Ils 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 Dômdus, 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...

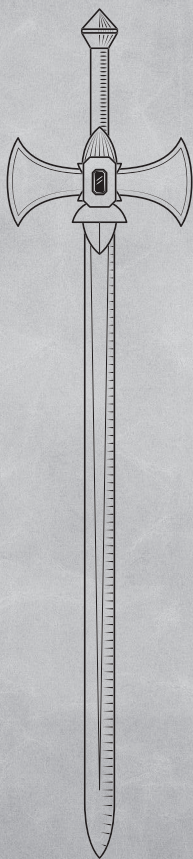
C'est dans cette citadelle que le jeune roi Aodrenn découvre un parchemin racontant la légende d'une ancienne coupe de force, conservée dans un coffre fermé par sept clefs. Mais de sa prison, Tarán aussi a appris, par un espion, l'existence de la coupe de force. Il veut s'en emparer. Lors de son procès, 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. Une nouvelle quête débute, avec Aodrenn cette fois, dans des contrées lointaines et mystérieuses, à la recherche des clefs et de nouveaux démons...

Prologue





ix cavaliers se tenaient fièrement alignés sur la grande esplanade, au pied des murailles d'Armura. Leurs capes claquaient dans le vent léger. Le soleil faisait miroiter les pierres de leurs épées. Orfan, Aël, Goulven et Wlad, campés sur leurs chevaux caparaçonnés, entouraient Aodrenn, droit sur sa monture alezan qui piaffait énergiquement. Sozime, à ses côtés, était monté sur un cheval blanc à la longue crinière ondulée. L'esplanade était noire de monde. La foule assemblée acclamait ses héros et son roi. Aodrenn répondit dignement de la main à l'ovation de ses sujets. Son regard impressionné passa sur cette foule exaltée qui mettait en lui tant d'espoir et de confiance. C'était presque trop pour lui. Mais en entendant ces cris de joie, son cœur se gonfla de bonheur et de reconnaissance. Orfan et Aël échangèrent un regard radieux. Leur jeune roi avait bien mérité ça.

Tout à coup, un grand silence se fit. La reine Elwina, superbe dans sa longue robe à traîne de velours bleu roi, fit son entrée sur l'esplanade par la grande porte de la forteresse. Elle passa devant les six cavaliers et monta sur une petite estrade surmontée d'une balustrade. Sa couronne de fines feuilles d'or sertie de perles et de pierres précieuses brillait dans ses cheveux de jais. Elle étendit un bras vers les chevaliers et annonça d'une voix claire :

— Chers amis et sujets, nous sommes ici rassemblés pour souhaiter bonne chance et grand succès à votre roi Aodrenn qui s'apprête à partir pour un grand voyage ! Il sera accompagné par nos fidèles chevaliers et sentinelle des Quatre-Vertus qui ont déjà accompli tant d'exploits, ainsi que par le moine Sozime qui leur servira de guide. Je les envoie en ambassade à travers différents pays.

Le reine Elwina pivota légèrement pour se tourner vers les cavaliers :

— Mon fils, poursuivit-elle sur un ton toujours solennel, puisses-tu nouer de nouvelles alliances avec ces peuples lointains et représenter dignement notre pays dans ces contrées encore inconnues. Puisse ce voyage contribuer à consolider la paix entre tous les peuples de la terre !

Une chaleureuse ovation de la foule enfla et résonna à l'intérieur des remparts.

— Nous attendrons votre retour avec joie et impatience ! clama la reine d'une voix ardente.

Prologue

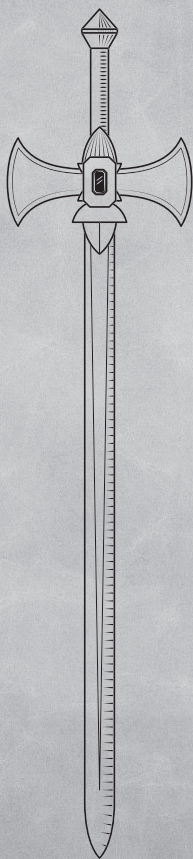
Une nouvelle ovation de la foule, un peu plus forte, fit vibrer l'air autour du roi. Un frisson le secoua. Lui qui avait tant attendu ce départ se sentait maintenant dépassé par la tâche qui lui incombait.

— Puisses-tu nous revenir fortifié en ton âme et en ton corps, enrichi par toutes ces expériences et affermi par la reconnaissance des autres gouvernements, énonça chaudement la reine Elwina en plantant son regard ému dans celui de son fils.

Une troisième ovation explosa dans le ciel pommelée et fit s'envoler des nuées de tourterelles des hautes tours de la citadelle.

Le cœur d'Aodrenn pulsait à grands coups dans sa poitrine. Bien qu'il n'en montrât rien, une intense émotion le submergea. La tête lui tournait. Il serra plus fort ses doigts sur ses rênes. Les cris de la foule, l'ampleur de sa mission, le regard incandescent de sa mère pesaient sur lui comme une montagne. Derrière le sourire hardi qu'il affichait, il était terrorisé.

Le départ



uelques jours avant cet envoi en mission solennel, Aodrenn entrait en trombe dans la toute nouvelle écurie construite spécialement pour les dragons, à l'extérieur des remparts de la ville. Elle était entourée de hautes palissades de bois et assez vaste pour contenir cinq enclos. Chacun contenait deux ou trois dragons : ceux que les chevaliers avaient chevauchés pendant la dernière bataille d'Armura ainsi que ceux qui, blessés, avaient été abandonnés au sol par les armées d'Oro. Des murmureurs, doués comme Amaya et Thaïs du don de parler avec les animaux, les avaient patiemment soignés et apprivoisés. Thaïs elle-même s'était prise de passion pour ces grosses bêtes qu'elle pouvait, d'un seul mot, amadouer comme des petits chatons. Aodrenn aussi aimait passer du temps avec ces animaux fantastiques, il les étudiait et les nourrissait. Mais lui n'avait pas le don de murmureur.

— Petit ! Petit ! miaula-t-il en poussant une brouette remplie de foin.

Il s'avança vers l'enclos d'un dragon rouge sang, celui qui avait été monté par Orfan. Il s'empara d'une fourche et lança le foin d'un grand moulinet du bras par-dessus la solide barrière. Aussitôt le dragon plongeait la tête vers le tas d'herbes et se mit à le brouter en avançant des lèvres gourmandes. Aodrenn le regarda en souriant. Cet énorme dragon cracheur de feu n'était pas plus méchant qu'un gros bœuf dans un champ. Le jeune roi s'accouda à la barrière. Il aimait contempler les dragons, admirer leurs belles écailles colorées ou seulement parler avec eux, dans la chaleur rassurante des enclos toujours bien nettoyés. Il leur confiait ses secrets, ses amitiés, ses malheurs et ses peurs. Les grosses bêtes semblaient l'écouter en le fixant de temps de temps de leurs petits yeux jaunes et perçants.

— Ah ! Tu es là ! fit une voix familière dans son dos.

Aodrenn se retourna et aperçut Aël qui s'avançait vers lui en bottes et pantalon, sa longue tresse dansant dans son dos comme un grelot.

— On te cherchait partout ! Mais j'étais sûre de te trouver là. Ça va ? ajouta-t-elle en souriant.

— Oui. Il est beau, n'est-ce pas ? répondit-il en désignant le dragon rouge d'Orfan. J'aimerais tellement le monter moi aussi. Quand le pourrai-je ?

Le départ

— Si tu veux monter celui-ci, il faut demander à Orfan. Il te montrera comment on fait. C'est facile.

— Oui ! Il faut que j'apprenne. Ce serait tellement bien qu'on fasse notre grand voyage à dos de dragon, tu ne trouves pas ? s'exclama Aodrenn en serrant ses deux mains l'une contre l'autre.

— Heu... Je n'en suis pas aussi sûre que toi, répondit prudemment Aël. Nous demanderons à la reine ce qu'elle en pense. Allez, viens, elle nous attend.

Aël et Aodrenn quittèrent l'écurie des dragons et se dirigèrent vers la grande salle du trône, au premier étage de la forteresse, où la reine Elwina les avait convoqués. Elle était assise, pâle et fine, sur l'immense fauteuil royal. Si elle gouvernait d'une main ferme, il fallait reconnaître que, depuis son retour de Stoca, la reine n'avait pas retrouvé une santé très vaillante. Sa longue claustration dans la citadelle de Stoca avait laissé son empreinte. Autour d'elle, les autres chevaliers attendaient. Orfan, assis sur un tabouret pliant disposé au pied du trône, discutait tout bas avec la reine. Wlad et Goulven, debout près d'une fenêtre, regardaient dehors en bâillant. Le moine Sozime bavardait à mi-voix avec la belle Dryade Aetna, tandis que Loïs, Amaya et la sage Lalibella siégeaient sur les fauteuils des conseillers disposés en arc de cercle de part et d'autre du trône royal. Un plus petit trône tapissé de velours grenat attendait le jeune

roi. Lorsqu'il entra, tous les chevaliers se levèrent, comme il se doit.

— Entre, mon fils ! l'accueillit la reine en souriant. Nous devons évoquer les détails de votre voyage.

— Justement, Mère ! J'aimerais le faire à dos de dragon !

— Grand Dieu, non ! le coupa la reine. Cela ressemblerait tout bonnement à une attaque pour les pays que vous allez visiter. Je ne veux pas que vous provoquiez une guerre !

— La reine a raison, Aodrenn, c'est impossible, compléta Orfan doucement. Il vaut mieux arriver à cheval, par la terre. C'est plus prudent.

— Parfaitement ! déclara Elwina sans prendre garde à la mine de plus en plus décomposée de son fils.

Aodrenn ne dit rien, mais il se tassa dans son trône, l'air maussade. Orfan lui lança un regard désolé, mais le jeune roi baissa les yeux, vexé. Sans rien remarquer de ce petit manège, la reine posa son regard sur tous les participants à ce conseil et dit d'une voix feutrée :

— Comme vous le savez, le voyage que vous vous apprêtez à faire n'est pas seulement une ambassade envoyée auprès de futurs alliés. Il a un autre but que chacun de vous ici connaît : nous sommes à la recherche des sept clefs. Vous avez pour mission de les retrouver et de les détruire, afin d'empêcher quiconque de s'emparer

Le départ

de la coupe de force. Notre ennemi Tarán en possède malheureusement une et il est sur la piste des autres clefs. C'est pourquoi il vous faut les trouver avant lui. La mission est périlleuse... Vous rencontrerez des démons qu'il vous faudra vaincre, comme vous l'avez déjà fait en pays d'Oro. Nous ne pouvons les laisser gouverner des régions entières. Vous ne serez pas seuls, j'ai choisi Sozime pour vous guider.

Orfan ne put cacher sa surprise.

— Pourquoi Sozime ? demanda-t-il.

— Il sait où se trouvent les démons et les clefs, répondit la reine avec un air plein de mystère. Je vous demande de lui faire confiance.

Les chevaliers et sentinelles se regardèrent avec une certaine perplexité et beaucoup d'étonnement. Dans la tête d'Orfan, une foule de questions se bousculaient. Pourquoi la reine faisait-elle une telle confiance à Sozime ? Et comment ce dernier connaissait-il l'emplacement des clefs ? Ce tête en l'air serait-il capable de les conduire ?

La reine s'adressa justement au vieux moine d'un air complice :

— Mon ami, vous qui connaissez le vaste monde pour l'avoir longtemps sillonné, dites-nous dans quels pays se trouvent les démons et les clefs que vous devrez chercher.

— Ma chère reine, répondit Sozime avec un sourire enjôleur, j'ai pensé qu'il faudrait nous rendre d'abord en

pays Tchouk. N'est-il pas notre voisin ? Un voisin fort sympathique et cordial, d'ailleurs...

La voix de Sozime s'évanouit. Son regard se perdit dans le lointain et un pli apparut sur son front.

— Certes, acquiesça la reine patiemment. Mais abrite-t-il un démon ? Cache-t-il une de ces clefs ? poursuivit-elle.

— Oh, oui ! Un démon y règne et une clef s'y trouve cachée, déclara Sozime d'un air entendu.

— D'accord, si vous le dîtes, intervint Orfan. Mais le pays est grand. Où sont-ils, exactement ?

— À Katchgar, la capitale de ce royaume, dit Sozime. Je vous y mènerai.

— Bien ! Voilà votre première destination. Il faut retrouver cette clef, conclut la reine en consultant du regard Orfan, Aodrenn, Aël, Goulven et Wlad.

Tous les cinq hochèrent la tête, donnant leur accord tacite. Mais Orfan ne comprenait toujours pas pourquoi la reine accordait un tel crédit à ce brave moine, certes rempli de bonnes intentions, mais dont on ne savait presque rien. La voix de la reine le tira de ses interrogations.

— Aetna, c'est ton pays d'origine, je crois ?

— Oui, dit la Dryade de sa voix légère. Peut-être que les chevaliers et sentinelle pourraient en profiter pour rendre visite à mon peuple. Les Dryades connaissent bien les humains du pays Tchouk et elles n'ont jamais succombé à l'emprise du démon. Elles pourraient les conseiller.

Le départ

— Très bonne idée, confirma Orfan que cette proposition rassurait. Nous serions très heureux d'aller rencontrer ton peuple, Aetna.

Elwina regarda Orfan avec considération et approuva de la tête. Aodrenn perçut ce regard et en éprouva une soudaine morsure au cœur. Sa mère faisait grand cas de l'avis d'Orfan. Pourtant, pas une fois elle ne lui avait demandé le sien. Par chance, Sozime interrompit ses réflexions.

— Ensuite ! Ensuite, mes amis ! Ne perdons pas de temps. Après le pays Tchouk, se trouve le désert aride et désolé de Madakatân. Nous n'allons pas seulement le traverser. Nous allons nous y arrêter. J'y ai connu quelqu'un autrefois...

— Est-ce réellement nécessaire ? interrogea Amaya avec une certaine méfiance qui semblait refléter celle d'une grande partie de l'assemblée.

— C'est vrai ça, qui peut bien vivre dans un désert ? rétorqua Aodrenn, désireux de donner son avis.

— Mais il le faut ! s'écria le moine en agitant les larges manches de sa tunique blanche. Il s'agit d'une clef !

— Ah ! S'il y a une clef, cela change tout, évidemment, approuva Amaya en essayant de se montrer conciliante. Êtes-vous sûr de ce que vous faites ?

— Vous pouvez me faire confiance, ma dame. Je sais parfaitement ce que je fais.

Amaya échangea un regard avec Elwina qui opina silencieusement. Orfan n'était pas convaincu pour autant.

— Et le démon ? demanda Goulven, un peu nerveux. Il est comment ?

— Je l'ignore, avoua Sozime. Je n'ai pas croisé son chemin. Cet endroit était alors sous la protection d'un grand maître de la sagesse. Nous verrons bien. C'est en cheminant qu'on fait le chemin.

Goulven grommela quelque chose pour lui-même, visiblement peu rassuré par le proverbe du moine.

La reine soupira et déclara :

— Très bien, Sozime. Vous irez là-bas si tel doit être votre chemin. Mais je vous en prie, soyez prudent avec ce démon.

— Je serai prudent comme le serpent, ma reine. N'ayez crainte.

La reine lui sourit en hochant la tête. Orfan aurait aimé avoir la même confiance mais ce voyage lui semblait bien hasardeux. La reine s'en rendait-elle compte ? Elle semblait vouer à ce moine une confiance aveugle. Il remarqua que le jeune roi partageait sa défiance. Il avait l'air renfrogné et s'était raidi sur son siège, fâché par l'apparente soumission de sa mère aux décisions du vieil homme.

— Et puis ? demanda encore la reine.

— Et puis ? La côte de Padunbung, mes amis ! Il y règne un climat des plus cléments.

Le départ

— Formidable, dit la reine. C'est là qu'est la sixième clef?

— Absolument ! affirma Sozime.

— Il y aura aussi un affreux démon, là-bas ? demanda Goulven, l'œil méfiant.

— Sans doute, répondit Sozime. Mais je ne le connais pas. Je ne saurais prédire ce que nous allons trouver là-bas.

— Voilà qui n'est pas pour nous rassurer, fit Orfan, franchement inquiet. Vous ne voudriez pas nous en dire un peu plus ? Le peuple de ce pays, par exemple, comment est-il ? interrogea-t-il avec une curiosité. Accueillant ? Féroce ? Combatif ?

— Il est très gentil et très pacifique, répondit simplement Sozime.

— Et son roi ? renchérit Aodrenn. Décrivez-le-nous.

— Son roi ? Quel roi ? Il n'y a pas de roi dans ce pays, dit Sozime en haussant les épaules.

— Alors, comment sceller une alliance ? rétorqua Aodrenn avec une pointe d'agacement.

— Eh bien, avec le peuple ! répondit Sozime. Ils ont une autre forme de gouvernement. Ce n'est pas comme chez nous, voilà tout.

Aodrenn prit un air déçu et vaguement découragé. Les maigres explications de Sozime ne l'aidaient pas à se préparer à son métier de roi. Il avait besoin de savoir

à quoi s'attendre et comment se comporter. Mais le vieux moine ne parlait que par bribes, et encore, quand il ne sortait pas des proverbes incompréhensibles ! La reine s'aperçut de son désarroi.

— Tu verras, mon chéri, tout ira bien, dit Elwina à son fils sur un ton qui se voulait des plus rassurants.

Mais loin de s'en trouver rassuré, Aodrenn en fut agacé. Il n'avait aucune expérience – il le savait – et appréhendait les rencontres qu'il aurait à faire. Et ce n'était certainement pas en le considérant comme un bébé que sa mère l'aiderait à prendre de l'assurance.

— Bien ! trancha la reine Elwina en se levant subitement. Alors, ce sera le pays Tchouk, le désert de Madakatân et la côte de Padunbung. Et la septième clef ? Où se trouve-t-elle ?

Avant de répondre, Sozime prit un air soucieux et son regard s'assombrit. Il redressa la tête et déclara bien haut :

— La septième clef est loin dans les pays du Nord. Là-bas se trouve le coffre et la coupe de force. Ce voyage sera le plus difficile et le plus dangereux... Nous aurons besoin de toutes nos forces pour entreprendre cet ultime combat.

Un silence chargé d'appréhension accueillit cette déclaration. Chacun des chevaliers et sentinelle prenait conscience de l'importance de la mission qui lui était confiée et des périls qui l'attendaient. La reine brisa ce

Le départ

moment suspendu en s'adressant à son fils de façon assez solennelle :

— Aodrenn, mon fils, tu feras ton premier voyage. Officiellement, tu représenteras Mennelmär. Ce sera pour toi l'occasion d'apprendre ton métier de roi.

Aodrenn, intimidé, fit oui de la tête. Sa mère changea alors d'attitude et s'approcha de lui en le couvant du regard avec une certaine inquiétude. D'un geste furtif, elle lui effleura la joue de ses doigts fins. Puis elle se tourna vers Orfan et déclara :

— Orfan, je te confie cette expédition. Tu veilleras sur Aodrenn pour qu'il ne lui arrive rien. Wlad, Goulven et Aël vous accompagneront et Sozime vous guidera. Il est le mieux placé pour cela. Et, bien sûr, officiellement, je compte sur vous pour trouver les clefs.

Orfan hocha la tête gravement. Aodrenn, quant à lui, ressentait un malaise qui allait grandissant. Il était un peu vexé des précautions que sa mère prenait avec lui, il devait bien l'avouer. Elle semblait si inquiète à son sujet ! Et puis, pourquoi confier l'expédition à Orfan ? C'était lui, le roi, après tout ! Il s'agaçait aussi de l'entente qui régnait entre sa mère et Orfan. Désireux de cacher son mal-être, il se dressa soudain et sortit de la salle du trône un peu trop précipitamment.

Quelques minutes plus tard, dans la cour de la forteresse, le jeune roi faisait les cent pas pour calmer son irritation.

— Orfan, toujours Orfan ! lâcha-t-il en envoyant valser un caillou avec son pied.

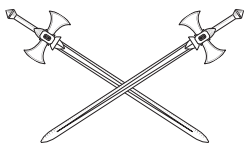
Il se sentait humilié de devoir être gardé par ce jeune chevalier. Il n'avait pas besoin de nourrice ! Vlan ! Un autre caillou vola. Et puis, il voyait combien sa mère admirait Orfan. Elle lui aurait confié son royaume les yeux fermés ! Aodrenn avait envie de pleurer. Jamais sa mère ne l'avait regardé ainsi.

Soudain, le jeune roi sentit une petite main chaude se glisser dans la sienne. Goulven apparut à ses côtés.

— Aod', tu viens avec moi à l'arsenal ? On va choisir quelles armes emporter pour le voyage ?

— Demande à Orfan ! Il saura, lui ! rétorqua Aodrenn de mauvaise humeur.

Le jeune roi lâcha la main de Goulven et partit d'un pas pressé vers sa chambre où il s'enferma pour laisser libre cours à ses pensées amères.



Le jour du départ approchait. Les vêtements et les vivres étaient prêts. On rassemblait désormais les présents pour les ambassadeurs, des lettres de recommandation

Table

P récedemment dans Orfan.....	9
P rologue.....	17
L e départ	23
V isite en pays Tchouk.....	45
L a ville aux mille miroirs.....	65
I ntrigues et jalousies	83
L e labyrinthe.....	107
L e désert de Madakatân.....	135
L e moine du Soleil-Levant	159
L e démon de la colère.....	179
L es côtes de Padunbung	199
L e dilemme d'Aodrenn.....	221
D ans le nid d'aigle.....	239

U n démon et une clef	261
L e testament de Sozime.....	277
S ur les flots en furie	287
R etour en Mennelmär.....	305
C oup de théâtre	319
A nnexes.....	343
L es personnages.....	345
L e labyrinthe de Katchgar.....	355
L es moines du Soleil-Levant	357
M erciements	363



Orfan et ses amis sont envoyés par la reine Elwina en mission officielle auprès des pays voisins de Mennelmär. Mais nul ne sait qu'ils poursuivent un autre but : retrouver les clefs du coffre de la légendaire coupe de force. Elle ne doit en aucun cas tomber dans les mains du traître Tarán ! Au cours de leur périple, les chevaliers devront affronter les dangers du désert, de la jungle et des mers en furie... mais surtout les terribles tentations des démons. Le jeune roi Aodrenn, qui est du voyage, saura-t-il leur résister ? Et s'il s'apprêtait, comme son père, à faire les mauvais choix ?

L'enjeu de cette nouvelle aventure des chevaliers des Quatre-Vertus repose sur la spectaculaire représentation des combats intérieurs de nos héros : jamais l'apprentissage de la lutte contre la jalousie, la paresse et la colère n'aura été aussi passionnant !

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



16.90 €

ISBN: 978-2-38433-188-8



9 782384 331888

www.editions-emmanuel.com