

Arbogast & Qurn



L.L.L. David
Myss CC

Roman d'aventures de 6 à 8 ans

Collection ADIS

Mademoiselle a trois ailes  éditions
Pour le soir une histoire. Pour maman une romance.



Résumé



Carte



Arbogast



Qurn



Prologue



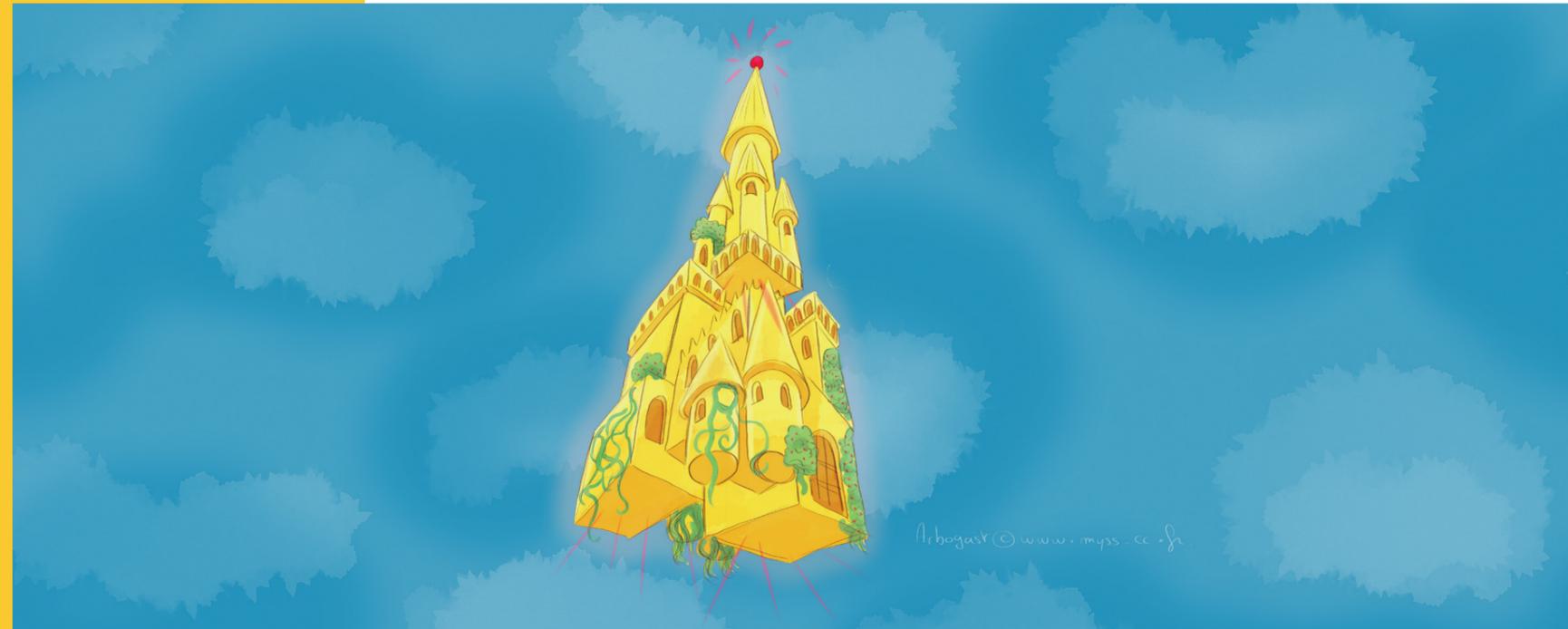
10 Aventures,
10 tomes !



Résumé

Face aux **intrusions dévastatrices** des animaux affamés dans les territoires de l'Ouest, le **roi Aurifer** envoie le **chevalier Arbogast** les repousser au-delà de la **rivière Never**, aux confins de la **Terre Australe**. Issue d'une longue lignée de gardiens des territoires sauvages, la petite **chamane Qurn** est bien décidée à suivre Arbogast, afin de **protéger les animaux**.

Affaibli par les exploitations minières du roi Aurifer, la **déesse Demeter**, la Terre nourricière, se **meurt**. Arbogast et Qurn parviendront-ils à **rétablir l'équilibre** de la nature pour **sauver leur monde** ?



Arbogast

Affecté à la **protection** rapprochée du Roi Aurifer, à seulement **douze ans**, le petit chevalier à l'armure d'or a la réputation d'être une **fine lame** en Terre Astrale.

Officier respecté à la cour du roi, il ne quitte jamais son souverain qui l'a recueilli enfant, alors qu'il errait seul et abandonné sur un champ de bataille.

Devenu **guerrier** à son tour, Arbogast a **soif d'aventures...** mais les territoires sauvages le terrifient, lui qui n'a jamais quitté l'enceinte de la grande ville.

Et pourtant, c'est bien la destination de sa nouvelle **mission** : chasser les **animaux affamés** qui pillent les récoltes de l'Ouest et les repousser jusqu'à l'Est aux confins du continent.

COM PÉ TEN CES :

Recouvert d'une **armure d'or**, Arbogast ne craint ni les flèches ni les lames. Son **épée** a été taillée dans le **crystal de vie** le plus pur aux propriétés extraordinaires. Dotée d'une volonté propre, l'épée **change de fonction** en changeant de couleur et de cristal. Elle est **Épée du Pardon** quand elle est d'émeraude, **Épée de l'Avenir** quand elle est d'améthyste, **Épée de Vérité** quand elle est d'onyx, **Épée d'Amour** quand elle est d'ambre, **Épée d'Exhortation** quand elle est aigue-marine, **Épée du Courage** quand elle est rubis.



Qurn

Issue d'une longue lignée de **gardiens**, Qurn vit à **Téméris**, dernier bastion des hommes avant les vastes étendues de l'Est, où la **nature** règne en maître.

Qurn veut devenir **chamane** et a hâte de grandir pour succéder à sa mère Naya, **guérisseuse** au village. Celle-ci a confié l'éducation de la petite à **Nano le dragon**, un **précepteur** très érudit.

Quand Arbogast fait une dernière halte dans leur village, et qu'elle apprend ce que va faire le chevalier à l'armure d'or dans les territoires sauvages, elle décide - contre l'avis de son professeur - de **venir en aide aux animaux** !

COM PÉ TEN CES :

À l'écoute de l'**esprit des animaux**, Qurn est en quête de son **animal totem**. Elle est impatiente de le rencontrer et d'**apprendre** de lui. Sera-t-il celui du **Chacal** à l'humour décapant, celui de l'aventureux **Chat**, celui du **Papillon** et de son voyage intérieur, celui du clairvoyant **Hibou**, celui de la **Tortue** pour sa sagesse ancestrale, celui de la sincère **Libellule** ou celui du **Faucon** à l'œil acéré ?



Jadis par-delà les mers et des océans vivait **Aurifer**, un roi puissant qui **régnait** sur un continent inexploré appelé **Terre Australe**. Les hommes de ce continent perdu **croyaient à la magie et aux dieux**, mais vénéraient plus particulièrement la **déesse Demeter**, la Terre-mère qui pourvoyait à tous leurs **besoins**.

Mais un jour, malgré leurs **prières** et leurs **offrandes** répétées au temple de la déesse, leur supplique resta **sans réponse**. Depuis plusieurs mois, des **hordes d'animaux** affamés pillaient et **dévastait** inlassablement leurs **récoltes**. Désespérés, ils pressèrent le roi d'agir et de prendre des mesures contre les envahisseurs.

Le **roi** décida d'**envoyer** son **meilleur chevalier** traquer les pilliers. **Arbogast** était au service du royaume depuis sa plus tendre enfance. Affecté à la garde personnelle du roi, Arbogast avait prouvé sa loyauté à maintes et maintes reprises. Mais cette fois-ci le preux chevalier osa une **objection**. Il n'avait jamais quitté la cité royale et craignait que son **inexpérience** des territoires sauvages fût un **obstacle** à sa mission.

En vérité, **Arbogast** était **terrifié** par cette perspective. Étant **allergique** aux pollens, il redoutait plus que tout le **contact** de la **nature** ! En proie au doute, Arbogast prit conseil auprès du grand prêtre, au temple de la déesse, qui le rassura sur son aventure. La lumière serait au bout du chemin. Il lui **recommandait** de s'arrêter à **Téméris**, un **village de gardiens** des territoires sauvages, dévoués à Demeter.

Le cœur d'Arbogast se serrait en quittant **Auriville**. La belle cité fondée sur les **flancs** du **vieux volcan** érigeait vers le ciel ses tourelles majestueuses **recouvertes d'or**. Surplombant ces édifices, le **palais royal** semblait **voler** dans le ciel, réfléchissant la lumière du soleil avec ses murs dorés à la feuille d'or. Il traversa les grandes plaines de l'Ouest et fut frappé par l'opulence des **villes minières** : **Améthystine**, **Ambrine**, **Emerauda**, et **Rubine**, fondées au bord de la **Never**, témoignant de la prospérité du royaume.

En arrivant à **Téméris**, Arbogast n'ignorait rien de la **célèbre légende** de l'**île aux gardiens**. Le village fut construit sur un bout de **terre immergée** au centre d'un **lac** si profond qu'on prétendait qu'il atteignait le **centre de la Terre**. Pourvu de trois ponts reliant le Nord, le Sud et l'Ouest, le village des gardiens des terres sauvages n'était **accessible qu'aux créatures** des contrées civilisées.

Mais alors qu'**Arbogast** s'engageait sur le pont Ouest, il demeura **tétanisé** par la vision d'une **ombre gigantesque** effleurant le bord de l'eau. Une immense gerbe d'eau jaillit du lac et le chevalier **bascula** dans les **eaux profondes**...

Les lucioles

Celles-ci sont des **lumières** qui vont **aiguiller** nos héros tout au long de leurs **aventures**. Serez-vous les **reconnaître** ?





1 Les abysses du lac de Téméris

Effrayé par un gigantesque **monstre** sous-marin, Arbogast blesse l'animal qui l'**entraîne** dans les **profondeurs** du lac, à la rencontre d'un **monde sombre** et **étrange**, peuplé de délicates créatures.

2 Les mirages du désert

Assisté dans sa quête par l'intrépide **Qurn**, Arbogast doit **élucider** les énigmes du **Chacal** et déjouer les **mirages ensorcelants** de la **sorcière Caméléon**.

3 La forêt hurlante

En entrant dans les **bois noirs**, Arbogast et Qurn ont la certitude de ne **pas** y être **seuls**. Avec le sentiment d'être **épiés**, ils s'aventurent plus profondément à la **recherche** de Zor, le **chef** des **animaux affamés**.

4 La cascade arc-en-ciel et les mystères de la Never

Zor et sa bande n'en démordent pas. Il faut **remonter** à la **source** pour comprendre l'**origine** du **dérèglement** de la nature. Arbogast et Qurn suivent la **piste** jusqu'à la **cascade arc-en-ciel** pour en comprendre ses **mystères**.

5 L'arbre de vie au Massif des Tulles

Les **fragments de cristaux** de vie prélevés dans la **rivière** mènent Arbogast et Qurn au cœur du **Massif des Tulles** à la **découverte** de l'**Arbre de vie**, habité par un **Hibou** bien informé.

6 Les cristaux de vie

En suivant les **indications** du Hibou, Arbogast et Qurn suivent un dédale de **passages souterrains**, jusqu'à déboucher sur une **caverne souterraine** tapissée d'ambre, qui n'est autre que le **repère secret** de Demeter.

7 L'île aux sirènes

Abasourdi par la fracassante **révélation** de la **déesse**, Arbogast renonce à la mission de son **Roi** et entreprend le chemin du retour pour l'**affronter** et le **renverser**. Sur son trajet, il fait la fascinante rencontre de **sirènes enchanteresses**.

8 Auriville

À **Auriville**, le Roi Aurifer a **perdu** la **raison**. L'appétit d'or et de pierres précieuses l'a rendu **fou**. En exploitant les ressources de la Terre, il **tue** la **Nature** à petit feu et **affame** les Animaux des territoires sauvages.

9 Qurn et les animaux affamés

Qurn **retourne** dans les territoires de l'Est afin de **mobiliser** les **animaux affamés**, les **lucioles** et **Demeter** elle-même. Aurifer a **emprisonné** Arbogast dans la **citadelle d'or**.

10 Le prince de Terre Astrale

Libéré par ses amis, Arbogast **affronte** Aurifer et le **pousse** dans les entrailles du **vieux volcan**. La **Terre Astrale** est **libérée** de son tyran, mais elle a **besoin** d'un nouveau souverain. Le jeune **Arbogast** est **intrônisé** ainsi que sa jeune **Reine, Qurn**.

10 Aventures,
10 tomes !



Mademoiselle a trois ailes éditions

Pour le soir une histoire. Pour maman une romance.

llonguet@mademoiselleatrosaisles-editions.fr

07 67 61 03 04



AGENCE LITTÉRAIRE :

contact@smilingmoonagency.com

www.smilingmoonagency.com

Contact graphisme Charlotte Création : contact@myss-cc.fr

www.mademoiselleatrosaisles-editions.fr

Collection ADIS