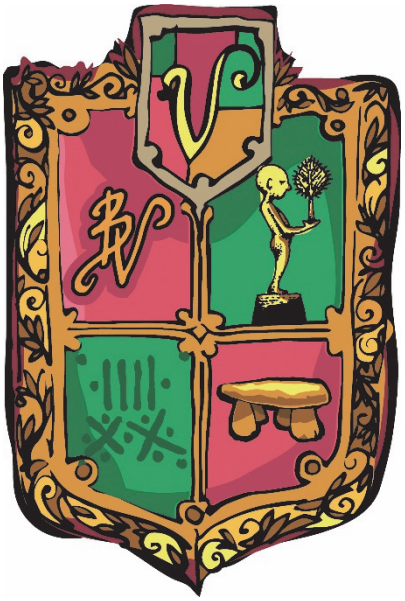
Éline Nicolas

Illustrations de David Nicolas

Les aventuriers du manoir de ver



Éline Nicolas

Illustrations de David Nicolas

Les aventuriers du manoir de ver

Les personnages

Nathan

Nathan est un garçon sportif qui aime bien s'amuser. Une incroyable rencontre fera de lui un aventurier courageux, prêt à prendre tous les risques pour la justice. Il va entraîner son frère Robin et ses cousines Sarah et Clémence dans ses aventures.

Robin

Robin est le petit frère de Nathan. Il aime imiter son grand frère, s'amuser avec lui, mais aussi parfois l'embêter ! Inconscient du danger, il se jettera malgré lui dans les griffes du cruel Guillaume Fontarrine.

Sarah

Sarah est l'aînée des quatre cousins. Cette collégienne est scoute depuis plusieurs années. Son expérience et son sang-froid en toutes circonstances lui permettront de rassurer les autres aventuriers et de les aider à s'organiser.

CLÉMENCE

Clémence est une jeune fille posée, mais attention à la judoka qui sommeille en elle ! Elle garde des informations précieuses sur le Manoir de Ver dans sa tablette pour résoudre les énigmes auxquelles les aventuriers seront confrontés.

PIERRE

Pierre est un jeune berger né en 1510. Il va venir chercher l'aide de Nathan au XXIe siècle pour sauver le Manoir de Ver. Pierre travaille dur à la ferme et se comporte comme un petit homme, mais il apprendra à rire et à s'amuser au contact de l'intrépide Nathan.

JACQUES DE VER

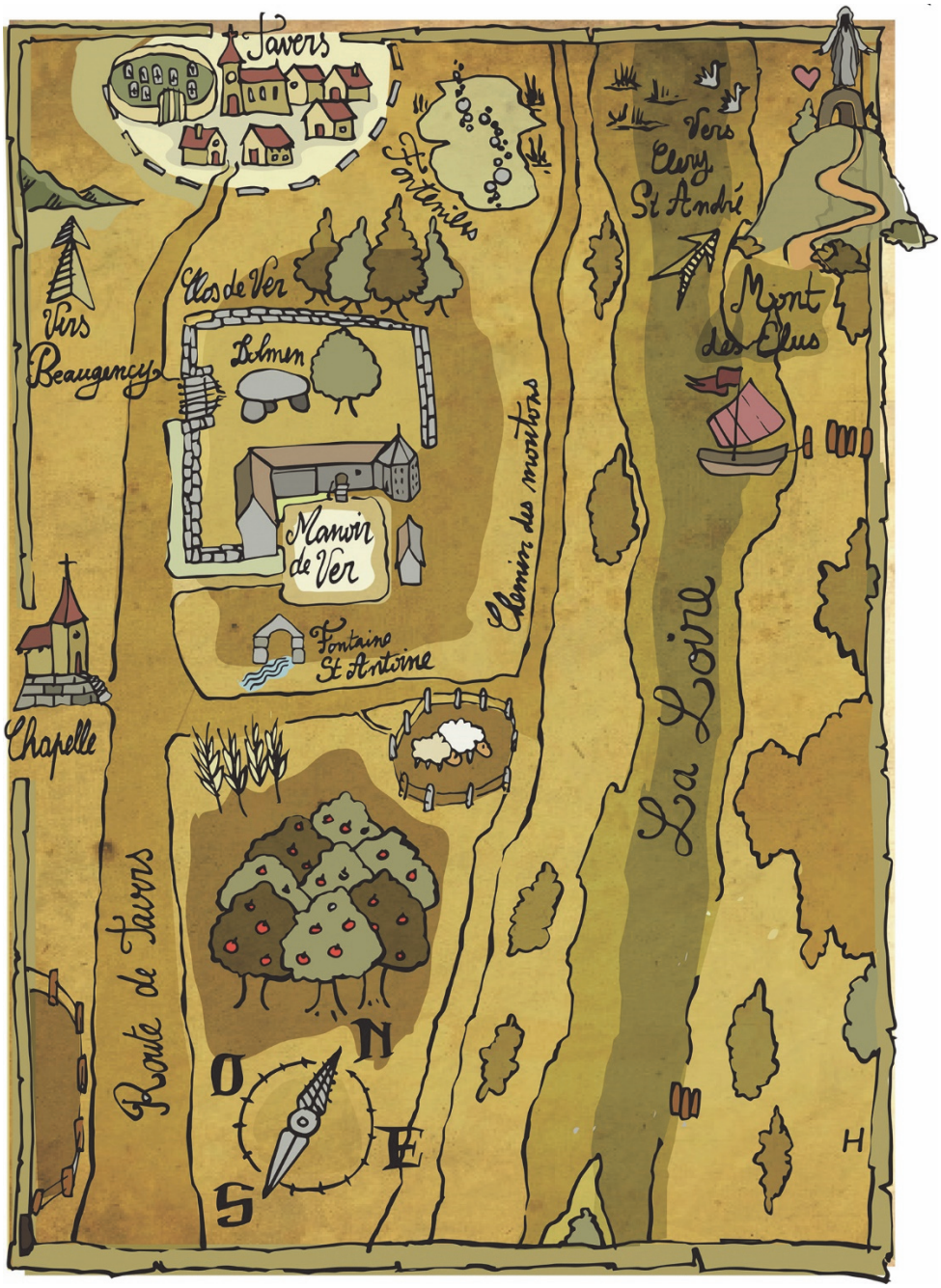
Jacques de Ver est le fils de Bernard de Ver qui fit construire le manoir en 1492. Jacques est un homme bon et un seigneur apprécié par la famille de Pierre qui travaille au manoir. Il est parfois trop crédule et accordera malheureusement sa confiance imprudemment à Guillaume Fontarrine.

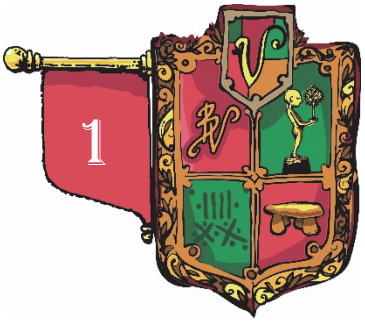
GUILLAUME FONTARRINE

Guillaume Fontarrine est un notable de Tavers qui cherche à voler à Jacques de Ver son manoir. En plus d'être malhonnête, les aventuriers découvriront qu'il est aussi cruel et que ses plans vont bien au-delà du simple vol…

LES FRÈRES FONTARRINE

Hubert et Henri Fontarrine sont les neveux de Guillaume Fontarrine. Ils sont particulièrement méprisants envers Pierre, ce qui provoquera immédiatement la colère des aventuriers.


Tavers
Fontenilles
Vers Clery St André
Clos de Ver
Dolmen
Vers Beaugency
Mont des Elus
Manoir de Ver
Chemin des moutons
Fontaine St Antoine
La Loire
Chapelle
Route de Tavers
N
O
E
S
H



Un étrange endroit

Quelle galère ! La nouvelle saison de la web-série préférée de Nathan débute aujourd'hui et ses parents ont décidé d'emmener toute la famille se balader à la campagne. Dans la voiture, sa mère essaie d'expliquer le programme de la journée :

On va aller voir l'endroit où papi Jean-Yves a grandi, la ferme de Ver…

— Cracra boudin, cracra boudin, boudin ! crie Robin, le petit frère de Nathan.

— Robin, ça suffit ! hurle sa mère avant de reprendre calmement ses explications. Je disais que papi a grandi à Ver, les propriétaires actuels nous attendent…

— Nathan boudin, boudin ! reprend Robin.

— Robin, laisse ton grand frère tranquille ! Tu es content Nathan d'aller à Ver ? demande la mère en se tournant vers son fils aîné.

— Mouais, mouais… marmonne Nathan.

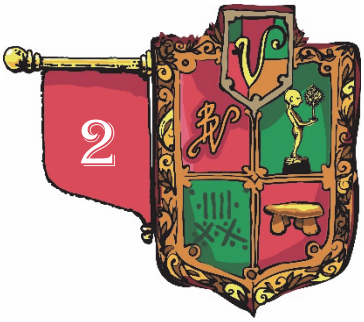
En arrivant à Ver, le garçon est toujours aussi maussade. Mais en posant pied-à-terre, il éprouve immédiatement un étrange sentiment. Il a l'impression d'être attiré par cette bâtisse comme un aimant. Face à lui, le grand bâtiment comprend au centre le logis principal en moellon, avec d'un côté une extension et de

l'autre, une sorte de pigeonnier de forme octogonale, qui semble avoir été restauré récemment. À droite se trouve une ancienne construction en pierre. Enfin, un préau ferme la cour et abrite de vieux tracteurs.

— Bonjour, ravi de vous accueillir au manoir ! lance un homme âgé en s'avançant vers Nathan et sa famille.

— Bonjour, merci beaucoup de nous recevoir ! répond la mère de Nathan. M. Belet, voici mon mari David, et nos enfants, Nathan et Robin. M. Belet est le nouveau propriétaire de la ferme, ajoute-t-elle.

— Euh, du manoir pour être plus précis, corrige M. Belet un peu vexé que son manoir soit confondu avec une ferme. Je suis impatient de vous faire visiter, ajoute-t-il. La météo avait prévu du beau temps, mais de gros nuages noirs arrivent subitement, je vous propose de commencer par les extérieurs avant que la pluie ne tombe. Allons au clos de Ver…



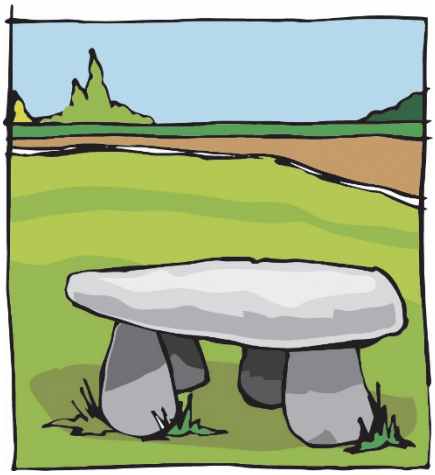
Le dolmen

Emboîtant le pas à M. Belet, la famille se dirige vers le clos de Ver, une grande clairière située derrière le manoir. Nathan marche en regardant derrière lui, sans parvenir à quitter le manoir des yeux. N'ayant pas remarqué que tout le monde s'était arrêté, il fonce sur Robin et les deux frères manquent de tomber.

En relevant la tête, Nathan est éberlué.

— Mais, c'est quoi ça ? s'écrie-t-il.

— Un dolmen, mon petit, répond fièrement M. Belet.



— Oui, je sais, mais je veux dire, qu'est-ce que ça fait là ? Juste à côté de la ferme ! s'étonne Nathan.

— Du manoir mon petit, réplique M. Belet que la confusion entre manoir et ferme agace de plus en plus. Pour répondre à ta question, ceux qui ont élevé ce dolmen l'on fait bien avant que le manoir soit construit. Les dolmens d'ici datent d'environ 5 000 ans av. J.-C., alors que la construction du manoir a été entreprise en 1492

par Bernard de Ver. C'est donc plutôt le manoir qui est à côté du dolmen et non l'inverse…

— Ça servait à quoi ? demanda Nathan en tendant la main vers la pierre pour la toucher.

— C'était des sépultures, explique M. Belet.

— *Gloups !* déglutit Nathan en repliant son bras à la vitesse de l'éclair.

— C'est quoi ça ? C'est quoi ça ? crie Robin.

— Une tombe ! répond Nathan tout à coup bien content d'essayer de faire peur à son petit frère de trois ans.

— Nathan ! le coupe sa mère en faisant les gros yeux.

Elle semble furieuse et change subitement de tête pour prendre un air mystérieux :

— Je vais vous révéler quelque chose que l'on m'a dit quand j'étais petite murmure-t-elle. Une légende raconte que le dolmen serait en fait des pierres lancées par un géant depuis le mont des Élus qui se situe à Mézières-les-Cléry, près de Cléry-Saint-André, à douze kilomètres d'ici…

— Moi aussi, je suis un géant qui fait des dolmens ! s'écrie Robin, enthousiasmé par la légende.

Il commence alors à lancer des cailloux dans tous les sens. Bien contente d'avoir détourné l'attention de Robin des histoires de tombes, la mère de Nathan se penche à son oreille et chuchote :

— Le plus étrange, c'est que personne ne sait ce qu'est devenu le géant. Mais bon, ce n'est pas comme si tu avais peur de ces légendes…

— Euh, non, même pas peur de ces histoires ! répond Nathan déstabilisé.

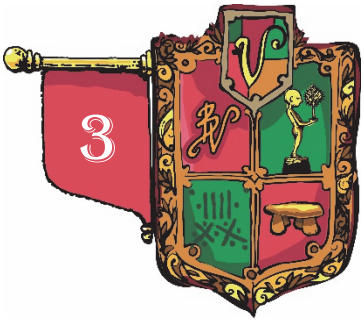
— Bon, le ciel est gris. Allons vers le manoir avant de prendre la pluie, propose M. Belet.

Malgré son impatience de visiter cet endroit, quelque chose arrête Nathan. Au bout de quelques mètres dans

la clairière, il fait demi-tour et revient sur ses pas en courant. Un épais nuage gris foncé découpe à présent le ciel et forme une tâche sombre et inquiétante au-dessus de Ver. L'air est devenu glacial. Le jeune garçon tremble de froid, mais il n'y prête aucune attention, ni aux premières gouttes de pluie qui collent ses cheveux sur son front. Il approche du dolmen et s'immobilise. Il tend le bras. Sa main semble vouloir toucher la pierre sans que Nathan comprenne pourquoi.

Et alors qu'il pense sentir le froid de la pierre, c'est une onde de chaleur qui traverse son corps au moment où il pose ses doigts sur le dolmen.

Surpris, il recule d'un pas et s'éloigne en courant, vite, très vite…



Le mystère s'épaissit

Tout le monde est sur le point d'entrer dans le logis principal quand Nathan arrive dans la cour, à la fois essoufflé et surpris par sa propre vitesse. D'un geste brusque, il stoppe net sa course, pris d'une irrésistible envie d'entrer dans le grand bâtiment octogonal qui se tient à sa droite.

— Je peux aller voir ce qu'il y a là-dedans ? demande-t-il à M. Belet.

— Si ça te fait plaisir, mon petit ! Mais tu sais, si on a refait l'extérieur, il n'y a rien de particulier à l'intérieur, répond M. Belet.

— Grrr, il arrête de m'appeler mon petit celui-là ! grommelle Nathan en silence.

— Moi aussi, moi aussi avec Nathan ! D'accord papa ? D'accord papa ? trépigne Robin.

— Nathan, fais attention à ton petit frère, lance son père en guise de réponse.

Grrr, pas lui ! se dit Nathan. Tout à l'air tellement bizarre ici, s'il faut en plus s'occuper d'un mini-géant de trois ans qui jette des cailloux partout pour fabriquer des dolmens, ça risque d'être compliqué de comprendre ce qui cloche !

Il approche alors de l'entrée du bâtiment octogonal avec curiosité. Le garçon est de nouveau pris de cet étrange sentiment d'attraction. Alors, sans attendre, il ouvre la lourde porte. Bizarrement, Robin s'immobilise lui aussi silencieusement.

Hum, aussi sage d'un coup, c'est louche ! pense Nathan.

Les araignées semblent avoir élu domicile ici depuis longtemps, telles les gardiennes d'un temple ancien. Un petit bruit étrange attire alors l'attention des deux frères. Ils lèvent les yeux et découvrent une charpente octogonale poussiéreuse. Un filet de lumière laisse apparaître la silhouette d'une chouette qui les observe avec bienveillance.

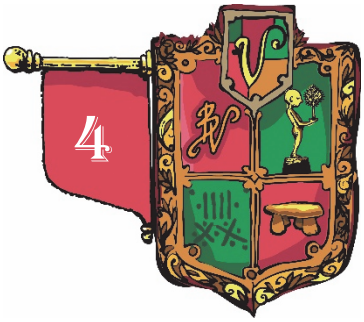
« Aidez-moi ! »

Nathan se tourne vers Robin et chuchote :

— Chut ! Tu vas fiche la trouille à la chouette. Qu'est-ce que tu veux ? demande Nathan.

« Aidez-moi ! »

Nathan est pétrifié. Au moment même où il a entendu ces mots, il en est sûr. Il fixait Robin, ce n'est pas lui qui a parlé. Il en est SÛR !



Une incroyable rencontre

« Aidez-moi ! »

Nathan jette un coup d'œil autour de lui pour vérifier : ils sont bien SEULS ! Dans un mouvement de protection, il attrape la main de son petit frère qui le regarde calmement de ses grands yeux. Il sent quelque chose de dur et écarte les doigts du garçonnet. Il aperçoit alors un caillou visiblement ramassé près du dolmen et resserre sa main sur celle de Robin. Tous deux se sentent à présent traversés par l'onde de chaleur mystérieuse que Nathan a déjà ressentie à proximité du dolmen. Ils n'ont pas peur, ils se sentent forts et confiants.

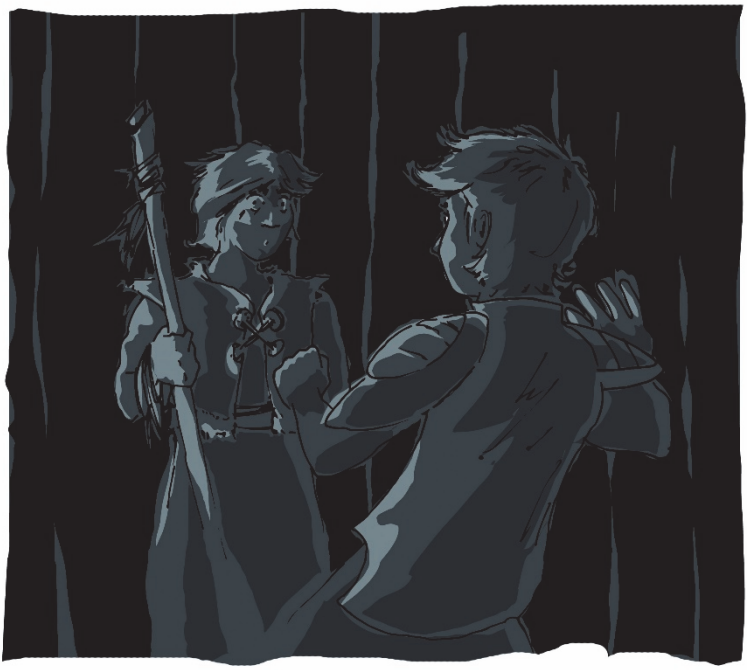
Tout à coup, un jeune garçon sort mystérieusement de l'obscurité et s'approche d'eux. Son regard est très décidé et il tient un bâton de berger dans sa main droite.

— Aidez-moi ! Je m'appelle Pierre. Je suis né en 1510, j'ai neuf ans et je vis au Manoir de Ver avec mes parents depuis ma naissance, annonce le mystérieux garçon.

— Arrête tes blagues ! répond Nathan.

— C'est pas des blagues, Nathan…

— Comment tu connais mon nom ?



— Laisse-moi t'expliquer, répond Pierre. Mon seigneur, Jacques de Ver, est le fils de Bernard de Ver qui a construit le manoir. Jacques a passé un accord avec plusieurs hommes pour faire construire un vivier. Mais, parmi ceux-là, Guillaume Fontarrine manigance pour voler le manoir.

— Et vous ne pouvez pas déménager ? demande Nathan intrigué.

— Si notre seigneur perd le manoir, ma famille sera sûrement chassée et condamnée à mendier, soupire Pierre.

— Qu'est-ce qu'il y a de spécial ici ? interroge Nathan.

— Un trésor serait caché sur les terres de Ver, répond Pierre. Fontarrine pense qu'il est sous le manoir et il veut le détruire pour le récupérer.

— C'est une question d'argent alors ? questionne Nathan, de plus en plus désireux de comprendre la situation.

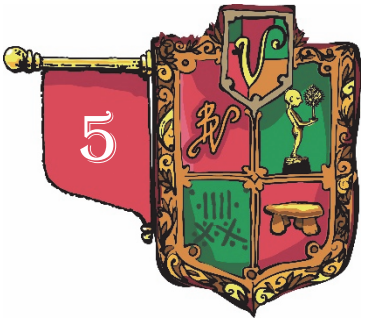
— Pas uniquement. La destruction du Manoir de Ver va changer le destin de toutes les personnes qui sont

supposées y vivre au travers des siècles, entre mon époque et la vôtre, comme ton grand-père par exemple, explique Pierre. Qu'adviendra-t-il de ta famille s'il n'y a plus le Manoir de Ver ? Le destin des tiens est à présent entre tes mains et celles de ton frère.

— Mais qu'est-ce qu'on peut faire ? interroge Nathan soudain très inquiet.

— Il faut que tu trouves le pouvoir des enfants de Ver. Mais attention, les autres sont très dangereux..., prévient Pierre.

— Qui ça « les autres... ?



Inferno

BROUM ! Un violent coup de tonnerre retentit et semble secouer la bâtisse comme un tremblement de terre.

Un aigle noir portant un pendentif orné d'une pierre rouge fond soudain sur Nathan.

— C'est quoi ce truc ? Il est fou ! crie Nathan en se plaçant devant Robin pour le protéger.

— C'est Inferno, l'aigle de Fontarrine, répond Pierre.

Nathan retire sa veste et tente de frapper l'aigle à chacune de ses attaques comme une balle de base-ball. Après plusieurs échecs, il parvient enfin à envoyer Inferno contre un mur. Le volatile s'écrase lourdement sur le sol.

— Et un poulet rôti, un ! fanfaronne Nathan en se tournant vers Pierre.

— Attention ! prévient Pierre.

Nathan sent une étrange présence derrière et au-dessus de lui. Un liquide visqueux tombe sur son épaule droite. *De la bave ?*

Il lève la tête et sa respiration s'arrête un instant.

— Un dragon ! Cours Robin ! hurle Nathan. C'est quoi ça maintenant, Pierre ?

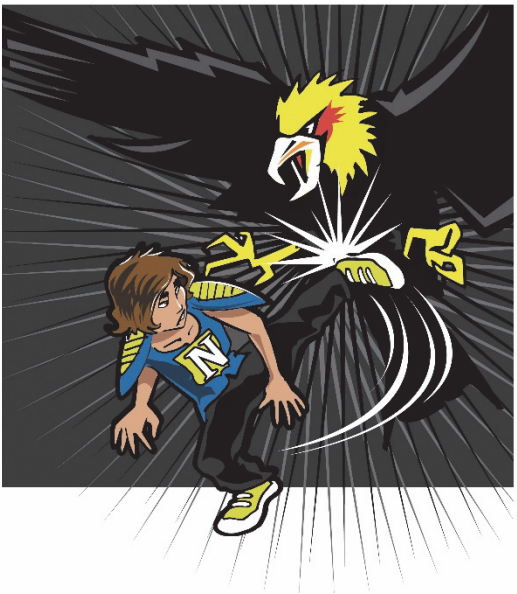
— Je crois que c'est Inferno qui s'est transformé. Il a le rubis de Fontarrine autour du cou, répond Pierre hébété.

— C’est la cataaa… ! crie Nathan

Les enfants se retranchent dans un coin du bâtiment. Pierre et Nathan sont debout et font barrage entre Robin et le dragon. Ils esquivent les attaques en sautant et tentent de repousser Inferno. Nathan assène des coups avec sa veste et Pierre fait tournoyer son bâton de berger.

— Ça s’arrête comment cette bête-là ? demande Nathan essoufflé.

— J’en sais rien, j’élève des moutons, pas des dragons qui puent du bec ! rétorque Pierre.



— Regarde, on dirait qu’il n’a pas d’écailles sur son torse entre ses pattes avant. Son cœur ne doit pas être loin. Je vais essayer de le toucher. File-moi ton bâton ! crie Nathan.

— D’accord, je fais diversion, acquiesce Pierre en lançant son bâton à Nathan.

Le jeune berger s’élance ensuite vers le dragon pour attirer son attention. Il retire ses bottes et les lance violemment sur la tête de la bête qui tente de se protéger

en levant ses pattes avant. Nathan saute alors sur le ventre d'Inferno et l'encercle avec ses jambes. Il lève le bâton à deux mains et le plante de toutes ses forces dans le cœur du dragon. Un liquide vert et gluant jaillit.

« Raaahhhh ! »

Le dragon pousse un râle terrifiant et s'effondre. Son corps se met alors à scintiller avant d'exploser. Une flamme gigantesque s'élève et disparaît quasi instantanément. Le corps d'Inferno s'est volatilisé.

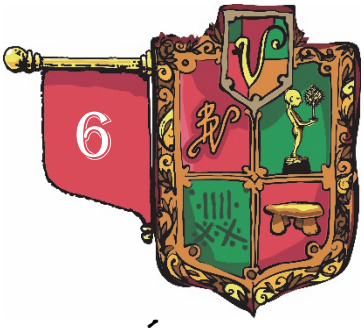
— Tu crois qu'il est mort cette fois ? demande Nathan.

— Pas sûr, mais on devrait être tranquilles un moment répond Pierre. Chut ! J'entends du bruit. Quelqu'un arrive. On n'a plus le temps. Va le chercher dans l'âtre de la cheminée…

Soudain, la porte s'ouvre. Pierre s'est volatilisé.

— Venez avec moi les enfants, c'est un très gros orage. On va rentrer dans le manoir, maman vous attend, dit le père des garçons en prenant Robin dans ses bras.

Le chercher ? Mais de quoi parlait-il ? Qu'est-ce que je dois aller chercher dans l'âtre de la cheminée ? s'interroge Nathan.



UNE DÉCOUVERTE PRÉCIEUSE

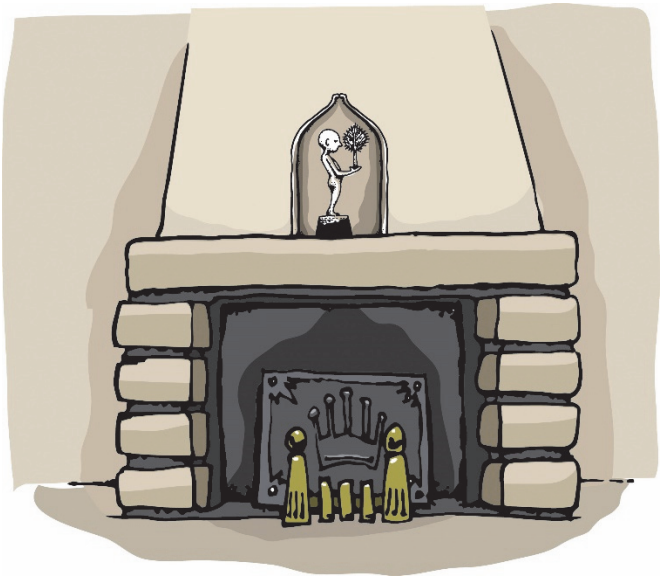
En entrant dans le manoir, Nathan aperçoit une représentation très ancienne du manoir qu'il reconnaît immédiatement. Alors que son attention se porte tout d'abord sur une haute tour circulaire à toiture en poivrière aujourd'hui disparue, il remarque ensuite un couple à la gauche du tableau.

Que font-ils devant le dolmen ? Ils semblent apporter une offrande ou se recueillir. Mais, pourquoi ? Les dolmens étaient des sépultures plusieurs milliers d'années avant J.-C., mais plus du temps du manoir…

Cela laisse Nathan perplexe quelques secondes, puis il se ressaisit.

Bon, il ne faut pas que j'oublie ma mission !

Le jeune garçon attrape son petit frère par la main et profite que ses parents s'arrêtent dans l'entrée afin de discuter avec M. Belet pour s'esquiver. Nathan est soudainement guidé par une étrange intuition et entraîne Robin dans le manoir en direction de la cheminée principale. Au-dessus de l'âtre, la hotte en pierre s'élève jusqu'au plafond sur toute la largeur. On distingue nettement au milieu de l'édifice l'emplacement d'un blason aujourd'hui effacé et une petite niche vide en pierre, certainement destinée à accueillir une statue.



Hum, parfait, elle n'est plus utilisée, pense Nathan.

Il s'engouffre dans l'âtre sans hésiter, se dirige vers le coin droit et s'accroupit.

— Surveille que personne n'arrive ! ordonne Nathan à Robin

Robin obtempère en se tournant vers la porte. Jambes écartées, ses petits poings de garçonnet de trois ans en avant, il s'exécute avec détermination, tel un ninja prêt au combat.

D'un geste sûr, Nathan glisse sa main entre deux pierres encore noires de suie. Après quelques secondes de recherche, son doigt s'arrête net, s'enfonce, écrase quelque chose de dur et de mou à la fois – *pouah, une araignée !* – pour enfin se glisser dans un anneau en métal. Nathan grimace en pensant à l'araignée écrasée sur son doigt, mais enserre sans hésitation l'anneau et tire le plus fort possible. Une des pierres sort de son scellement et laisse apparaître dans l'âtre une petite lucarne. Le jeune garçon y glisse son bras en se baissant le plus possible au sol, son visage à présent collé par terre.

Ses doigts commencent à être écorchés par les pierres rugueuses. Nathan sent la chaleur du sang sur ses phalanges, pas celui de l'araignée cette fois-ci, mais le sien. Tout à coup, il lui semble toucher une matière lisse et douce.

Ça y est, il a trouvé ! Sa main se resserre et sort énergiquement l'objet tant recherché. Robin se retourne. Tous les deux fixent à présent… un vieux livre poussiéreux !

Les deux frères s'assoient sur le bord de la cheminée pour observer leur découverte.

— Qu'est-ce qu'on va faire de ça ? s'interroge Nathan, pensif.

— C'est à Pierre ? demande Robin.

— Oui, mais il ne m'a pas dit quoi en faire, répond son grand frère dépité… Bingo ! J'ai une idée, ajoute-t-il en se levant d'un bond.

— Quoi, Nathan ? demande Robin.

— Pierre a parlé des « enfants de Ver ». Il faut raconter tout ça aux cousines, elles sont aussi des enfants de Ver, lui explique son grand frère.

— Sarah et Clémence ?

— Oui, en plus Sarah est scoute et Clémence est aussi très futée, elles pourront nous aider. On va dîner chez elles ce soir, ça tombe bien ! ajoute Nathan plein d'espoir.

Plus tard, dans la voiture, Nathan repense aux péripéties de la journée. Soulagé de pouvoir partager son lourd secret avec ses cousines, le jeune garçon colle son front sur la vitre de la voiture. Il s'endort, épuisé par les événements troublants de la journée, avec l'étrange sensation de savourer un instant de répit avant d'affronter de terribles épreuves…