

# 15+

# MYSTIC FLOWN

## 1. Le Maître des arcanes

Dana B. Chalys

### THÈMES :

Magie, robots, école de magie, guerre, fuite, solitude, amitié, amour, famille, relations intergénérationnelles.

• Une enquête passionnante, oscillant entre magie et technologie.

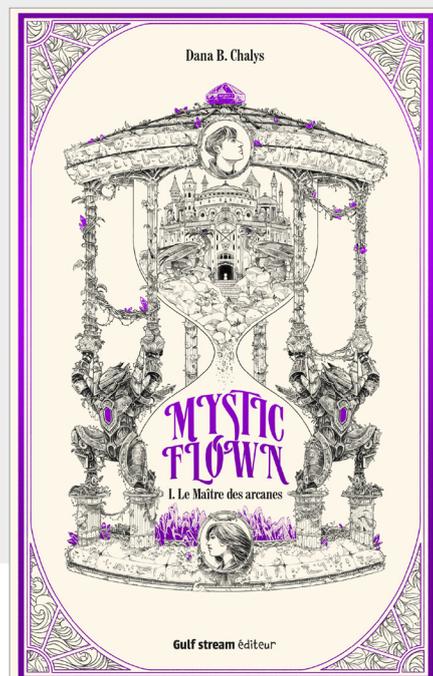
• Des robots destructeurs créés par un mystérieux peuple inconnu.

• La rencontre touchante de deux jeunes adultes trop longtemps enfermés dans la solitude et la peur.

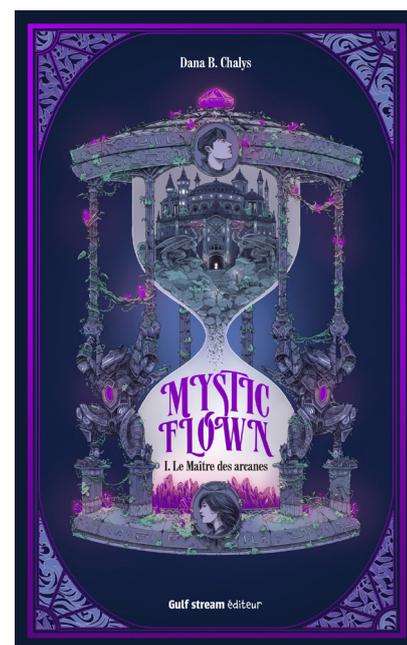
Une guerre de l'ombre couve depuis longtemps entre les royaumes du Continent. Dans ce jeu de forces et de magie, la découverte des armures robotisées mobiles devient l'enjeu stratégique de tous. Ces ARM, vestiges d'une civilisation disparue depuis 1200 ans, offriraient un avantage hautement dissuasif si elles voulaient bien révéler leur secret. Mais la pièce manquante demeure introuvable. L'autre solution pour s'assurer la victoire serait de mettre la main sur le maître des arcanes porteur de l'as de la Mort et du Joker : Sadge. Héritier malgré lui de ce pouvoir destructeur, il est traqué pour ses capacités et trouve refuge à la prestigieuse université des magies. Il y rencontre Diba, une émotionnelle que tout le monde fuit à cause de ses dons aussi dévastateurs qu'incontrôlables. Tous deux vont tenter de percer le mystère qui entoure l'origine des ARM, sans se douter que ces robots de guerre ne sont pas la pire des menaces à craindre.

### L'AUTRICE

Dana B. Chalys (11), née en 1988 non loin de Toulouse, a baigné dans la Science-fiction, les mythes et les légendes depuis l'enfance. À défaut d'une carrière de chasseuse de trésors occultes ou d'aventurière intergalactique, elle est devenue romancière. Son credo ? La SFFF (Science-fiction, Fantasy, Fantastique), le café et les œuvres animées, avec un faible pour Scooby-Doo, Princesse Mononoké et Vision of Escaflowne. Poussée par son amour des cross-over, Dana développe un multivers au croisement des genres de l'Imaginaire les Chroniques des deux Terres, composé à ce jour de dix nouvelles et d'autant de romans, dont *Le dernier lion d'albâtre*. Cela lui permet de ne renoncer ni aux chasses aux trésors ni aux aventures spatiales !



2 mars 2023, office 1



Couverture de la jaquette avec ferrage violet et vernis sélectif

Contact relations libraires, salons et prix :

Jérôme Bernez  
jerome.bernez@gulfstream.fr  
02 40 48 62 64

Contact relations presse :

Angela Lery  
angela.lery@gulfstream.fr  
02 40 48 48 42

31, rue Alfred-Riom  
44100 Nantes  
tél : 02 40 48 06 68

[www.gulfstream.fr](http://www.gulfstream.fr)

**Gulf stream**  
éditeur

 Série  
Mystic Flown

 Genre  
Space fantasy

 Lectorat  
À partir de 15 ans

 Prix public  
21,50 € TTC

 Format  
14 x 22 cm  
456 pages

 Diffusion  
Interforum



Bibliographie auteur :  
*Le Dernier Lion d'albâtre*,  
Gulf Stream Éditeur, 2022

ISBN : 978-2-38349-169-9

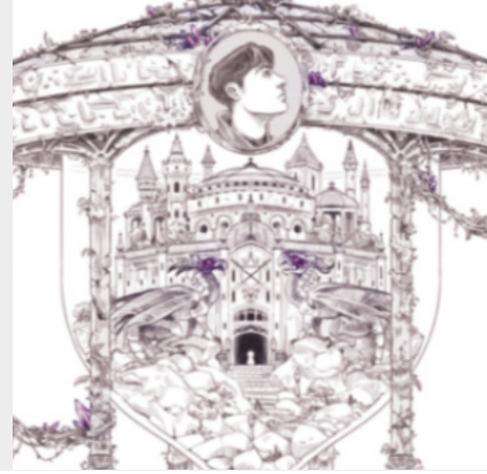


9 782383 491699

# MYSTIC FLOWN

1. Le Maître des arcanes

Dana B. Chalys



## LE PITCH (attention spoilers)

### Personnages principaux :

**Sadge Bawen** : maître-cartes de 19 ans qui détient l'as de Mort et le joker, ce qui le rend extrêmement puissant. Traqué depuis son enfance, il est devenu méfiant, mais aussi mûre et entier.

**Diba Darnak** : sa magie est puissante mais incontrôlable car elle repose sur ses émotions. La jeune femme passionnée par les ARM se mure dans la solitude... jusqu'à l'arrivée de Sadge.

**Ysha (Plume d'Aigle)** : cet homme behaqwina poursuit Sadge depuis dix ans, dans l'espoir qu'on libère sa mère.

### Événement :

Sadge, le maître-cartes à l'as de Mort, débarque à l'université de magie de Puy-sur-Embruns. Seule la directrice, dont il se méfie, sait qu'il est porteur de cette carte. Le garçon le plus recherché du monde construit une solide amitié avec Diba, une émotionnelle qui rêve de piloter les ARM, des puissants robots à l'origine inconnue. Mais ses pouvoirs incontrôlables l'en empêchent. Et puis il lui faut trouver le « deux-centimètres », une pièce manquante qui permettrait d'exploiter toute la puissance de ces machines. En attendant, Sadge lui propose de l'entraîner à maîtriser ses émotions. Dans les jardins interdits de l'université, ils découvrent une serrure en forme de sablier. Une dryade, Rheyi, les informe qu'un étudiant a tenté de forcer cette porte disjoints. Et une ondine, Niamh, leur offre deux colliers identiques. Pendant leurs va-

cances, alors que les deux amis cherchent des informations sur les ARM, Diba croise un Behaqwina qui lui apprend la véritable identité de Sadge. Elle couvre ce dernier, mais Ysha retrouve sa trace...

Un jour la serrure est ouverte. L'émotionnelle attrape le sablier magique qui apparaît, mais se retrouve emprisonnée à l'intérieur. Elle découvre que ce sablier retient depuis 1200 ans l'ingénieure qui a conçu les ARM. Parvenant à sortir du sablier, Diba découvre avec Sadge l'existence de deux mecha encore plus puissants que les ARM. Parallèlement, des étudiantes conçoivent un stabilisateur d'émotions pour Diba qui pourrait l'aider à piloter des ARM. Par ailleurs, Mori, une commandante d'ARM, repère le potentiel de Sadge et l'entraîne à piloter, mais celui-ci refuse de rejoindre son escadron.

### Dénouement :

Au bal de l'université, Sadge cache tant bien que mal son identité aux invités. Puis, avec Mori et un étudiant runologue, ils découvrent que les créateurs d'ARM viennent des étoiles. Sadge et Diba trouvent les mecha Flown sous l'eau et les pilotent (grâce aux deux-centimètres dissimulés dans les colliers de Niamh), mais décident de les laisser dans leur cachette. Les examens terminés, le maître-cartes doit quitter l'université et Diba pour reprendre sa fuite. Trop tard : son secret est découvert, il est pris au piège. Il se téléporte devant les jardins interdits, mais perçoit la silhouette de Plume d'Aigle, juste avant de s'évanouir.

## PLAN DE COMMUNICATION



### Politique auteur

- Dédicaces
- Salons
- Rencontres



### Presse média

- Insertions publicitaires
- Bannières web et concours en ligne
- Services de presse
- Dossier de collection
- Newsletters mensuelles
- Partenariats presse/web



### En points de vente

- Romans fantastiques 15 +



### Primes

- Marque-pages
- Affiches

## EXTRAIT

« – À ton tour, Ysdar.

Iel apparut soudain au-dessus de son Joueur, tenant entre ses mains le sablier du Temps qu'iel immobilisa. Priamus fut dès lors incapable de bouger et ne put éviter la vague qu'Abhainn lui envoya. L'homme fut emporté par le courant et se releva dix mètres plus loin, quand l'effet du sort d'Ysdar s'estompa, trempé de la tête au pied. La foule explosa de rire. Des sifflets de fierté montèrent, puis le nom de Sadge fut scandé. Le jeune homme en resta coi une poignée de secondes, le temps d'apprécier ce bref instant de considération, ce furtif moment d'appartenance. Pour la première fois, il faisait partie d'une famille, et cette sensation chaleureuse combla quelque chose en lui. Un manque auquel il s'était tant habitué qu'il en avait oublié l'existence.

– Reine de mort !

Quand le cri de Priamus retentit, la foule se leva dans un bel ensemble, terrorisée par la ténébreuse reine squelettique apparue au-dessus du Maître-cartes.

Sadge sentit l'horreur l'électriser : son bouclier était aussi une reine. Autrement dit, il avait une chance sur deux de survivre à l'attaque.

– Arrêtez le duel ! hurla Filairain.

Trop tard. La reine de mort filait déjà vers Sadge, sa faux tenue ferme entre ses mains décharnées. Le Joueur ne pouvait se détacher de la morbide vision. La main à son étui, il s'apprêta à dégainer son as de Mort quand une silhouette lévitant apparut face à l'invocation de Priamus.

Diba ! »