

9+

**ÉTINCELLES**  
 AVENTURE & FANTASTIQUE

# HILL MORTEM

 Martin Meyronne (aut.)  
 Inès Zulianel (ill.)

**17 août 2023, office 3**

DANS LA MÊME COLLECTION



*L'Étang des Sirènes*, Richard Petitsigne  
*Les Sorciers de Misterheim*, Martin Meyronne  
*Le Sablier de l'arbre sacré*, Jo Riley-Black  
*La Cité des Squelettes, Place des sorcières*,  
 de Richard Petitsigne  
*Le Retour de la Bête, Libertalia*,  
 de Jean-Luc Marcastel  
*La Gloire de ma mère, Les Joies de la Jungle*  
 d'Hubert Ben Kemon  
*Zéphyr et l'usine à rêves*, de Sylvain Tristan  
*Zoé Comète*, d'Adeline Délie-Platteaux  
*Touche pas à ma cité*, de Calouan  
*L'Inquiétant Mister W.*, de Béatrice Nicodème  
*Skye et le Vieux Solitaire*, de Régine Joséphine  
*Panique à Gémelia*, de Betty Piccioli  
*L'Îlot mécanique*, d'Elie DARCO  
*Le Mystère de Hamilton House*,  
 de Marie PONTACQ  
*Alerte tempête !* de Corinne BOUTRY  
*Pitmian et la prophétie ratée*,  
 de Mélodie SMACS

**Thèmes :**

Fantôme, esprit,  
 possession, démon,  
 voyage dans le temps,  
 île, forces de la nature,  
 dieu Cerf

- Une île isolée en proie à une terrible malédiction qui menace le monde
- Un jeune garçon capable de communiquer avec les fantômes
- Un deuxième roman de Martin Meyronne, qui conjugue à merveille aventures et frisson

Une maison hantée ? Un esprit malfaisant ? Une obscure malédiction ? Une seule solution ! Faire appel aux pouvoirs de la famille Spectral. Pour régler tous les soucis de l'au-delà, les parents de Calum ont créé une émission qui cartonne à la télévision : *Spectral Adventures*. Cette fois, direction l'île d'Hill Mortem, où une entité cruelle tourmente une jeune fille. Habitué à conjurer l'âme des morts, Calum, accompagné de sa chienne Opale, n'y voit qu'une mission de routine. Mais très vite la situation le dépasse. Le voilà en effet au cœur d'une lutte ancestrale entre le bien et le mal. Et de ses choix va dépendre le sort de l'humanité...

## L'AUTEUR


Du plus loin qu'il se rappelle, **Martin MEYRONNE** (75) a toujours aimé raconter des histoires. Originaire de Nantes, il termine des études en communication et publicité à Paris. Sa passion pour l'écriture et la création l'a mené petit à petit au monde de l'édition qui le voit faire ses premiers pas chez Gulf stream éditeur.

## L'ILLUSTRATRICE

Depuis toute petite, **Inès ZULIANEL** (67) aime rendre hommage à ses personnages et univers préférés au travers d'illustrations tout en développant les siens dès qu'elle en a l'occasion. Sa passion pour le cinéma, et en particulier le cinéma d'animation, l'a tout naturellement amenée à faire des études dans ce domaine. La mythologie, les contes et légendes, ainsi que les livres et les jeux vidéo, sont pour elle un moyen de s'évader et une source intarissable d'inspiration.


**Collection**  
 Étincelles


**Lectorat**  
 À partir  
 de 9 ans


**Prix public**  
 13,90 € TTC


**Format**  
 14 x 22 cm  
 264 pages


**Diffusion**  
 Interforum


Du même auteur :  
*Les Sorciers de Misterheim*

ISBN : 978-2-38349-187-3



9 782383 491873

31, rue Alfred-Riom,  
 44100 Nantes  
 tél : 02 40 48 06 68  
 contact@gulfstream.fr

[www.gulfstream.fr](http://www.gulfstream.fr)
**Gulf  
 stream**  
 éditeur

# HILL MORTEM

Martin Meyronne (aut.)  
Inès Zulianel (ill.)



## LE PITCH (attention spoilers)

### Personnages principaux :

**Calum Spectral** : adolescent de 13 ans dont le nom signifie « harmonie ». Son pouvoir est d'attirer les âmes des défunts et de les conjurer.

**Opale** : chienne de Calum, berger blanc suisse, capable de s'attaquer aux esprits agressifs

**Isla Mortem** : jeune fille de 13 ans atteinte d'une maladie. Ses parents ont tenté de la guérir en demandant l'aide d'un esprit sans savoir qu'ils faisaient appel au démon d'éternité.

### Événement :

*Spectral Adventures* est une émission de télévision sur les phénomènes surnaturels. La famille Spectral y traque les fantômes qui troublent les vivants. Pour le prochain enregistrement, elle se rend sur l'île d'Hill Mortem, où une jeune fille, Isla Mortem, serait possédée par un esprit malveillant. Ses parents ont tout fait pour la libérer, en vain. Dès la première nuit, Calum, dont le pouvoir est d'attirer les âmes en peine, est approchée par un spectre sans visage. Ils essaient d'entrer en communication, mais une autre entité les perturbe. Le lendemain, Calum décide de mener son enquête. Il se rend au cimetière d'Hill Mortem car il est sûr de pouvoir attirer des esprits qui le renseigneront sur ce qui se trame sur l'île. À nouveau des spectres sans visage, qui lui suggèrent de se rendre dans les bois. Là, alors qu'une entité se lance à sa poursuite, il est guidé par des esprits de la forêt, et notamment celui du dieu

cerf, qui le mènent au tombeau des enchanteresses, un sanctuaire où se dressent cinq statues de pierre. L'une d'elles s'anime grâce à l'esprit du dieu cerf. Cette enchanteresse nommée Kiera explique à Calum qu'il y a cinq cents ans Isla est tombée gravement malade. Ses parents, après avoir tout essayé pour la sauver, ont suivi les conseils d'un homme qui prétendait pouvoir la guérir grâce à un esprit contenu dans un orbe. Celui-ci, en figeant le temps, permettait de bloquer l'évolution de la maladie d'Isla. Désespérés, les époux Mortem ont accepté. Mais l'esprit libéré n'est autre que le démon d'éternité, qui prend possession d'Isla. Pour la libérer, Kiera demande à Calum de récupérer l'orbe auquel le démon est toujours lié. Mais il faut qu'il réussisse avant que le démon s'en prenne à la famille Spectral, dont les pouvoirs surnaturels lui permettraient de s'incarner complètement chez les vivants et de régner sur Terre. Avec l'aide de son père, Calum localise l'orbe, gardé par le passeur qui conduit les gens du continent sur Hill Mortem grâce à son bateau. Kiera envoie donc Calum, grâce à l'orbe, dans le passé, au moment où le démon prend possession d'Isla.

### Le dénouement :

Calum se rend compte que le mystérieux homme qui a apporté l'orbe pour la première fois n'est autre que le passeur qu'il vient de neutraliser. Alors que le démon s'apprête à posséder Isla, la chienne Opale se jette sur lui et le réduit en charpie. La malédiction est levée. Quand Calum revient dans le présent. Tout va bien, mais la prochaine émission de *Spectral Adventures* ne pourra pas avoir lieu car la possession d'Isla n'a jamais eu lieu.

## PLAN DE COMMUNICATION



### Politique auteur

- Dédicaces
- Salons
- Rencontres



### Primes

- Marque-pages
- Livret jeux
- Rome Antique



### Presse média

- Services de presse
- Dossier de presse
- Newsletters mensuelles
- Partenariats :
  - Page des libraires
  - Biblioteca



### En points de vente

- Romans 9-12 ans

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)

## EXTRAIT

« Un rugissement s'élève. Le sol autour de moi se met à trembler, victime de l'ordre lancé par l'appel guttural. Je me retourne, hésitant. Les secousses s'intensifient. Des yeux rouges fumants tranchent les ténèbres. L'annonce du spectre provoque maintenant des craquements d'écorce. Ce bruit n'a rien d'anodin, annonciateur d'une scène que je peine à concevoir comme réelle.

– Qu'est-ce...

Autour de moi, les arbres se déracinent. Leurs tentacules squelettiques se tortillent comme des serpents. Ils poussent des râles plaintifs d'affamés, prêts à me cueillir et à m'avalier dans les profondeurs sylvestres. Dans un dernier soupir, libérés de leur immortelle immobilité, ils ne tardent pas à se ruer sur moi.

– Qu'est-ce que c'est que ce DÉLIRE ?! je hurle en reprenant la course de plus belle. »