

13+

LES LÉGENDES DES TERRES DE KHAN

LIVRE 1 : LA QUÊTE DU CERISIER
BLANC

Thierry LECLERC

Thèmes :

Destinée, jumeaux, aventure, légendes, pouvoirs, famille, complots, dragons, peuples, héritage, créatures, mythologie asiatique, manipulation

- Une duologie plongée au coeur d'un conflit politique, dans un univers aux inspirations japonaises.
- Des jumeaux en quête de réponses, missionnés par les rois pour sauver les Terres de Khan d'une terrible malédiction.

Les légendes racontent la venue d'un dragon destructeur capable d'anéantir la surface du monde d'un simple souffle.

Un mal obscur affectant les récoltes des Terres de Khan déclenche famine et colère du peuple. Seul le royaume du jeune et impitoyable souverain Tanaka semble être épargné par cette calamité.

Un unique espoir pour contrer ce terrible fléau : le légendaire Cerisier blanc. Aux mains d'une destinée qui la dépasse, Narumi, jeune guerrière à la recherche de son jumeau disparu, est projetée dans cette quête épique. Accompagnée de Kotomo, son chat aux pouvoirs mystiques, elle combatta complots, magie et terribles créatures alors qu'un ennemi encore dans l'ombre menace de réveiller les légendes des Terres de Khan.

L'AUTEUR

Né en 1973 à Argenton-sur-Creuse (dans l'Indre, au cœur du Berry) et passionné d'écriture depuis le lycée (poèmes, nouvelles et paroles de chansons), **Thierry Leclerc (36)** est titulaire d'un DUT Métiers du livre obtenu à Nancy en 1996. En 2020, il publie son premier recueil de contes pour enfants : *Histoire du petit garçon qui commandait au ciel* (éditions la P'tite Tartine). Il est également créateur de jeux de société (notamment : *L'addition*, aux éditions La Bouchure).

Ce roman est né de la rencontre entre sa passion pour la culture japonaise et celle des univers heroïc-fantasy.



Couverture et illustrations : Robin Guillet

10 octobre 2024, office 1

Couverture :
ferrage
et rabats illustrés (couleurs)



Intérieur :
une double-page (noir et blanc)
carte des Terres de Khan
et créatures de l'univers.



ISBN : 978-2-38349-352-5



9 782383 493525

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

www.gulfstream.fr

**Gulf
stream
éditeur**

LES LÉGENDES DES TERRES DE KHAN

LIVRE I : LA QUÊTE DU CERISIER
BLANC

Thierry LECLERC



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux :

Narumi (l'héroïne, 20 ans) : à la recherche de son frère jumeau, elle est courageuse et surtout très douée avec son katana. Elle est en quête de la Fleur du Cerisier blanc, pour libérer la déesse de la terre d'une terrible malédiction. Narumi est accompagnée par **Kotomo**, un chat au pouvoir d'illusions.

Atsuhiko (20 ans) : jumeau de Narumi, il la suit dans sa quête. Plus tête brûlée, il n'hésite pas à se lancer au-devant du danger.

Tanaka : perfide et manipulateur, il est le nouveau roi du royaume de Shikibawa. Il a rapidement remplacé son père sur le trône, après une mort suspecte. Il impose une politique conquérante et militaire, bien à l'inverse de son prédécesseur. Tanaka est la menace de cette histoire.

Événement : Narumi vient de perdre son maître d'apprentissage avec qui elle a grandi, et décide d'aller trouver son frère jumeau, Atsuhiko, pour lui porter la nouvelle. Elle le retrouve tous les ans, car ils ont été séparés à la naissance. Il n'est plus au monastère où lui a grandi, et elle se lance donc à sa poursuite. Narumi passe par la ville de Khora, où elle rencontre un professeur en dragonologie. Du côté des trois rois, on apprend que le roi Ling est mort. Son fils Tanaka a aussitôt pris le pouvoir, ce qui fait peser quelques soupçons de paricide sur la mort de son père.

Narumi continue son voyage et rencontre un faune, qui lui demande de libérer un village de cavaliers-squelette pour récupérer la récompense, en échange d'informations sur Atsuhiko. Après les avoir vaincus, le faune indique que son jumeau a été vu dans la ville d'Honku. Narumi le retrouve mais celui-ci est poursuivi et les gardes les arrêtent. Ils sont assommés et emmenés dans les prisons du désert des Nawas. Là, elle se retrouve dans la cellule d'un vieil homme qui ne sait ni qui il est, ni

d'où il vient. Narumi, Atsuhiko et le vieil homme s'en sortent et sont emmenés à la cour du roi Shin et du roi Nuh. On donne au vieillard une potion pour lui faire retrouver la mémoire : il s'agit du roi Ling. Il explique alors que les gardes de Tanaka l'ont enlevé et jeté en prison. En même temps, le cartographe royal a été envoyé en mission pour trouver un mage qui pourrait mettre fin à la famine. Il découvre, sur le chemin, que le roi Tanaka a fermé ses frontières. C'est interdit par la loi de Khan, et Fractalys rapporte ces informations aux rois Shin et Nuh. Ainsi, les jumeaux sont missionnés pour aller trouver le mage, qui habite sur l'arbre porte-mondes. L'homme qui les accueille lui indique qu'il faut trouver la Fleur de vie du Cerisier blanc, aux pouvoirs de guérison et de protection. Mais le Cerisier blanc se trouve dans le monde des morts.

Déroulement : Narumi y croquera ses parents, assassinés quand les jumeaux étaient encore jeunes. Elle parvient à récupérer la Fleur de vie. Ils retournent au palais et sont envoyés sur les pas de la déesse Lomkhi, malade et responsable de la famine. Sur la route, ils sont attaqués par un dragon de jade, Mattawa, qui veut les dévorer pour s'emparer du médaillon de Narumi, car il possède celui d'Atsuhiko. Ces médaillons appartenaient à leurs parents, complémentaires et surtout très recherchés. Ils se battent alors contre le dragon pour le récupérer. S'ensuit un combat où le dragon meurt, emportant cependant avec lui le médaillon.

Sur le chemin, ils rencontrent une délégation du roi Shin, qui escorte les jumeaux. Ils tombent sur des soldats du roi Tanaka, et deux tueurs-rouges, des dragons très agressifs. C'est une bataille rude, mais le bataillon réussit à vaincre les tueurs-rouges. Atsuhiko et Narumi finissent donc leur quête en trouvant la déesse Lomkhi, lui offrant la Fleur de vie et elle se réveille.

PLAN DE COMMUNICATION



Primes

Marque-pages



Politique auteur

Dédicaces

Salons

Rencontres



Presse média

Insertions publicitaires

Services de presse

Newsletters mensuelles

Partenariats



En points de vente

Romans 13-15 ans

Contact relations libraires, salons

et prix : Jérôme Bernez

jerome.bernez@gulfstream.fr

02 40 48 62 64

Contact relations presse : Louise Buf

louise.buf@gulfstream.fr

02 40 48 62 64

EXTRAIT

– Ô général déchu, maudit par l'empereur Khaléménos ! Les honneurs que vous aviez obtenus pour les batailles que vous avez remportées se sont fanés, entachés par votre grande faute ! Votre grandeur passée n'est plus, car votre orgueil vous a perdu !

Un bruit de sabot se fit entendre derrière Narumi. Un cheval au galop fonçait sur elle. Narumi s'agenouilla, évitant de justesse le coup de sabre. Le cheval et son cavalier firent demi-tour et se placèrent face à elle. L'idéogramme rouge peint sur son plastron représentait le mot VANITÉ.

– Je vois en vous courage et détermination. Ce sont vos qualités d'âme. Que se brise ce sceau pour que vous trouviez la paix !

Et, d'un geste fulgurant, Narumi dégaina son katana et frappa le cavalier au niveau du plastron.

Alors, des vents tourbillonnants enveloppèrent cheval et soldat, puis ils tombèrent en poussière. Chapitre 8, Affronter les calamités.