

13+

À LA RECHERCHE DE L'ESPRIT RENARD

①
ALBANS

Alix NAUDOT GUILLERM

Thèmes :

Adolescence, secrets de famille, esprits bienveillants et malfaisants, rêve, mensonge, trahison.

- Une trilogie à l'univers inspiré par le Japon et les œuvres du Studio Ghibli.
- Un héros fragile mais déterminé, tiraillé entre la fidélité aux siens et une vérité qu'ils lui cachent.
- Un monde fantastique peuplé d'esprits bienveillants et d'entités maléfiques.

Esprits pacifiques de la nature, les lùmii ont laissé place à des créatures aux masques pâles qui recherchent des proies à posséder. Les seuls capables de les affronter sont les guerriers albans, aux yeux gris capables de voir et doté d'un pouvoir extraordinaire : le double.

Depuis quelque temps, l'esprit renard, le dernier des lùmii, visite les rêves de Merle. Est-ce parce que le jeune garçon est le seul à avoir des yeux de couleurs différentes ? Cette particularité l'empêche en tout cas de déclencher la vue et ainsi d'accomplir son rêve : intégrer la prestigieuse caste des protecteurs, les albans. C'est alors que son village est attaqué par la mystérieuse secte des rogues. L'adolescent y rencontre pour la première fois son père, qui a rejoint ce groupe il y a longtemps. Or, celui-ci est porteur d'un message inattendu : il prétend que Merle, contrairement à ce qu'ont toujours affirmé les albans, peut lui aussi déclencher la vue malgré ses yeux vairons. Dès lors, le garçon va devoir choisir : accorder sa confiance à ce père qui l'a abandonné et a trahi les siens, ou rester fidèle à ceux qui prétendent être des protecteurs ? Seul l'esprit renard a la réponse...

L'AUTRICE

Née dans une terre de légendes celtiques, **Alix NAUDOT GUILLERM** (29) se tourne naturellement vers les histoires fantastiques, d'abord en inventant des mondes pour son petit frère, puis à l'écrit, sur son premier ordinateur. C'est en autodidacte qu'elle se forme à l'illustration, tout en écrivant des histoires. Depuis 2020, elle explore à la gouache, puis à la peinture à l'huile, un monde peuplé de créatures végétales et de monstres masqués, un univers qui lui inspire très vite une nouvelle histoire.



Couverture et illustrations intérieures : Alix Naudot Guillerm

3 avril 2025, office 1

Rabats :



Illustrations intérieures :



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

www.gulfstream.fr

**Gulf
stream
éditeur**

 **Série**
À la recherche de l'esprit renard

 **Lectorat**
À partir de 13 ans

 **Prix public**
18 € TTC

 **Format**
14 x 22 cm
432 pages

 **Diffusion**
Interforum



ISBN : 978-2-38349-482-9



9 782383 494829

À LA RECHERCHE DE L'ESPRIT RENARD

①
ALBANS

Alix NAUDOT GUILLERM



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux :

Merle (15 ans) : adolescent androgyne calme. Ses yeux vairons l'empêchent de déclencher la *vue*. C'est pourquoi il ne peut pas devenir un protecteur alban, ce dont il rêve pourtant.. C'est du moins ce qu'on lui fait croire.

Embrun (16 ans) : adolescent impassible qui a déclenché sa *vue* très tôt, ce qui en fait un alban très puissant. C'est un soutien discret, mais fidèle, pour Merle.

Démon : rogue puissant qui, à l'aide des malins et des monstres, s'attaque aux albans et à ceux que ces derniers protègent : les néronis. Il tente aussi de kidnapper Merle pour de mystérieuses raisons.

Événement : À l'adolescence, les nérégis aux yeux gris peuvent déclencher la *vue*. Ils deviennent alors des albans, des protecteurs qui possèdent un *double*, dont ils utilisent la magie. Les néronis aux yeux noirs sont incapables de déclencher la *vue* et travaillent donc pour les albans en échange de leur protection des albans.

Fils de Corbeau, un alban légendaire qui a trahi son peuple pour rejoindre la secte des rogues, et de Ruine, une alban redoutable chargée de capturer Corbeau, Merle a un œil noir et un œil gris. Considéré comme un néroni incapable de déclencher la *vue*, il se rêve pourtant en vaillant alban.

Lorsque le village est attaqué par des monstres menés par Corbeau, Merle fait face pour la première fois à son père, qui lui révèle qu'il peut déclencher la *vue*. Ruine explique alors à son fils qu'on lui a menti pour le garder en vie. En effet, son œil noir ne pourrait pas supporter le déclenchement de la *vue* permis par son œil gris. Elle a en fait voulu le protéger, vu qu'elle a déjà perdu son premier fils, Corneille, attaqué par un monstre. Dès lors, elle prépare Merle à devenir un vrai alban.

Embrun est un alban très puissant car il a déclenché sa *vue* très tôt. Contre l'avis des anciens albans, il avoue à Merle que son *double* émet sa propre lumière, ce qui est absolument unique.

Fougère, la grand-mère maternelle de Merle qui vit à l'écart du village, apprend à celui-ci qu'à sa naissance il a été abandonné dans la forêt car tout le monde craignait ses yeux vairons. Mais Merle a survécu car l'esprit renard a fusionné avec son *double*, d'où cette lumière. Elle lui révèle aussi que l'esprit renard est le dernier des lùmii. Ces esprits ont tous été corrompus il y a longtemps par les humains et sont devenus des « malins ». Ces entités immatérielles rôdent en quête d'un corps à posséder. Les albans sont chargés de les renvoyer sous terre. Mais d'autres êtres humains aux yeux rouges, des rogues, semblent manipuler ces malins afin d'attaquer les albans. Une guerre a même eu lieu il y a quelques années, mais les albans mieux aguerris l'ont gagnée. Hélas, un nouveau conflit menace depuis qu'un certain Démon a pris la tête des rogues.

À la suite de cet entretien avec sa grand-mère, Merle se fait justement attaqué par ce Démon, qui cherche à le capturer. Embrun parvient à le secourir. Mais l'événement déclenche partiellement la *vue* de Merle. Il peut à présent voir son *double*, mais est incapable de voir ceux des autres albans.

Événement : Devant la multiplication des rogues un peu partout dans le pays, les différents villages décident de se réunir dans le village fortifié de l'Arbre-Pierre. Lorsque les Merle et Embrun se rendent compte que certains néronis ont parfois les yeux rouges, ils se demandent si ce rassemblement à l'Arbre-Pierre n'est pas un piège tendu par Démon. Les deux amis décident de fuir, avec l'aide inattendue de Ruine, qui lui indique même le moyen de retrouver Corbeau. Mais avant de retrouver son père, Merle veut infiltrer les néronis pour en savoir plus, contre l'avis d'Embrun.

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

– Voilà, calme-toi. Je suis désolé pour le malin qui t'a attaqué, je ne les contrôle pas aussi bien qu'un véritable rogue... Mais je devais te parler de toute urgence, Merle, et c'est la seule façon que j'ai pu trouver, comme tu ne sors jamais des palissades. Ce qui nous laisse beaucoup trop peu de temps pour tout t'expliquer. Écoute-moi bien, mon fils, écoute attentivement... Tu peux voir, toi aussi. Peu importe ce qu'ils disent tous pour te garder dans l'aveuglement, tu pourras voir. Quand une personne chère à ton cœur sera en danger et qu'il n'y aura que toi pour la sauver, tu verras l'invisible et tu la sauveras. Tu m'entends ?

– Non... Tu mens. Ils m'ont dit que je ne pourrai jamais voir, je suis destiné à rester un néro...

– Ils veulent te le faire croire, Merle. Ne fais pas confiance aux albans, méfie-toi de tout ce qu'ils disent. Et enfin, le plus important... Merle, quand tu déclencheras ta *vue*, Merle, c'est très important, il faudra que tu suives les rogues... Ils sont les seuls à pouvoir te...

Chapitre 4, Voir.