

15+

LA BRUME SOUS LES TOURS

1 • LES FLAMMES ILLUSOIRES

Sandy Bizzozero

THÈMES :

Illusion et réalité,
magie, mensonge,
amitié, famille, relation
mère-fille, rêve,
créativité, tensions
sociétales

• Une Fantasy dark academia où une intrigue pleine de mystères prend place aux frontières du réel et de l'illusion.

• Une amitié sincère qui se mue en une tragique rivalité, par quête de pouvoir.

• Une écriture ciselée qui joue avec les perceptions du lecteur.

Les étudiants qui s'initient à la magie des Illusions ont l'interdiction de quitter les Tours. Dans le royaume d'Elgard en effet, les Illusionnistes constituent une caste dont la population se méfie. Et pour cause ! Avec eux, comment distinguer la réalité des illusions qu'ils génèrent.

Au sein des Tours, chaque élève ignore l'identité de ses parents et ne peut espérer la découvrir qu'en devenant un illusionniste prestigieux. Lorsque la reine Althéa renvoie son Illusionniste Royal, Ephée ne désire alors plus qu'une chose : lui succéder. C'est en effet là l'occasion d'être reconnue par la Gardienne d'Elgard, dont elle sait secrètement être la fille. Et c'est aussi endosser un rôle clé dans le fragile équilibre entre humains et illusionnistes. Hélas, cette haute fonction est convoitée par l'élite des disciples dont fait partie Vive, sa meilleure amie. Rivaliser avec elle relève de l'impossible, sauf à braver un interdit : plonger dans une Brume d'irréalité. Mais Ephée a-t-elle le choix pour atteindre le but qu'elle s'est fixé ? Ce qu'elle ignore, malgré les mises en garde de Jared, insondable ami des deux compétitrices, c'est que le pouvoir qui nourrit ses ambitions a un prix : derrière l'éclat des illusions sommeille une brume dangereuse, capable de consumer leurs esprits, briser leurs liens et compromettre la paix.

L'AUTRICE

Sandy Bizzozero (67) est née en Suisse en 1993 et vit désormais à Strasbourg, sa ville de cœur, où elle jongle entre écriture dans des salons de thé et séances photo oniriques. Passionnée de littératures de l'imaginaire, de jeux vidéo et d'art sous toute ses formes, elle écrit et crée depuis toujours. Son activité de photographe, son diplôme de Lettres Modernes et ses études de dessin à Émile Cohl nourrissent des histoires où amitié et merveilleux côtoient mystères et mensonges.



15 janvier 2026, office 2



Série
La Brume sous les Tours



Genre
Fantasy



Lectorat
À partir de 15 ans



Prix public
23,00 € TTC



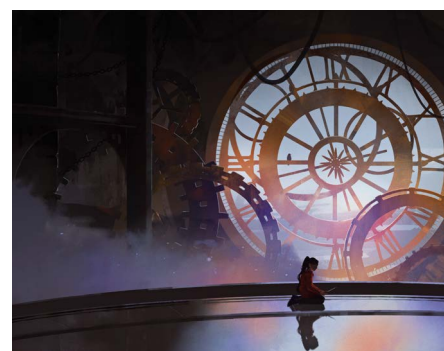
Format
14 x 22 cm
440 pages



Diffusion
Interforum



Pages de garde de Pierre Gaux



Jaspage en quadrichromie

Contact relations libraires, salons et prix :

Jérôme Bernez

jerome.bernez@gulfstream.fr

02 40 48 62 64

Contact relations presse :

Camille Chantreau

camille.chantreau@gulfstream.fr

02 40 48 62 64

31, rue Alfred-Riom

44100 Nantes

Tél. : 02 40 48 06 68

www.gulfstream.fr

ISBN : 978-2-38349-559-8



9 782383 495598

**Gulf
stream**
éditeur

LA BRUME SOUS LES TOURS

1 • LES FLAMMES ILLUSOIRES

Sandy Bizzozero



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux :

Ephée (autour de 18 ans) : fille de Sérys, Gardienne des illusionnistes, elle souhaite devenir la nouvelle Illusionniste Royale afin que sa mère la reconnaisse.

Vive (autour de 18 ans) : meilleure amie et brillante apprentie illusionniste, elle souhaite elle aussi devenir la nouvelle Illusionniste Royale, devenant une rivale redoutable pour Ephée.

Jared (autour de 18 ans) : meilleur ami d'Ephée, il excelle pour dévoiler les illusions, et semble se montrer distant vis-à-vis de l'Ordre, qui régie l'univers des illusionnistes.

Événement : Enfant, Ephée est arrachée à ses mères par sa tante Sérys, qui illusionne son esprit. Ephée la croit désormais sa mère et est persuadée de rêver d'étudier aux Tours pour devenir une grande illusionniste.

Dix ans plus tard, la fin de l'apprentissage aux Tours approche pour Ephée et ses amis : la flamboyante Vive, prodige des illusions sensorielles et mentales, et le laconique Jared, qui excelle à percer les illusions. Sérys, plus haute autorité des illusionnistes du pays, leur annonce qu'elle présélectionnera dans quatre mois les élèves qui rencontreront la reine Althéa, afin que cette dernière choisisse un nouvel Illusionniste Royal. Ce rôle est essentiel : le traité de paix entre humains et illusionnistes touche à son terme, l' élu devra convaincre la reine de le renouveler.

Les illusionnistes grandissent loin de leurs géniteurs qui ne les reconnaissent que si leur rôle est à la hauteur du leur. Ephée rêve de devenir illusionniste royale, car Sérys lui a promis de la reconnaître le cas échéant.

Mais Vive vise le même poste. Ephée, en retard sur ses camarades,

doit redoubler d'efforts. Malgré leur rivalité, Vive partage son secret avec elle : la nuit, elle plonge dans une Brume d'Irréalité cachée sous l'école, un condensé d'illusions qui stimule la créativité, mais peut se révéler addictif et dangereux. Malgré l'inquiétude de Jared, les deux amies y plongent la nuit. Les progrès d'Ephée sont spectaculaires.

Cette expérience fascinante les rapproche d'abord, mais finit par briser leur amitié, jusqu'à ce qu'Ephée n'arrive plus à se lever la nuit ; Vive, dont l'état se dégrade, l'illusionne en effet pour l'en empêcher.

Au terme d'un examen explosif, Ephée et Vive sont sélectionnées par Sérys. Elles doivent maintenant plaire à la reine, qui se défie des illusionnistes. Malgré un entretien raté, Ephée est choisie par cette dernière. Brisée par cet échec, Vive se suicide.

Ephée prend son poste, mais peine à se rapprocher de la reine. Des disparitions d'illusionnistes ravivent les tensions entre humains et illusionnistes. Ephée protège la reine d'une attaque d'illusionniste et jure de découvrir qui est derrière ces crimes.

Son enquête la mène jusqu'à Jared, qu'elle a évité depuis la mort de Vive. Ephée découvre qu'il fait partie des Grives, qui aident les illusionnistes à fuir l'Ordre qui encadre leur vie. Selon lui, certains des fuyards se font enlever dans les souterrains. Victimes de cauchemars, Ephée et Jared y reconnaissent la marque de Vive, et comprennent avec horreur qu'elle a feint sa mort.

Dénouement : Pour pouvoir rivaliser avec elle, Ephée réalise une illusion risquée : elle fait croire à son propre esprit qu'elle excelle en illusions mentales, comblant le manque de confiance qui l'affaiblissait, mais la plongeant pour de bon dans le mensonge.

PLAN DE COMMUNICATION



C

Politique auteur

- Dédicaces
- Salons
- Rencontres



Presse média

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



En points de vente

- Romans fantastiques 15 +



Primes

- Marque-pages

EXTRAIT

« — Quand trop d'illusions sensorielles ont été créées au même lieu sans être effacées, il peut se produire comme une forme de... d'amalgame...
Je ne trouvais pas les bons mots.

— De fusion, chuchota Jared.

— De fusion ! Les illusions se mélangent, en engendrent d'autres. Ce genre de phénomène est rare, mais dangereux. On peut perdre la raison dans une Brume d'irréalité. Elles peuvent déclencher des overdoses d'illusions, des Cauchemars éveillés et des crises de folie...

J'en frémis. Ce devait être terrifiant de s'y perdre.

— Tout à fait, approuva maîtresse Rela à mon soulagement. Votre camarade pourra peut-être compléter ?

Je m'attendais à ce que Vive me surpasse comme toujours. Mais elle secoua lentement la tête, l'air un peu ailleurs. Une main se leva. Gilenn récita fièrement :

— Les Brumes d'irréalité couvrent entièrement la réalité dès qu'on y entre, il me semble. On n'a plus le moindre lien avec le vrai, c'est pour ça qu'on peut si facilement s'y perdre.

— Exactement. Et nous arrivons au lien avec notre cours, car il y en a bien un.

Elle jeta un œil à ma mère.

— On ne peut percer la Brume d'irréalité. Les Voiles sont trop nombreux, au point d'être insondables. La réalité s'en trouve effacée, tant que la Brume ne s'est pas estompée : et cela prend des décennies, voire des siècles. C'est pour ça qu'entrer dans une Brume est non seulement dangereux... mais INTERDIT. »

Chapitre 6