

9+

LA LÉGENDE DE L'ARCHELUNE

1 ♦ L'Archipel oublié

Arnaud DRUELLE



THÈMES :

légendes oubliées, différences, acceptation de soi, quête de ses origines, orphelin, monde parallèle

- Un garçon qui se découvre un destin hors du commun.
- Un monde où les légendes ne peuvent exister que si l'on y croit.
- Le premier tome de la nouvelle duologie d'Arnaud Druelle, l'auteur de la série *Crocs-de-loup*.

Aux confins de l'imaginaire s'étend un archipel composé de fragments de lune : LÉGENDARIA. Une prophétie y murmure qu'un élu viendra sauver ces terres enchantées de la pire des menaces... si seulement il accepte son destin.

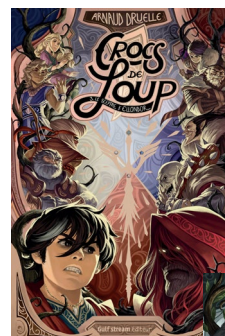
Recueilli dans un orphelinat avec pour seul bagage un pendentif en forme de croissant de lune, Callan a toujours senti qu'il était différent, comme son amie et confidente Kyla. Le jour où il colle des affiches pour annoncer une représentation du cirque Baltazar, des voyous l'attaquent. Contre toute attente, un inconnu nommé Mordrak s'interpose. Muni d'une étrange lanterne, il révèle à Callan être à la recherche d'un garçon désigné par une légendaire prophétie... et que ce garçon, ce serait lui ! Ce mystérieux personnage l'aurait donc secouru pour mieux se moquer de lui ? C'est ce que Callan croit. Il n'a alors plus qu'une envie : que Mordrak disparaisse ! Mais celui-ci n'a pas l'intention de le laisser tranquille.

Entre aventures, magie et secrets ancestraux, Callan est au seuil d'un destin extraordinaire. Aidé de Kyla, parviendra-t-il à le franchir et accepter son rôle tandis que, sur Légendaria, des ombres se répandent plus vite que la lumière ?

L'AUTEUR

Enfant, lorsqu'il tournait les pages d'un livre, Arnaud DRUELLE (33) s'imaginait chasseur de féroces dragons, aventurier dans des jungles hostiles ou combattant contre d'affreux pirates. Comme chaque récit était une nouvelle aventure, il a décidé, beaucoup plus tard, de devenir lui aussi un inventeur d'histoires afin de faire rêver à leur tour des milliers de lecteurs. Son premier roman *L'Enfant-Pan*, a été sélectionné par plusieurs prix littéraires et a remporté le prix ados Haute-Pyrénées 2022. Il est aussi l'auteur de la série fantasy « Crocs de Loup » qui a obtenu le prix Imaginales des écoliers 2025.

9 avril 2026, office 2




Série Crocs de loup (9/12 ans)
+ de 9000 exemplaires vendus et
7 Prix littéraires

 Série
La Légende
de l'Archelune

 Genres
Aventures et
Fantasy

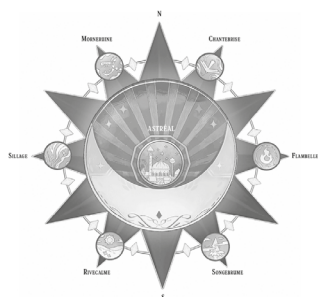
 Lectorat
À partir de
9 ans

 Prix public
13,90€ TTC

 Format
14 x 22 cm
240 pages

 Diffusion
Interforum

LÉGENDARIA



ISBN : 978-2-38349-658-8



9 782383 496588

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

www.gulfstream.fr

**Gulf
stream
éditeur**

LA LÉGENDE DE L'ARCHELUNE

1 ♦ L'Archipel oublié

Arnaud DRUELLE



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux :

Callan (12 ans) : orphelin au physique disgracieux (griffes et queue de rat), il est peut-être l' élu capable de sauver Légendaria

Kyla (12 ans) : trapéziste au physique particulier (membranes sous les bras), elle ignore qu'elle vient de Légendaria.

Événements : Recueilli dans un orphelinat avec, pour seul bagage, un pendentif en forme de croissant de lune, Callan est un garçon étrange : laid, il possède une queue de rat et des griffes. À sept ans, il est pris en charge par Zéfirus, un patron de cirque. Callan y fait la rencontre de sa fille, Kyla. Comme lui, elle a des particularités physiques : de drôles de membranes sous les bras. À douze ans, Callan est agressé dans la rue. Il est secouru par Mordrak, qui se présente comme un membre déchu de la Guilde des Veilleurs. Il est accompagné de Freluquet, un myrilith métamorphe. Originaires de Légendaria, ils affirment que Callan est l' élu de la prophétie de l'Archelune. Callan ne les croit pas et retourne au cirque. Hélas, les agresseurs de Callan le retrouvent et mettent le feu au chapiteau. Prisonnier des flammes, Callan n'a d'autre choix que de suivre Mordrak et Freluquet à Légendaria. Ils arrivent sur l'île de Songebrume, Callan rencontre l'enchanteuse Isariel, qui lui raconte la légende de l'Archelune. Légendaria est un archipel constitué de fragments de lune qui dérive entre les mondes avant sa probable destruction. Cependant, il existe une prophétie qui parle d'un bateau, l'Archelune, qui permettrait de sauver

Légendaria, notamment parce qu'il contient le Vœu d'éternité, qui donne l'immortalité. Mais seul un descendant du peuple lunaire peut localiser l'Archelune. Callan serait ce descendant. Mordrak emmène ensuite Callan à Astréal, la principale île de l'archipel où réside Shaël, la Grande Veilleuse. Mais Shaël décide de tous les enfermer. Callan parvient pourtant à s'enfuir et se réfugie sans le savoir dans la chambre de Shaël. Celle-ci devine sa présence. Elle lui explique alors pourquoi elle a voulu l'enfermer. En effet, si beaucoup considèrent que Callan peut retrouver l'Archelune, nombreux sont ceux qui considèrent qu'il pourrait bien précipiter la chute de Légendaria. Shaël emmène alors Callan au temple des Sélénites pour tenter de retrouver l'Archelune, bientôt rejoints par Mordrak et Freluquet.

Parallèlement, Zéfirus, qui s'avère être originaire lui aussi de Légendaria, décide de retourner avec sa fille Kyla dans l'archipel. Mais ils sont capturés par les Pilleurs de légendes, dont le chef, Griborgne, veut les mettre à mort. Pour sauver leur peau, Zéfirus et Kyla leur disent qu'ils savent qui est l' élu de la prophétie. Griborgne est intéressé car il souhaite détenir le Vœu d'éternité.

Le dénouement : Ils parviennent à retrouver Callan au temple des Sélénites. Alors que le combat fait rage entre les Pilleurs et les alliés de Callan, celui-ci s'aperçoit que son pendentif en forme de lune rentre parfaitement dans une gravure du temple et que Kyla possède elle aussi un médaillon, ovale celui-là, qui complète le sien. Alors apparaît, déchirant le sol, le Lunarion, une capsule volante. Callan, Kyla, Freluquet et Zéfirus y grimpe tandis que Shaël et Mordrak sont retenus prisonniers par les Pilleurs.

PLAN DE COMMUNICATION



Politique auteur

- Dédicaces
- Salons
- Rencontres



Primes

- Marque-pages



Presse média

- Insertions publicitaires
- Chroniques
- Services 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-Binder
jerome.bernez@gulfstream.fr - 02 40 48 62 64

Contact relations presse :

Camille Chantreau
camille.chantreau@gulfstream.fr - 02 40 48 62 64

EXTRAIT

« Nous étions là, tout proches, postés sur les toits. Cela fait quelque temps que nous te cherchons.

– Moi... Mais pourquoi ?

– Parce que tu n'es pas un être ordinaire, Callan. Tu es promis à un grand destin, mais pas ici. Ailleurs.

– Ailleurs... ?

Mordrak acquiesça.

– Loin de cette terre, il existe un Archipel composé d'îles toutes plus étonnantes

les unes que les autres. On l'appelle Légendaria. Là-bas, à l'abri des humains, vivent des peuples et des créatures des anciennes légendes oubliées.

Callan haussa les sourcils.

– Pfff ! Tout le monde sait que les légendes n'ont rien de vrai ! Ce ne sont que des histoires qu'on raconte pour se distraire...

– Tu te trompes, mon garçon. Les légendes sont à la base de toute civilisation. Mais le temps est un avaleur de souvenirs et, lorsqu'il n'y a plus personne pour se les remémorer, les légendes tombent dans l'oubli. » (Chapitre 3).