

9+

**ÉTINCELLES**  
 FANTASTIQUE & HISTOIRE

# MALNOUE

## le monde oublié

 Jean-Luc Marcastel (aut.)  
 Ambroise Mura (ill.)

### Thèmes :

 Créatures fantastiques,  
 royaume souterrain,  
 Seconde Guerre  
 mondiale, Résistance,  
 aventures.

• Un habile va-et-vient entre la dure réalité de la Seconde Guerre mondiale et un monde souterrain fantastique.

• Un jeune homme ordinaire que des circonstances exceptionnelles vont transformer en véritable héros.

• La plume toujours aussi efficace et humaniste de Jean-Luc Marcastel

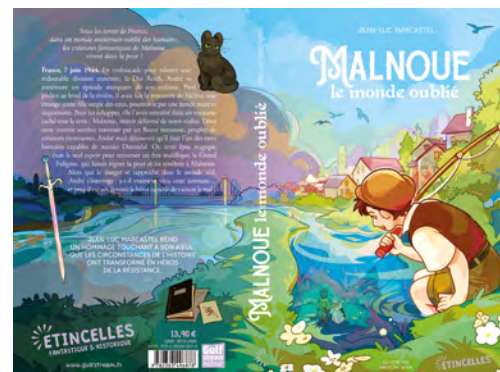
France, 7 juin 1944. En embuscade pour ralentir une redoutable division ennemie, la Das Reich, André se remémore un épisode marquant de son enfance. Parti pêcher au bord de la rivière, il avait fait la rencontre de Méline, une étrange jeune fille surgie des eaux, poursuivie par une fumée noire et inquiétante. Pour lui échapper, elle l'avait entraîné dans un royaume caché sous la terre : Malnoue, miroir déformé de notre réalité. Dans cette contrée sombre traversée par un fleuve immense, peuplée de créatures étonnantes, André avait découvert qu'il était l'un des rares humains capables de manier Durandal. Or, cette épée magique était le seul espoir pour renverser un être maléfique, le Grand Fuligine, qui faisait régner la peur et les ténèbres à Malnoue. Alors que le danger se rapproche dans le monde réel, André s'interroge : a-t-il vraiment vécu cette aventure... et peut-il encore devenir le héros capable de vaincre le mal ?

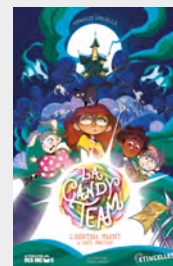
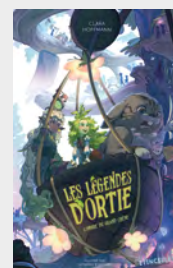
### L'AUTEUR

Jean-Luc MARCASTEL est né à Aurillac (15), dans le Cantal. Il a d'abord été professeur d'histoire avant de devenir auteur de romans fantastiques et de fantasy, dans lesquels il n'hésite pas à s'inspirer du folklore et des légendes. Il est, entre autres, l'auteur de la série *Louis le Galoup*, chez Nouvel Angle. Dans la collection Étinzelles, Jean-Luc Marcastel a écrit *Le Retour de la bête* et *Libertalia*, sélectionnés respectivement par le prix des Incorruptibles 2019/2020 et 2021/2022, dans la catégorie CM2/6<sup>e</sup>.

### L'ILLUSTRATEUR

Ambroise MURA (76) est sorti d'une licence en illustration jeunesse et bande dessinée à l'ELMAD Renoir à Paris, Ambroise Mura remplit son univers visuel de personnages fantastiques et décors lumineux. Toujours à la recherche de nouveaux ouvrages à illustrer, il travaille également sur des projets personnels, cherchant à se plonger dans des mondes imaginaires fournis.


**10 septembre 2026 (office 2)**

**COUVERTURE À PLAT AVEC DES ÉLÉMENTS  
 CONTEXTUALISANT LA SECONDE GUERRE  
 MONDIALE**

 PUBLIÉS  
 DANS LA MÊME COLLECTION

 Sélectionné pour  
 le Prix des Incos,  
 catégorie CM2/6e

 -  
 Mêmes Théma-  
 tiques de Seconde  
 Guerre Mondiale,  
 Enfance et Fantasy

ISBN : 978-2-38349-687-8



9 782383 496878

 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

# MALNOUE

## le monde oublié

Jean-Luc Marcastel (aut.)  
Ambroise Mura (ill.)



### LE PITCH (attention spoilers)

#### Personnages principaux :

**André** : adolescent chétif de 13 ans dont le courage sera révélé par les aventures dans un royaume souterrain fantastique et les circonstances de l'Histoire.

**Méline** : jeune fille lumineuse qui va guider André dans le royaume souterrain de Malnoue.

**Sire Matagot** : homme-chat qui les aide à Malnoue, mais qui finit par les trahir.

**Événements** : Le 7 juin 1944, André est engagé dans la Résistance. Il doit accomplir une mission quasiment suicide : ralentir la sinistre division Das Reich au pont de Groléjac dans sa remontée vers la Normandie, où les alliés viennent de débarquer. À la veille de l'opération, il se remémore un épisode de son enfance.

En 1938, André est parti pêcher à la rivière. Soudain une grande gerbe d'eau jaillit. Sur les berges une jeune fille, Méline, et un chat apparaissent. De l'eau émerge aussi une sorte de fumée noire qui les poursuit. André les ramène donc tous deux chez Mémé Plas, sa grand-mère, qui accepte de les recueillir. Mais André attire l'attention du « Crapaud », un gamin qui le harcèle. Il veut lui échapper, mais le Crapaud se fait contaminer par la fumée noire. Lui et sa bande l'acculent devant la fontaine du village. Méline le tire alors dans le bassin. André a la surprise de plonger dans un bassin sans fond. Alors qu'il croit se noyer, il finit par émerger dans un lieu étrangement sombre où le chat est devenu un homme-chat du nom de Sire Matagot. Celui-ci et Méline lui expliquent qu'ils se trouvent dans un royaume souterrain traversé par un fleuve : Malnoue. Jadis, il y avait des échanges entre humains et créatures de ce monde. Mais aujourd'hui ce monde a été oublié, et seuls quelques humains ont la capacité de s'y

rendre, dont André. Hélas, Malnoue a perdu sa reine, tuée par un humain. Ce drame a permis à un être maléfique, le Grand Fuligine, de prendre le pouvoir. Il a traqué tous les humains encore présents dans le royaume et fait régner la terreur. Le seul moyen de l'arrêter est de s'emparer de Durandal, une épée magique seule capable de le neutraliser. Sauf qu'il n'y a qu'un humain qui peut faire fonctionner sa magie, d'où la présence d'André, que Méline et Sire Matagot sont venus chercher.

Traqués par le Veneur, une créature maléfique qui exécute les basses besognes du Grand Fuligine, Méline, Sire Matagot et André doivent tout d'abord récupérer Durandal, gardé par le Hupeur, un dangereux oiseau. Quand ils y parviennent, ils se rendent au palais de la reine, où se trouve la source de Malnoue. Mais en chemin, Sire Matagot trahit André et Méline. Le Veneur s'empare de Durandal et livre les prisonniers au Grand Fuligine. Celui-ci leur explique que, pour asseoir définitivement son pouvoir sur Malnoue, il devait récupérer Durandal, mais que c'était impossible sans un humain. Il a donc manipulé Méline, dont il révèle la véritable identité : Mélusine, femme-serpent et fille de la défunte reine, qui se méfie des humains, mais qui en a tout de même besoin elle aussi pour espérer le renverser.

**Le dénouement** : Pris de remords, Sire Matagot se rebelle au péril de sa vie. André parvient alors à récupérer Durandal. Mélusine lui demande de rêver à des choses positives, ce qui prive le Grand Fuligine de son pouvoir, nourri par la peur. Affaibli, il ne peut résister à Mélusine, qui récupère son trône. André retourne chez les humains. Mais a-t-il vraiment vécu toutes ses aventures ou a-t-il été victime d'un délire parce qu'il a en fait failli se noyer ?

Parallèlement à cette aventure souterraine, on suit André dans son opération en juin 1944 contre les nazis. Si celui-ci se comporte en héros face à la division Das Reich, il se fait malheureusement tuer. Mais juste avant de mourir, Mélusine revient vers lui et l'emporte à Malnoue. Si André semble bien mort pour ses proches, peut-être a-t-il survécu à Malnoue.

### PLAN DE COMMUNICATION



#### Politique auteur

- Dédicaces
- Salons
- Rencontres



#### Primes

Marque-pages



#### 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 :

Louise Buf  
(louise.buf@gulfstream.fr – 02 40 48 62 64)

### EXTRAIT

« Trop tard... L'énorme truite, sur un dernier et magistral coup de nageoire, sauta dans la vasque et y disparut, entraînant la canne à pêche, qui la suivit dans les profondeurs du bassin.

Trempe, oscillant entre colère et désolation, il ne savait pas s'il allait éclater en sanglots ou en jurons plus abominables les uns que les autres, quand il entendit un gémissement.

Intrigué, il se retourna lentement pour découvrir... la forme svelte d'une jeune fille à la longue chevelure, vêtue d'une robe claire, et un chat

noir ébouriffé, échoués tous deux sur les cailloux à moins d'un pas de lui.

L'inconnue, immobile, lui tournait le dos, mais le chat, après s'être secoué d'importance pour extirper de son pelage l'eau qui l'alourdissait, le fixa de son regard émeraude et lui dédia un "Mrrrou ?" interrogateur.

Devant les curieux yeux vairons du petit félin qui le dévisageait avec une intensité presque dérangeante, il ne put retenir un :

— Ça c'est pas normal. » (Chapitre 1)