

LES AVENTURES D'

ALWEN & NOIRPLUME

TOME 1 : LE DRAGON HURLEUR



B.D.
+
Roman

PLUMEPIXIA.

LES AVENTURES D'

ALWEN & NOIRPLUME

TOME 1 : LE DRAGON HURLEUR

Univers et Personnages : Guillaume Q.
Textes : Guillaume Q. et ChatGPT (Pro.)
Images : Guillaume Q. et Midjourney (Pro.)
Mise en page : Guillaume Q.

Audio : Guillaume Q. et Coqui

(En option avec le pack numérique)

Dépôt propriété I.N.P.I. : DSO2025009748

Dépôt légal B.N.F. : Juin 2025

Conforme à la loi n°49-956 du 16 juillet 1949

sur les publications destinées à la jeunesse.

Tous droits de reproduction, de diffusion ou d'adaptation
interdits sans autorisation de l'auteur.

Code ISBN : 979-10-977601-0-6

Imprimé en France - Papier certifié PEFC

Première impression : Juin 2025

Éditions PLUMEPIXIA

www.plumepixia.com



Préface

Chers lecteurs et lectrices,

Bienvenue dans l'univers d'**Alwen et Noirplume** : une aventure de courage, d'humour et de magie.

Ce livre s'adresse principalement aux jeunes lecteurs **de 7 à 11 ans** – mais aussi aux plus grands. Chaque tome propose une partie **bande dessinée** et une partie **roman**, laissant à chacun le choix, selon ses envies et son niveau de lecture.

L'idée de départ est d'utiliser l'**Intelligence Artificielle** comme une extension de mon imagination. N'étant ni dessinateur ni romancier, mais passionné de nouvelles technologies et désireux de partager un univers, j'ai senti que le moment était venu d'explorer ces outils.

On pourrait croire que l'I.A. est automatique, mais en réalité, cela ressemble beaucoup plus à de l'**artisanat numérique**, où chaque choix et chaque détail comptent, comme **un sculpteur** qui donne forme à une matière brute.

Vous remarquerez parfois des **différences dans les illustrations** : l'I.A. générative a encore ses limites, et je vous invite à les découvrir comme partie intégrante du projet.

Je remercie **mon épouse**, qui m'a encouragé à me lancer dans l'exploration de l'I.A., ainsi que **mes enfants**, dont la curiosité et l'amour des livres m'ont inspiré. Ce projet est un peu le leur, et j'espère qu'il deviendra aussi le vôtre.

En hommage au **Maître**, mes dés roulent en ta mémoire.







Bonne lecture, Guillaume



Comment fonctionne le dé magique à 20 faces ?

Dans cette histoire, je ne décide pas de tout... J'ai un allié spécial : un **dé à 20 faces** ! On l'utilise souvent dans les **jeux de rôle**.

À chaque moment important (danger, combat, choix risqué...), **je lance le dé**. Le **résultat** m'indique **comment la situation évolue**.

-  **1** → Catastrophe ! Tout va très mal, c'est la pire situation.
-  **2 à 5** → Très compliqué. Le héros est en grande difficulté.
-  **6 à 10** → Compliqué. Il va falloir s'accrocher.
-  **11 à 15** → Le héros s'en sort bien, presque sans accroc.
-  **16 à 19** → Belle réussite. Tout roule.
-  **20** → Réussite légendaire ! Tout réussit parfaitement.

Quand il y a un duel, **je lance un dé pour le héros**, et **un autre pour son adversaire** (garde, monstre, piège, etc.).

→ Si le héros obtient un chiffre **beaucoup plus grand**, **il gagne facilement**.

→ Si **l'adversaire** fait un meilleur score, attention... ça se complique.

→ Si les deux chiffres sont **proches**, la bataille continue, et il faut rejouer.

Grâce à ce dé magique, **même moi, l'auteur, je ne savais pas ce qui allait se passer**.

L'histoire se crée **en même temps que vous la découvrez**. Alors, **soyez attentif**, à chaque lancer, **tout peut arriver**.

Préambule

Dans l'ombre d'une taverne, des villageois curieux de nouvelles histoires, s'entassent aux côtés de marchands discutant de leurs dernières transactions. L'odeur de viande rôtie et de boissons épicées flotte dans l'air, donnant à l'endroit une ambiance à la fois chaleureuse et agitée.
Une taverne en somme !



Mais un homme bruyant et sceptique vient gâcher la fête.



La magie ! Pfff, ce n'est que des histoires pour endormir les enfants et effrayer les simples d'esprit.



Un murmure d'approbation parcourt la pièce.



Un homme capuché, silencieux dans son coin, ne semble pas s'agiter.



Quand tout à coup, il se lève.
Une lueur menaçante émane de ses mains.



Les villageois et les marchands restent bloqués dans leurs postures...



...certains levant leurs verres, d'autres en train de rire ou avec l'air inquiet.



Dehors, le temps semble comme suspendu, les rues sont désertes et les arbres immobiles.



Chapitre 1 : Une aube silencieuse

Voici Alwen, un jeune garçon au regard curieux et intrépide...



...accompagné par son fidèle corbeau, Noirplume.



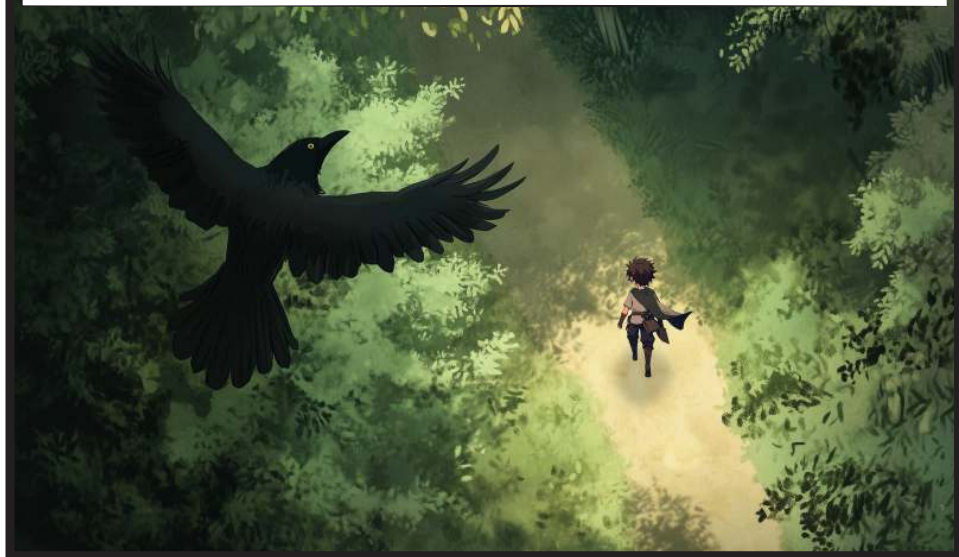
Franchement Alwen, tout ça pour une potion... Deuxième jour de marche pour soigner les jambes de ton père. Ce sont ses jambes ou les tiennes qui vont finir par s'user !?



Ne te plains pas trop Noirplume ! La dernière fois qu'on est venu ici, tu as mangé toutes les mûres que tu voulais.



Ils poursuivent leur chemin...



...traversant les arbres touffus...



...et les fougères.



Ils finissent par apercevoir la cabane perchée du druide, un endroit excentrique...



...avec des ossements d'animaux...



...et des plantes qui sèchent accrochées un peu partout.



Alwen frappe à la porte de la cabane.

Ah !
Je savais que tu allais
venir mon cher Alwen ! J'ai
eu... une vision !

Cette
fois, tu ne repartiras
pas avec ta potion ! Car
vois-tu, il s'est passé un drôle
d'événement cette nuit au vil-
lage.

Le village
a été figé, bloqué dans le temps,
comme si le temps avait été plié, le
temps... plié ! Hahaha, le temps plié, tu saisis
le jeu de mots ?

Alwen et Noirplume échangent un regard, déjà habitués aux blagues farfelues du druide.





*Voici le cadran du Porteur.
Il t'aidera à recueillir les cristaux au
fur et à mesure de ta quête. Chaque cristal
te donnera un pouvoir unique qui te sera bien
utile pour surmonter les épreuves à venir.*




Il sort un cristal orange qui brille intensément...



...et le fixe sur le cadran.

*Le premier, est offert
par la maison hihhi ! Il te
sera utile pour ton premier défi
car un hurlement redoutable t'at-
tend... Mais patience, patience !*





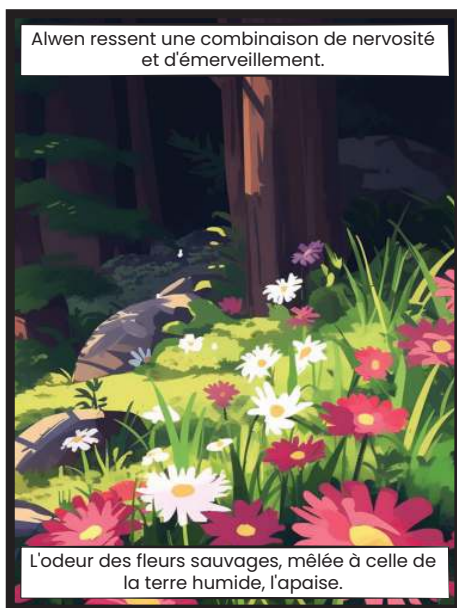
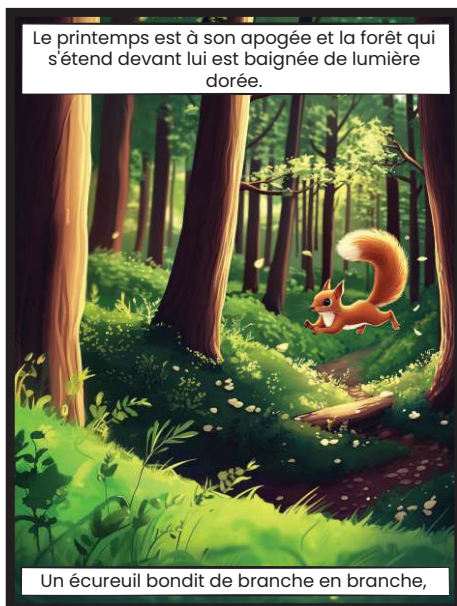
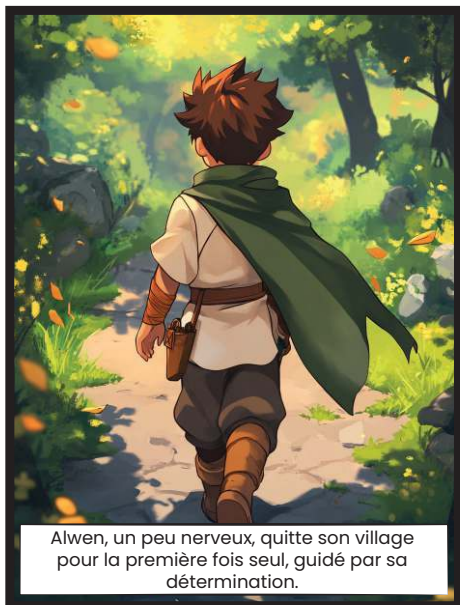
*Alors prépare-toi
Alwen. Ta quête commence
dès maintenant. Que la magie
soit avec toi, et surtout...*

*ah
oui, j'oubliais, commence
par aller rendre visite à mon
vieux ami Lapid'R, le gemmologue* en
ville. Il pourra te renseigner davantage
sur les lieux où trouver les cristaux
manquants. C'est l'un des rares à
connaître vraiment
ces endroits.*

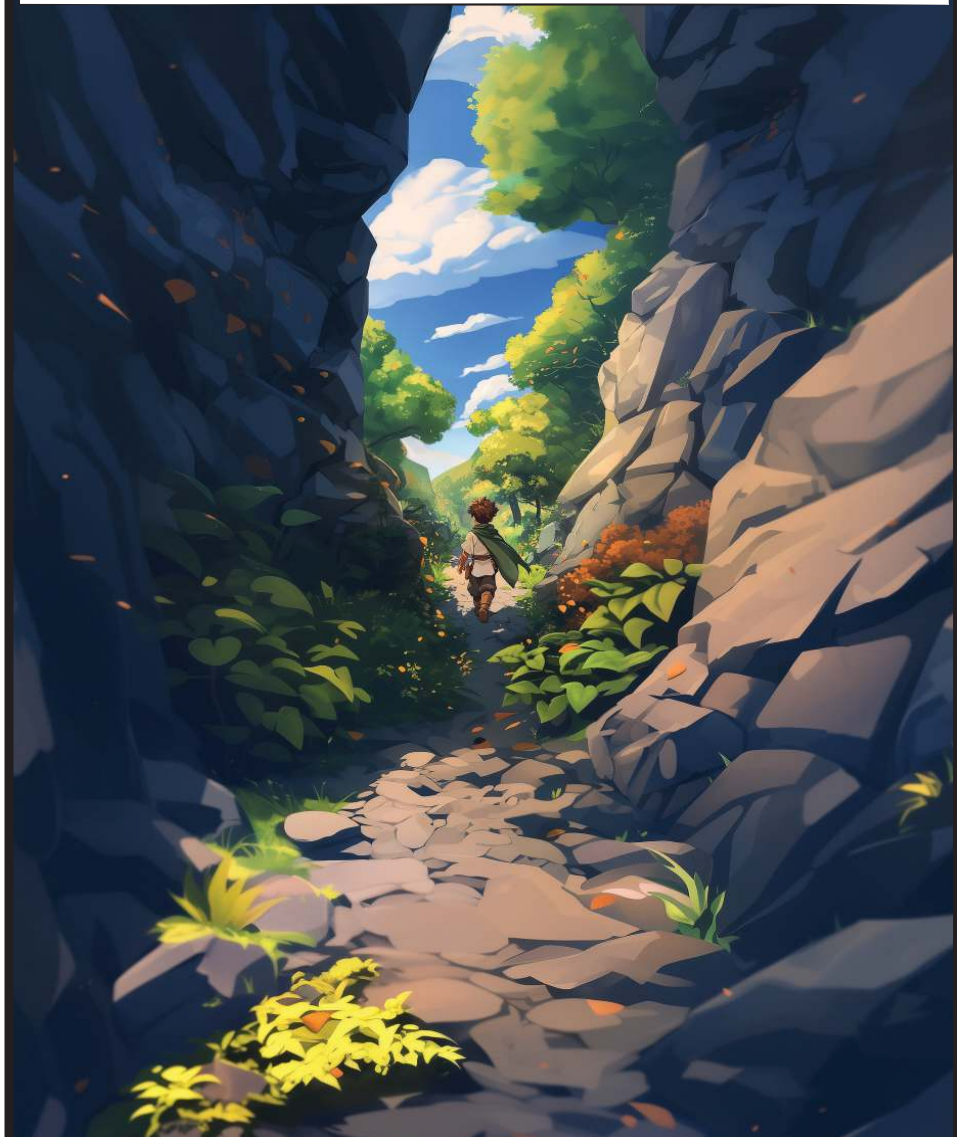
**Gemmologue : spécialiste des pierres précieuses.*

Avec ces derniers mots, Alwen et Noirplume se préparent à partir pour leur première épreuve, laissant le druide derrière eux, riant toujours à ses propres jeux de mots.

Chapitre 2 : Direction la ville



Malgré son appréhension, un sentiment de liberté s'empare de lui, il se laisse porter par l'atmosphère paisible mais pleine de vie qui l'entoure.

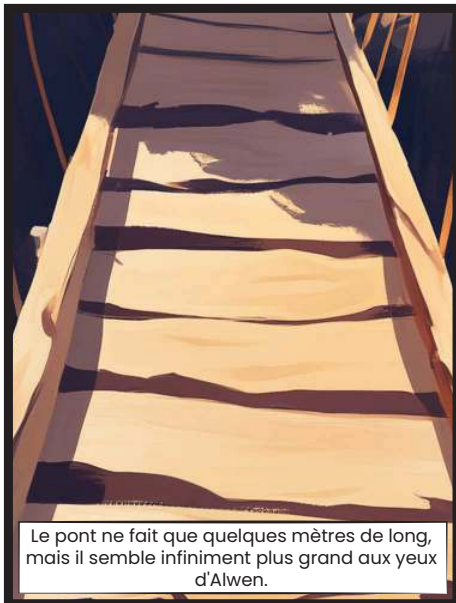


Cependant, sur le chemin, une mésaventure l'attend.

Alwen arrive devant le pont qu'il n'apprécie guère.



Un pont de singe, fait de bois et de cordes, suspendu au-dessus d'un gouffre, dans lequel coule une rivière.



Le pont ne fait que quelques mètres de long, mais il semble infiniment plus grand aux yeux d'Alwen.

Il se dit qu'il aurait peut-être mieux fait de prendre le chemin habituel, au lieu de ce raccourci.



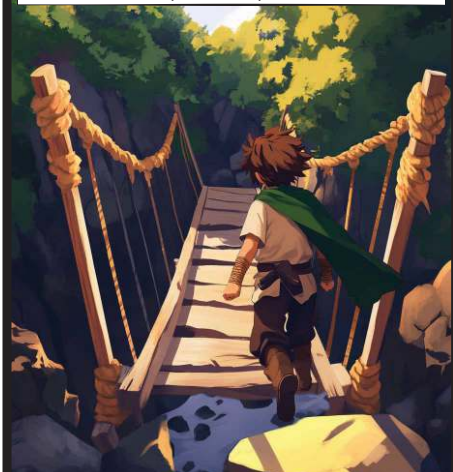
Mais il se rappelle à quel point celui-ci lui faisait gagner du temps lorsqu'il allait en ville avec son père.

Il se tient là, devant, le regard fixé sur les planches usées, les cordes qui grincent au moindre souffle de vent.



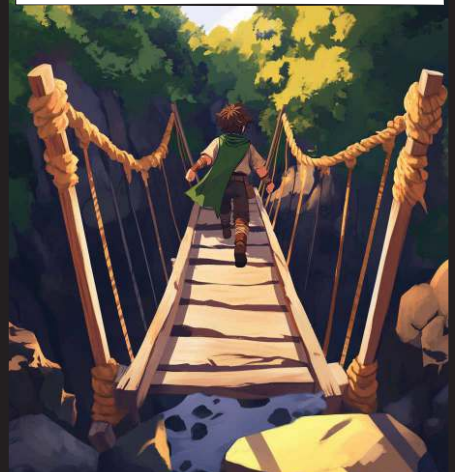
*Tu peux le faire, Alwen.
Ce n'est qu'un pont.*

Rassemblant tout son courage, il pose un pied sur la première planche...



...puis l'autre, et avance lentement, ses yeux rivés sur l'autre côté.

Alors qu'il traverse le petit pont de bois à moitié vermoulu,...



...une planche cède sous ses pieds.

Il se retrouve accroché par les bras, ses jambes projetées dans le vide, au-dessus de la rivière en contrebas.



Découvrez la suite de la BD sur

www.plumepixia.com

(Version Papier et Numérique)

Extrait du Roman

page suivante >

Préambule

Dans l'ombre d'une taverne, des villageois curieux de nouvelles histoires, s'entassent aux côtés de marchands discutant de leurs dernières transactions. L'odeur de viande rôtie et de boissons épicées flotte dans l'air, donnant à l'endroit une ambiance à la fois chaleureuse et tumultueuse. Une taverne en somme !

Mais quelque chose d'inhabituel se produit : un homme bruyant et sceptique se lève soudainement, surpassant le brouhaha ambiant.

Homme sceptique : « **La magie ! Pff, ce n'est que des histoires pour endormir les enfants et effrayer les simples d'esprit. Rien de plus que quelques vieux contes. »**

Un murmure d'approbation parcourt la pièce, mais le plus troublant est un homme capuché, silencieux dans son coin, qui ne semble pas s'agiter. Ses yeux luisent dans l'ombre de son capuchon, quand, tout à coup, il se lève sans un mot. Une lueur menaçante émane de ses mains tandis qu'il murmure des paroles mystérieuses : « **Tempus congelatur !** ». En un instant, le monde du village bascule dans un étrange silence ... Le temps se fige. Les villageois et les marchands restent bloqués dans leurs postures : certains levant leurs verres, d'autres en train de rire ou avec l'air inquiet.

Dehors, le village semble comme suspendu dans le temps, les rues sont désertes et les arbres immobiles.

Chapitre 1 : Une Aube Silencieuse

Voici Alwen, un jeune garçon au regard curieux et intrépide. Il marche à travers les sous-bois, accompagné par son fidèle corbeau, Noirplume. Avec son courage et son ingéniosité, Alwen est le seul garçon de son âge à oser aller chercher les précieuses concoctions du druide, si bénéfiques au village, et surtout à son père pour soulager ses douleurs aux jambes.

Noirplume, un corbeau un peu râleur et friand de commentaires moqueurs, est aussi intelligent que sarcastique. Il est souvent perché sur l'épaule d'Alwen avec ses plumes noires scintillantes. La voix de Noirplume est à la fois grave et un peu narquoise, ce qui ajoute un côté comique à ses interventions.

Noirplume : « Franchement Alwen, tout ça pour une potion... Deuxième jour de marche pour soigner les jambes de ton père. Ce sont ses jambes ou les tiennes qui vont finir par s'user !? »

Alwen : « Ne te plains pas trop Noirplume ! La dernière fois qu'on est venu ici, tu as mangé toutes les mûres que tu voulais. »

Ils poursuivent leur chemin, traversant les arbres touffus et les fougères. Ils finissent par apercevoir la cabane perchée du druide, un endroit excentrique avec des ossements d'animaux et des plantes qui sèchent accrochées un peu partout.

Alwen frappe à la porte de la cabane, et un grand homme en haillons, avec une barbe poivre et sel et un regard un peu fou, apparaît en rigolant.

Druide : « **Ah ! Je savais que tu allais venir mon cher Alwen ! J'ai eu... une vision !** » dit-il avec un sourire malicieux. « **Cette fois, tu ne repartiras pas avec ta potion ! Car vois-tu, il s'est passé un drôle d'événement cette nuit au village. Le village a été figé, bloqué dans le temps, comme si le temps avait été plié, le temps... plié ! Hahaha, le temps plié, tu saisis le jeu de mots ?** »

Alwen et Noirplume échangent un regard, déjà habitués aux blagues farfelues du druide.

Alwen : « **Euh... Le village est figé ? Le temps plié ? Qu'est-ce que ça veut dire ?** »

Druide : « **Imagine... le temps ne s'écoule plus dans le village, tous sont figés dans l'instant. Pour briser ce sort, tu vas devoir accomplir une grande quête, une quête digne d'un véritable héros ! Il te faudra obtenir des cristaux magiques, chacun protégé par une créature redoutable !** »

Le druide sort un bracelet en bois avec un cadran et le passe au poignet d'Alwen.

Druide : « **Voici le cadran du Porteur. Il t'aidera à recueillir les cristaux au fur et à mesure de ta quête. Chaque cristal**

te donnera un pouvoir unique qui te sera bien utile pour surmonter les épreuves à venir. »

Il sort un cristal orange qui brille intensément et le fixe sur le cadran.

Druide : « **Le premier, est offert par la maison hihhi ! Il te sera utile pour ton premier défi car un hurlement redoutable t'attend... Mais patience, patience !** » Le druide rit encore en regardant au loin, comme s'il avait déjà tout vu.

Noirplume : « **Eh bien au moins, cette fois, on va peut-être avoir de l'aventure ! Moins ennuyeuses que tes baaalades en forêt !** »

Alwen, un peu effrayé mais déterminé, touche le cristal et regarde le druide.

Alwen : « **D'accord... Je ferai tout ce qu'il faut pour sauver le village !** »

Le druide sourit, posant une main rassurante sur son épaule.

Druide : « **Alors prépare-toi Alwen. Ta quête commence dès maintenant. Que la magie soit avec toi, et surtout... ah oui, j'oubliais, commence par aller rendre visite à mon vieil ami Lapid'R, le gemmologue* en ville. Il pourra te renseigner davantage sur les lieux où trouver les cristaux manquants. C'est l'un des rares à connaître vraiment ces endroits.** »

Avec ces derniers mots, Alwen et Noirplume se préparent à partir pour leur première épreuve, laissant le druide derrière eux, riant toujours à ses propres jeux de mots.

*Gemmologue : spécialiste des pierres précieuses.

Chapitre 2 : Direction la ville

Alwen, un peu nerveux, quitte son village pour la première fois seul, guidé par sa détermination. Le printemps est à son apogée et la forêt qui s'étend devant lui est baignée de lumière dorée. Un écureuil bondit de branche en branche, tandis que des lapins détalent à son approche, leurs oreilles disparaissent parmi les fougères. Alwen ressent une combinaison de nervosité et d'émerveillement. L'odeur des fleurs sauvages, mêlée à celle de la terre humide, l'apaise. Cela lui rappelle les histoires d'aventure qu'il entendait enfant. Chaque pas qu'il fait est accompagné du chant des oiseaux qui fait écho à son propre désir de découverte. Malgré son appréhension, un sentiment de liberté s'empare de lui, il se laisse porter par l'atmosphère paisible mais pleine de vie qui l'entoure, sentant que la forêt l'accompagne dans son voyage.

Cependant, sur le chemin, une mésaventure l'attend.

Alwen arrive devant le pont qu'il n'apprécie guère. Un pont de singe, fait de bois et de cordes, suspendu au-dessus d'un gouffre, dans lequel coule une rivière. Le pont ne fait que quelques mètres de long, mais il semble infiniment plus grand aux yeux d'Alwen. Il se dit qu'il aurait peut-être mieux fait de prendre le chemin habituel, au lieu de ce raccourci. Mais il se rappelle à quel point celui-ci lui faisait gagner du temps lorsqu'il allait en ville avec son père. Il se tient là, devant, le regard fixé sur les planches usées, les cordes qui grincent au moindre souffle de vent. Une sensation de vertige monte en

lui, ses mains deviennent moites, et son cœur bat la chamade. Mais il n'a pas le choix. Inspirant profondément, il se donne du courage : « **Tu peux le faire, Alwen. Ce n'est qu'un pont** ». Rassemblant tout son courage, il pose un pied sur la première planche, puis l'autre, et avance lentement, ses yeux rivés sur l'autre côté, déterminé à ne pas regarder en bas. Alors qu'il traverse le petit pont de bois à moitié vermoulu, une planche cède sous ses pieds. Il se retrouve accroché par les bras, ses jambes projetées dans le vide, au-dessus de la rivière en contrebas.

Découvrez la suite sur

www.plumepixia.com

(Version Papier et Numérique)

LES AVENTURES D'

ALWEN &

NOIRPLUME

TOME 1 : LE DRAGON HURLEUR

MAGIE, HUMOUR ET REBONDISSEMENTS GARANTIS !

Un terrible sort a figé le temps au village. Pour le briser, Alwen, jeune aventurier courageux, et Noirplume, corbeau loyal mais sarcastique, n'ont qu'une solution : partir à l'aventure et affronter des créatures aussi étranges que redoutables.

Mais attention : leur voyage est guidé par un dé magique, et ça, pour le meilleur et pour le pire !

Ce livre original propose deux formats pour une même histoire : Une version B.D. + une version Roman.

Idéal pour les enfants de 7 à 11 ans ; Selon leur envie et leur niveau de lecture.

Une œuvre entre imaginaire et technologie, créée avec passion, avec des outils d'I.A. générative comme ChatGPT, Midjourney ou Coqui.



en option

PRIX FRANCE TTC : 12,90€

ISBN: 979-10-977601-0-6



9 791097 760106