

MILLE HISTOIRES FABULEUSES

2015

*Une sélection de titres disponibles
pour l'adaptation audiovisuelle*



Le Bureau international de l'édition française (BIEF) est un organisme sans but lucratif qui représente 270 éditeurs. Il assure la présence collective de l'édition française dans de nombreuses foires internationales du livre, organise des séminaires professionnels entre les éditeurs français et étrangers et réalise des études dans le secteur de l'édition. En coopération avec la SCELFF, le BIEF développe la promotion des livres en français pouvant faire l'objet d'une adaptation audiovisuelle en proposant des rencontres professionnelles entre éditeurs français et producteurs étrangers, la production de catalogues et un site Internet, www.shoot-the-book.com. Le bureau du BIEF à New York, The French Publishers' Agency, présente l'édition française aux éditeurs et aux producteurs américains.

Illustration de la couverture
Alyssa – Bauthian & Morse
© Éditions Soleil

VOUS CHERCHEZ UNE HISTOIRE ?

TROUVEZ UN LIVRE !

L'édition est un vivier riche de sujets et d'histoires susceptibles d'être portés à l'écran. Ces histoires ont été écrites par les meilleurs connaisseurs du drame, du suspens ou de la romance – les auteurs –, évaluées par des professionnels qui choisissent de les publier – les éditeurs –, et prennent vie en étant lues par le plus grand nombre. Pour mettre en lumière ces histoires et les projeter dans le faisceau d'intérêt des professionnels de l'audiovisuel, voici, spécialement préparé pour le MIFA 2015, ce catalogue de titres sélectionnés par les éditeurs pour leur adaptabilité et leur disponibilité. Chaque histoire vous est présentée par ses principales lignes de force, avec une synthèse des informations clés et le contact de la personne à solliciter pour aller plus loin. Elles sont également, parmi d'autres titres, présentées sur le site Internet www.shoot-the-book.com. Créé en 2013 par le BIEF et la SCELFF, ce site Internet, entièrement en anglais, a pour objectif d'être une passerelle entre l'écrit et l'image. Les responsables des droits audiovisuels des maisons d'édition françaises ont la possibilité, à tout moment de l'année, de présenter sur ce site Internet des ouvrages à fort potentiel d'adaptation cinématographique. Grâce à un moteur de recherche multicritère, les professionnels de l'audiovisuel qui le visitent peuvent sélectionner des titres par genre de film, par mot-clé, par personnage, par époque, etc. en fonction de leur projet. Ils peuvent également poster un message aux éditeurs pour une recherche plus précise.

Bonne lecture !

Contact

Christine Karavias
c.karavias@bief.org
+33 1 44 41 13 10

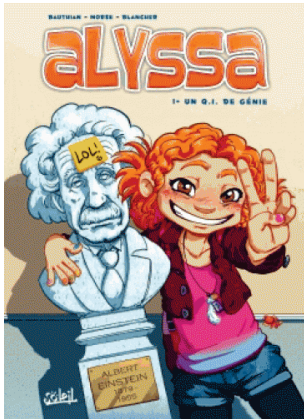
Alyssa. Un Q.I. de génie

Isabelle Bauthian, Rebecca Morse

COMÉDIE

BANDE DESSINÉE

Alyssa, 160 de Q. I. et deux ans d'avance, une intello incognito au collège !



SETTING

Aujourd'hui, en milieu urbain. L'action se déroule sur une année scolaire.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Alyssa (féminin, adolescent)

Nadia (féminin, adolescent)

Mél (féminin, adolescent)

RÉFÉRENCES FILM/TV

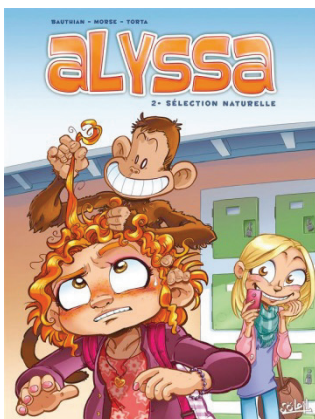
Big Bang Theory pour les petits,
Disney's Recess / La cour de récré.

PLUS D'INFOS

2 tomes disponibles.

Titre du tome 2 :

Sélection naturelle.



Alyssa est une jeune fille pas tout à fait comme les autres, avec 160 de Q.I., et deux ans d'avance, Alyssa est une vraie intello. Lorsque toute la famille emménage dans une nouvelle ville, c'est une aubaine pour elle. Nouveau collège, nouvelle vie. Inconnue, elle va pouvoir feindre d'être comme tout le monde et ne plus être prise pour « l'intello de service ». Mais pour mener une vie « normale », elle doit faire semblant d'être branchée, d'être « in ». Elle est sûre qu'il lui faut apprendre à aimer le shopping, suivre les sitcoms les plus improbables, se maquiller, aller voir des films sans intérêt. Sa bande de copines composée de Nadia, un fort caractère qui adore les fringues, de Mél, la sportive et d'Élodie, la petite fragile, est un atout pour l'intégration d'Alyssa. Et l'arme secrète d'Alyssa, c'est l'observation et l'adaptation. Mais évidemment, ce n'est pas toujours facile d'avoir une identité secrète : cacher qu'on connaît Kant, qu'on ne comprend pas les textos en abrégés, qu'on confond les starlettes et les chanteuses à la mode, qu'on ne maîtrise pas les faux ongles... À la maison, ses parents sont souvent exaspérés par le pragmatisme de leur petite, mais ils sont conscients qu'il faut l'aider à s'intégrer, et vont tenter, à contrecœur, de valoriser les aspects les plus futiles de la vie d'ado. Quant à son petit frère, Alyssa tente de lui inculquer les bases de la science, même s'il n'est pas très réceptif. En revanche, il est véritablement utile à la quête de crédibilité d'Alyssa. Léa, la gothique, l'a démasquée. Elle est la seule à connaître la véritable identité d'Alyssa et ce secret qui les lie va être le début d'une véritable amitié.

Alyssa est sur le point de gagner son pari. Mais elle se met en danger quand elle pense au nouveau : le charmant Damien, intello assumé, et souffre-douleur de la classe. Comment Alyssa va-t-elle réussir à jongler entre ses amis et cet amour naissant ? Alyssa espère cependant qu'elle réussira à lui faire comprendre qu'il y a une fille intelligente dans le collège et que c'est elle ! Mais cela ne semble pas le convaincre. Heureusement la vie du collège est riche en voyages scolaires, fêtes et événements propices à des révélations.

Bauthian et Morse explorent avec bonheur les rôles qu'on propose aux filles et garçons au collège. Non, le monde n'est pas peuplé uniquement de princesses, de savants et de pompiers.

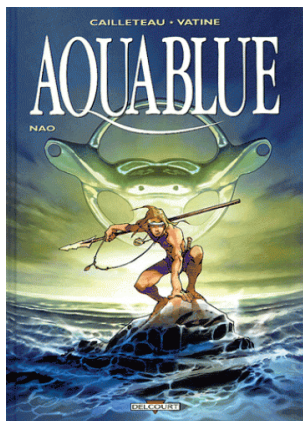
Aquablue. Nao

Thierry Cailleteau, Olivier Vatine

SCIENCE FICTION • AVENTURE

BANDE DESSINÉE

Nao, humain, lutte pour la liberté d'Aquablue. Mais il est aussi l'héritier de leur plus grand ennemi, la puissante famille terrienne Morgenstern.



SETTING

Époque futuriste. Une planète entourée d'eau et une ville terrienne. L'intégralité de l'histoire se déroule sur 20 ans.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Nao (masculin, vingtaine)
Maurice Dupré (masculin, quarantaine)
Melkeiok (masculin, cinquantaine)

RÉFÉRENCES FILM/TV

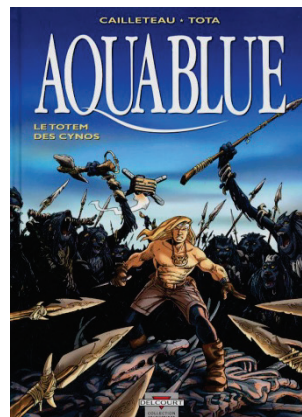
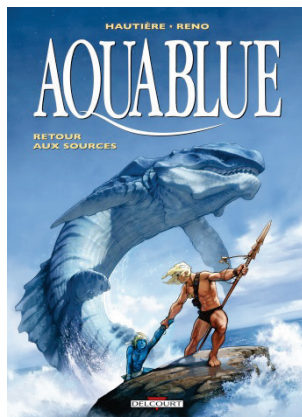
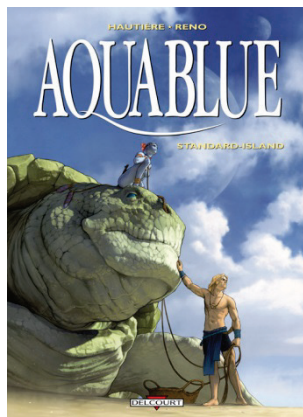
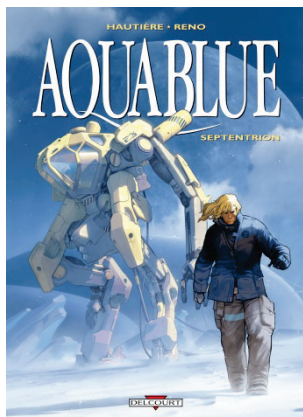
Avatar, Rahan, Les mondes engloutis.

PLUS D'INFOS

Aquablue, épopée sur fond d'océan, est un récit humaniste pour tout public qui invite à une réflexion écologique et pacifiste.

14 tomes disponibles.

Seul rescapé d'un accident spatial, l'orphelin Wilfrid Morgenstern et son robot Cybot, après huit années passées en orbite, atterrissent sur Aquablue, une planète recouverte à 97 % d'eau. Cette planète-océan est habitée par un peuple paisible de pêcheur qui vit en harmonie avec la nature et surtout avec la mer. Le peuple d'Aquablue voue une croyance en l'Uruk-Uru, une créature maritime qui n'apparaît aux yeux de ce peuple qu'une fois par siècle pour désigner l' élu : Uruk-Uru apparaît dès l'arrivée du terrien, et le désigne élu, et donc guide du peuple d'Aquablue. Wilfrid est baptisé Nao et se voit offrir une relique, lien privilégié avec l'Uruk-Uru. Élevé et éduqué comme un membre de la tribu d'Aquablue, à 18 ans, Nao parvient au jour du rituel qui fera de lui un homme. Il pourra choisir celle qui le suivra toute sa vie et fonder une famille, c'est Mi-Nuee la fille du chef de la tribu. Un ethnologue, Maurice Dupré, venu avec son équipe étudier le peuple d'Aquablue, s'étonne d'y trouver un humain, et lui propose de rejoindre la Terre. Nao refuse, car il est à Aquablue chez lui parmi les siens désormais. Dupré lui répare son vieux robot Cybot, débranché. C'est en le réparant que Dupré découvre la filiation de Nao. Cette vie idéale est bouleversée par l'arrivée de la belliqueuse entreprise TEXEC, et sa milice paramilitaire dirigée par Ulla Morgenstern, la tante de Nao. TEXEC a acheté la planète pour y créer un complexe de centrales utilisant l'eau comme ressource. Ce serait la mort d'Aquablue. Dupré dévoile à Nao sa véritable identité, et lui explique qu'en se rendant sur terre réclamer son héritage, il privera sa tante de sa fortune et pourra donc sauver les siens. Nao n'hésite pas longtemps. Son arrivée sur terre, ou plutôt l'arrivée du fils des Morgenstern et leur héritier provoque un véritable événement ! Un procès s'engage qui contraint Nao à attendre sur terre. Nao gagne, mais les avocats de la TEXEC ont réussi à faire geler la décision de justice. Alors Nao décide de retourner auprès des siens sur Aquablue pour mener la lutte. Le conflit est très difficile. Nao et son équipe iront jusqu'au tréfonds d'Aquablue pour trouver l'aide des premiers hommes et mettre fin à la barbarie colonisatrice. Son peuple libre, Nao doit retourner sur terre mettre fin au procès. Aquablue peut désormais revivre en harmonie avec la nature.



Bran.

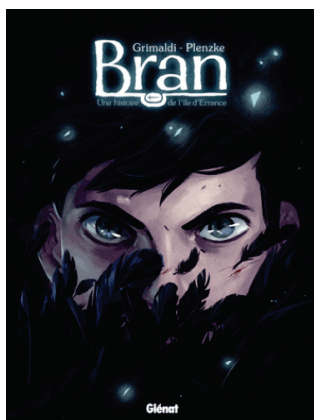
Une histoire de l'île d'Errance

AVENTURE • FANTASY

Grimaldi, Maike Plenzke

BANDE DESSINÉE

Bran, un jeune prince arrogant, se retrouve transformé en corbeau par une Créature. Pour retrouver son apparence il sera aidé de Macha, une sorcière-renard.



SETTING

Dans un monde fantastique.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Bran (masculin, vingtaine)

Macha (féminin, vingtaine)

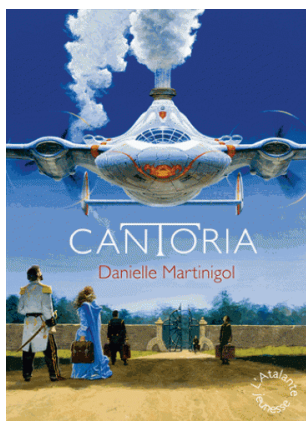
DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Allemagne.

Sur l'île d'Errance, les Humains se méfient comme de la peste des Créatures, des êtres magiques aux pouvoirs redoutables. Lors d'une partie de chasse dans la forêt interdite, le jeune et arrogant Bran blesse mortellement une biche aux cornes d'or qui s'avère être l'une de ces Créatures. Elle lui jette alors un terrible sort : le jour, Bran se changera en corbeau pour ne redevenir humain qu'une fois la nuit tombée. Rejeté par les siens, Bran trouve alors refuge auprès de Macha, une belle Créature-sorcière capable de se transformer en renard. Perdu dans un monde auquel il ne connaît rien, Bran se résout à l'accompagner dans sa quête, à la recherche du remède susceptible de sauver une jeune faune sur le point de mourir. Ce remède pourrait bien être en mesure de guérir aussi le mal de Bran... Leur périple les mène sur le territoire bien gardé des Fomoires, terribles géants gardiens de ces contrées. Ils parviennent tant bien que mal à récupérer le remède. Épuisés et blessés, ils sont accueillis chez la vieille Airmed qui, par mégarde, laisse échapper la vérité à Bran : sa malédiction est bien la seule qui soit incurable. Se sentant alors trahi, Bran s'enfuit avec le remède, poursuivi par Macha. Au sommet d'une falaise, une violente dispute éclate entre eux et le remède tombe dans le vide. Sans hésiter, Bran saute à son tour. Par chance le soleil se lève et transforme Bran en corbeau qui parvient à remonter l'herbe miraculeuse entre ses serres. La jeune Créature mourante pourra ainsi être sauvée. En définitive, Bran n'aura pas trouvé de solution à sa malédiction mais il y aura gagné son humanité et une superbe partenaire.



Laissez-vous enchanter par cet univers musical mariant à merveille Aventure, Amour et Ailleurs.



SETTING

Quelque part dans le futur dans un monde uniquement basé sur la musique.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Arth (masculin, adolescent)
Khena (féminin, adolescent)
Sotto (masculin, trentaine)

MATÉRIEL PROMOTIONNEL DISPONIBLE

Synopsis en anglais.
Traduction en anglais des trois premiers chapitres.

Cantoria est un monde de chanteurs. Cantoria est un monde où la seule énergie exploitable est la voix humaine, mais tous les chanteurs ne sont pas égaux. Les basChanteurs du peuple sont exploités pour produire l'électricité qui alimente les centrales de chant ou les chaudières des vaporavions. Les hautChanteurs de la noblesse, quant à eux, consacrent leur voix : soit aux maîtres de chant pour le culte de la déesse Astrale ; soit aux princes-capitaines pilotes, pour propulser leurs vaisseaux spatiaux, les vaisseaux-orgues, dans le système solaire.

C'est contre la rigidité de son monde que va s'élever Arth, un adolescent qui vit dans une contrée lointaine, à l'écart de tous ces gens de pouvoir. Arth possède une voix extraordinaire, unique en son genre. Et son cœur ne bat que pour la jeune Khena, la fille du prince de Vilanelle, dont on a modifié la voix pour en faire une Note, une voix calibrée exprès pour le culte de la déesse Astrale.

Lorsque Khena, devenue chanteuse de vaisseau-orgue, est contrainte à partir jusqu'aux limites du système solaire, Arth et ses amis, des rebelles basChanteurs, embarquent clandestinement pour un voyage exceptionnel vers la planète Astralia, un voyage qui doit prouver si la magie est d'origine divine ou scientifique...

Mais une menace rôde dans l'espace, quelque chose qui détruit le chant et met en péril la survie même de Cantoria. Le temps des combats est proche, d'autant plus que dans l'ombre, les enChanteurs agissent...

Et si le chant était une arme ?

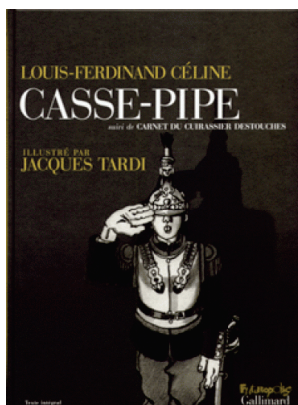
Casse-pipe

Louis-Ferdinand Céline, Jacques Tardi

HISTORIQUE • GUERRE

ROMAN ILLUSTRÉ

Le rude apprentissage de la condition militaire par un jeune engagé avant la Première Guerre mondiale.



SETTING

Une caserne du 17^e Cuirassiers en 1912.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

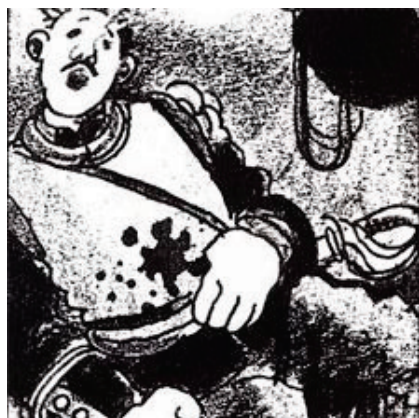
Ferdinand, le narrateur (masculin, vingtaine)

Le brigadier Le Meheu (masculin, trentaine)

« Maréchaogi » Rancotte, le maréchal des logis (masculin, trentaine)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Droits audiovisuels disponibles.



Ferdinand raconte, de manière hallucinée, son intégration d'engagé volontaire au 17^e Cuirassiers, régiment de cavalerie lourde, par une nuit pluvieuse. Il y fait la connaissance du brigadier Le Meheu et du maréchal des logis Rancotte, sous-officiers colériques et grossiers, ainsi que d'une troupe de soldats hirsutes et soumis, habitués aux remontrances sévères tout autant qu'à la crasse et à la puanteur. L'unité part relever la sentinelle de la poudrière sous une pluie battante. Ils déambulent, trempés, grelottants, aveuglés par un tel déluge. Ils manquent de se faire renverser par des chevaux échappés des écuries puis sont contraints à une attente forcée car aucun d'eux, ni même le brigadier Le Meheu, n'est capable de se souvenir du mot de passe permettant d'assurer la relève. Le brigadier retourne au poste le chercher, craignant de croiser la route du maréchal des logis Rancotte. Quant aux soldats, ils se réfugient dans une écurie et tombent sur le garde, L'Arcille, un ivrogne à l'injure facile, entouré de crottin, qui se plaint de la fugue de plusieurs chevaux. Les voilà tous confinés, vautrés les uns sur les autres, emmêlés et étouffants dans le fumier, avinés, ronflant, s'insultant, se piquant maladroitement de leurs armures encombrantes. Le Meheu reparaît, ivre lui aussi. Ils entendent soudain la voix tonitruante de Rancotte qui gronde. Ils se cachent de lui. Il finit par les retrouver et les admonester. De retour au poste de garde, Rancotte fait l'appel, s'aperçoit que l'homme de faction à la poudrière n'a pas été remplacé depuis la veille au soir. Le Meheu confesse l'oubli du mot de passe. On le cherche, le papier est introuvable. Le Meheu est persuadé qu'il s'agit d'un nom de fleur, Rancotte trouve l'idée absurde et s'impatiente. On veut demander au planton, on le trouve endormi. Rancotte s'énervé. Le planton fait une crise d'épilepsie, durant laquelle il ne cesse de répéter « marguerite ». Le Meheu est persuadé qu'il s'agit du mot de passe, et finit par aller l'essayer, laissant un Rancotte excédé. Impatient, ce dernier ordonne de sonner le réveil. Le petit matin arrive. S'ensuivent des épisodes drolatiques des débuts de Ferdinand et de son douloureux apprentissage de la vie de soldat.

Chamalo, le héros des enfants de 3 à 6 ans pour partager les grandes comme les petites aventures de tous les jours ! Des thèmes du quotidien pour vivre ensemble.



SETTING

Cadre contemporain.
Décors du quotidien.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Chamalo (masculin, moins de 10/12 ans)
Maman Chat (féminin, trentaine)
Papa Chat (masculin, trentaine)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Droits étrangers : Chine, Corée, Italie.

MATÉRIEL PROMOTIONNEL DISPONIBLE

Ventes France, toutes éditions :
170 000 exemplaires.

PLUS D'INFOS

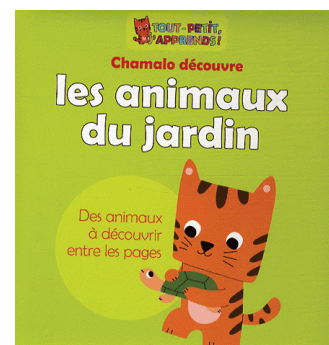
Pour les enfants de 3 à 6 ans.
19 titres disponibles.
Également disponible, 16 titres
« découvertes » (chiffres, formes,
couleurs, eau, opposés...)

Que ce soit à l'école, ou pour aller chercher les œufs de Pâques, partir en vacances ou fêter son anniversaire, Chamalo est bien entouré : entre Papa, Maman, ses grands-parents, sa cousine Chalala et tous ses copains, Chamalo n'a pas le temps de s'ennuyer.

Les personnages :

- Chamalo, petit chaton de 4 ans, enfant unique. Un peu farouche et manquant d'assurance, mais en dehors de sa famille et grâce à ses amis, il se dégourdit et prend confiance en lui.
- Papa et Maman Chat, jeune couple moderne : Papa Chat s'occupe beaucoup de Chamalo et c'est souvent lui qui cuisine. Ils vivent en appartement.
- Papi et Mamie Chat, parents de Maman Chat, ils viennent régulièrement chez Chamalo, sont de toutes les fêtes, et l'emmènent souvent en vacances avec sa cousine Chalala.
- Chalala, cousine de Chamalo, très coquette. Elle a 5 ans, et joue de son rôle de grande pour impressionner son cousin.
- Papouille, petite grenouille très dégourdie, autonome et bouillante d'énergie. C'est la grande amie de Chamalo, la sœur qu'il n'a pas. Elle ose faire tout ce que lui n'ose pas. Elle se dispute souvent avec Chalala, très jalouse d'elle.
- Manu, petite tortue de 2 ans, fils de la voisine. Trop jeune pour parler correctement et suivre les grands, il est souvent mis à l'écart dans les jeux. Chamalo le considère comme un bébé.

19 titres disponibles : *Chamalo a peur de tout*, *Chamalo aime l'école*, *Chamalo cherche les œufs de Pâques*, *Chamalo dort chez Papouille*, *Chamalo est jaloux*, *Chamalo et la galette des Rois*, *Chamalo et sa babysitter*, *Chamalo fait des bêtises*, *Chamalo fête Noël*, *Chamalo fête son anniversaire*, *Chamalo ne veut pas manger sa soupe*, *Chamalo ne veut pas prêter*, *Chamalo ne veut pas se coucher*, *Chamalo prend le train*, *Chamalo prête son pot*, *Chamalo rentre à l'école*, *Chamalo va à la piscine*, *Chamalo va à la plage*, *Chamalo va chez le docteur*.



Comment Wang-Fô fut sauvé

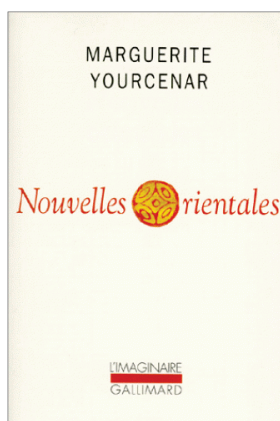
→ Nouvelles orientales

AVENTURE

Marguerite Yourcenar

NOUVELLE

Le vieux peintre Wang-Fô et son disciple Ling échappent à la vengeance du cruel empereur de Chine grâce à la magie de la peinture.



Le jeune Ling, issu d'une famille riche et marié à une très belle femme, rencontre un soir le vieux peintre Wang-Fô dans une taverne. L'art de Wang-Fô ouvre à Ling des perspectives jusqu'alors inconnues. Fasciné par sa peinture, Ling l'accueille chez lui et dilapide toutes ses richesses pour celui qui est maintenant son maître. La femme de Ling, dont Wang Fô pille la beauté en la représentant, finit par se suicider. Ling et Wang-Fô, désormais aussi pauvres l'un que l'autre, partent sur les routes du royaume de Han. Une nuit, ils sont arrêtés par des soldats et sont amenés devant l'Empereur de Chine. Ce dernier voue une grande rancune au peintre. Il a été élevé loin du monde mais entouré des œuvres de Wang-Fô. Lorsqu'il a découvert le monde à seize ans, il lui est apparu si fade en comparaison des peintures de son enfance qu'il n'a conçu que dégoût pour la réalité. Aussi, pour se venger de Wang-Fô, ordonne-t-il qu'on lui crève les yeux et qu'on lui coupe les mains. Ling est tué par des soldats alors qu'il tente de défendre son maître. Avant de mettre sa sentence à exécution, l'Empereur exige que Wang-Fô achève une de ses œuvres de jeunesse, encore à l'état d'ébauche, qu'il possède. Wang-Fô se met au travail. À mesure qu'il ajoute des couleurs au paysage de bord de mer qu'il avait esquissé autrefois, les flots montent dans la salle du trône. Une barque apparaît sur le tableau à bord de laquelle on reconnaît petit à petit Ling portant autour du cou une étrange écharpe rouge. Alors que les courtisans sont figés de stupeur, le peintre monte dans la barque et s'éloigne avec son disciple au cœur du tableau. Lorsque l'eau baisse dans la salle, il ne persiste plus aucun souvenir d'eux.

SETTING

Dans la Chine médiévale.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Wang-Fô (masculin, plus de 70 ans)

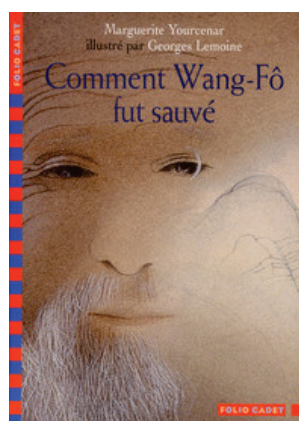
Ling (masculin, trentaine)

L'Empereur de Chine (masculin)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Traductions : allemand, anglais, arabe, bulgare, chinois, croate, danois, espagnol, géorgien, grec, hébreu, hindi, hongrois, italien, lituanien, portugais, roumain, russe, tchèque, turc.

Droits audiovisuels disponibles.



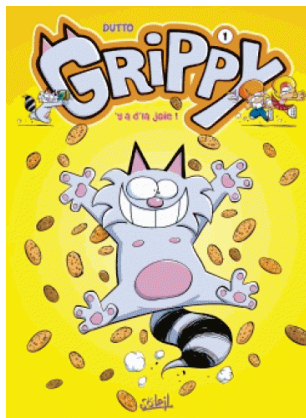
Grippy. Y a d'la joie !

Olivier Dutto

COMÉDIE

BANDE DESSINÉE

Découvrez la double vie cachée de cet animal de compagnie !



SETTING

Aujourd'hui, un quartier résidentiel, une maison, un jardin. Moments de la vie quotidienne.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Grippy (un chat)
Mamie (féminin, soixantaine)
Melville (un pingouin)

RÉFÉRENCES FILM/TV

Oggy et les cafards.

PLUS D'INFOS

Olivier Dutto est l'auteur des best-sellers *Les P'tits Diables*, succès en librairie, en presse et à la télévision. Avec *Grippy*, Il réinvente le mythe du chat domestique.

Grippy n'est pas un chat de décoration : dynamique, il croque la vie à pleines dents. Lorsqu'il décide de s'éclipser de la maison de ses turbulents jeunes maîtres, c'est bien évidemment pour partir à l'aventure et mener sa vie de chat. Jouer au basket, jardiner, et même aller chercher le courrier est une aventure.

Mais Grippy n'est pas un solitaire, il aime rejoindre sa voisine Mamie pour le thé, faire des balades en voiture, faire les courses ou un marathon. Ou retrouver son ami Melville le pingouin, qui vit dans le frigo de la voisine, avec qui il aime partager des moments de détente et discuter de la fonte des glaces autour d'un esquimau.

En revanche, lorsque Grippy rentre à la maison, c'est pour être tranquille... et cuisiner de bons cookies, ou se faire livrer une pizza.

Vous pensez que votre chat ne fait que dormir quand vous n'êtes pas là ?

Eh bien non, il sort, s'amuse, invente, rigole. Tous les chats ne sont pas paresseux et gras, certains, et notamment Grippy, ont vraiment la vie dont vous rêveriez...



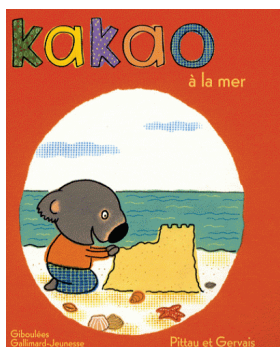
Kakao

COMÉDIE

Francesco Pittau, Bernadette Gervais

ALBUM JEUNESSE

Kakao, le koala, et Bubu, le cochon, deux amis que rien ni personne ne pourra séparer !



Kakao et Bubu sont les meilleurs amis du monde. Quand l'un rit, l'autre rit aussi. Quand l'un pleure, l'autre pleure aussi. Ils font tout ensemble et partagent tout : leurs jouets, leur maison et même leurs maladies ! Ils découvrent le monde à deux, et apprennent à connaître et aimer les êtres qui les entourent : que ce soit des fourmis chipeuses de fraises ou Ventouse, un calamar bien seul qui recherche de la compagnie. Mais être inséparables n'est pas toujours sans souci, et il arrive que Kakao et Bubu se disputent : l'amitié, c'est apprendre à donner à l'autre ce que l'on voudrait garder pour soi, et parfois c'est dur ! Mais Kakao et Bubu parviennent toujours à trouver un terrain d'entente, car rien n'est plus important pour Kakao que le bonheur de Bubu et rien n'est plus important pour Bubu que le bonheur de Kakao !

SETTING

Dans un monde imaginaire

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Kakao (masculin, moins de 10/12 ans)

Bubu (masculin, moins de 10/12 ans)

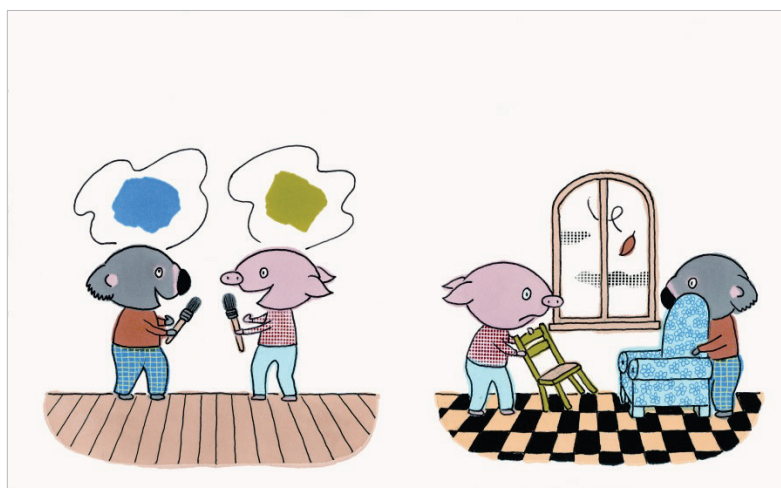
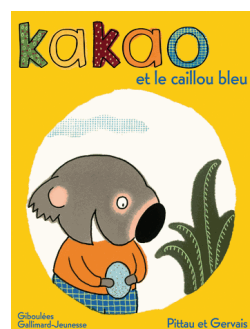
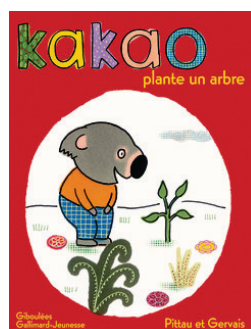
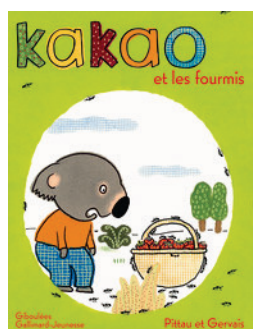
DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Droits audiovisuels disponibles.

PLUS D'INFOS

6 titres déjà parus.

Série tirée à près de 25 000 exemplaires en France.



Kililana song

Benjamin Flao

AVENTURE

ROMAN GRAPHIQUE

Aux confins de l'archipel kenyan, à Lamu, Naïm, jeune garçon de onze ans, sorte de Tom Sawyer africain, est poursuivi à longueur de journée par son frère tentant de le ramener dans les rangs de l'école coranique. Dans sa course effrénée, il nous fait rencontrer de nombreux personnages hauts en couleurs dont les destins sont appelés à se croiser.



SETTING

Contemporain.
Kenya, archipel de Lamu.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Naïm (masculin, moins de 10/12 ans)
Günter (masculin, quarantaine)
Le vieil homme (masculin, plus de 70 ans)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Allemand (Schreiber & Leser),
croate (Fibra).
Droits audiovisuels disponibles.

PLUS D'INFOS

Prix Ouest-France/Quai des bulles
2012, Prix des Libraires de Bande
Dessinée 2012, Prix Lucioles BD 2013,
Prix RTL de la BD du mois 2013,
Grand Prix RTL de la BD 2013, Prix
Marine & Océans 2014, Sélection
officielle du festival d'Angoulême
2013, Sélection pour le Prix du Public
Cultura 2014.
2 tomes.

Première partie : Dans l'archipel de Lamu, au large du Kenya, Naïm, un orphelin de onze ans, peu enclin à la discipline, refuse d'aller à l'école coranique. Malgré son frère Hassan qui le course régulièrement, il passe son temps à traîner dans les faubourgs de la ville. Il vit de petites magouilles. Il croise ainsi Günter, un capitaine de marine hollandais, échoué sur ces côtes pour cause de détention illicite de hash. Ce que Naïm ne sait pas, c'est que le capitaine a aussi dû laisser couler en mer trois caisses d'un mystérieux chargement avant que son bateau ne soit pris par la police. Pendant ce temps, sur l'île de Kililana, un vieil homme pêche et se livre à de bien étranges rituels autour d'un arbre majestueux. Des hommes du gouvernement veulent l'exproprier de cette terre où il est né à cause d'un projet immobilier qui menace tout l'archipel. Un jour Naïm s'embarque avec Jahid qui doit livrer de la drogue. Arrivé sur Kililana, Jahid laisse le petit garçon garder seul son bateau. Pendant la nuit, les mystérieuses caisses viennent s'échouer sur le rivage. Le vieil homme les cache sur l'île puis il assomme Naïm et subtilise le bateau.

Deuxième partie : Naïm se réveille le lendemain en pleine mer, seul avec le vieil homme et les ossements d'un géant qui étaient enterrés sous le grand arbre. Le bateau semble se diriger seul et le vieil homme, qui entend le chant des esprits et s'est blessé la veille, sombre peu à peu dans le délire. Pendant ce temps, Günter a été enlevé par des Somaliens shebabs qui le torturent pour savoir où sont cachées les caisses qu'il a jetées à la mer et qui possèdent un émetteur. Une tempête éclate, le bateau de Naïm finit par se renverser, le vieil homme se noie et tous les ossements sombrent dans la mer. Naïm, inconscient, va alors recevoir la visite de l'esprit du géant et de celui de sa mère. Il est miraculeusement repêché par l'armée kenyane. Deux ans plus tard, un immense port est en construction à Lamu. Cette industrialisation est en train de tuer l'économie locale. Naïm retrouve un vieux cartable que Günter avait laissé avant d'être enlevé par les Shebabs. Il y cherche un téléphone portable pour l'offrir à sa tante ravie mais alors qu'elle appuie sur toutes les touches du téléphone, une gigantesque explosion se produit sur Kililana, où le vieil homme avait caché les caisses, et détruit tout le complexe hôtelier fraîchement construit.

La rose écarlate : missions.

Le spectre de la Bastille

Patricia Lyfoung, Jenny

AVENTURE

BANDE DESSINÉE

La Rose écarlate veut sauver la veuve et l'orphelin. Elle fait équipe avec le Renard, qui va la former. Ensemble, ils résolvent des crimes.



SETTING

En France au XVIII^e siècle. L'action principale se passe sur quinze jours.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Maud (féminin, vingtaine)
Guilhem (masculin, vingtaine)
Adèle (féminin, vingtaine)

RÉFÉRENCES FILM/TV

Robin des Bois, Lady Oscar, Zorro.

PLUS D'INFOS

Les aventures, pleines de lyrisme, d'émotion et d'humour, de Maud et Guilhem, toujours sur le point de rompre ou de se marier, mais aussi toujours prêts, l'épée à la main, à défendre ceux qui en ont besoin, sont un succès de librairie.
2 tomes disponibles.

Maud a vu son père tué sous ses yeux. Depuis ce jour, elle rêve de retrouver l'assassin et décide d'œuvrer à rendre la justice, comme son héros, le justicier masqué qui se fait appeler Le Renard. Recueillie à la Cour par son grand-père le Comte de La Roche, Maud n'est pas vraiment faite pour les mondanités, et elle ne supporte pas les fats qui la courtisent dont l'odieux Guilhem. Elle va pourtant découvrir que Guilhem n'est autre que le Renard. Cette double identité qu'ils partagent vont les rapprocher et elle verra en Guilhem un allié dans sa quête. Les deux irréconciliables vont peu à peu se rapprocher...

Fiancés depuis peu, Maud et Guilhem sont à Paris. Les deux justiciers continuent à voler les riches pour donner aux pauvres. Lors d'un dîner, Maud rencontre Adèle, la fille de la comtesse, une jolie rousse, amie d'enfance de Guilhem. D'une jalousie excessive, Maud ne voit pas d'un bon œil cette fille qui rit avec son fiancé. Mais Paris est en proie à une vague d'enlèvement : de mystérieux individus identifiés comme étant des fantômes enlèvent des jeunes filles rousses à la nuit tombée. Le capitaine et ses gardes sont sur le qui-vive, mais en vain. La Rose et Le Renard se retrouvent impliqués dans cette histoire lorsqu'Adèle est victime d'une tentative d'enlèvement. Lors de la bataille, le ravisseur a laissé tomber son masque, qu'ils décident de faire étudier par M. Michel Alexandre.

Spécialiste de cultes obscurs, il leur explique que ce masque est le signe des adorateurs de Cosimo Ruggieri, qui fut l'astrologue de Catherine de Médicis, accusé de sorcellerie et de magie noire et enfermé dans la prison de la Bastille. Ses adorateurs ont besoin de l'âme de douze jeunes filles rousses pour le ressusciter. Le Capitaine de la garde est lui convaincu que la Rose et Le Renard sont partie prenante de cette affaire. Maud et le Renard parviennent malgré cela à retrouver les jeunes femmes, à la Bastille, là où Cosimo est mort. Malheureusement, La Rose, Le Renard et le Capitaine qui les suivait, sont kidnappés, et contraints d'assister à la messe de résurrection de Cosimo, menée par le professeur universitaire qui les avait aidés. Il se révèle être le petit-fils de Cosimo. Cosimo ressuscité, il n'a qu'une idée : assouvir sa vengeance contre la famille royale. Mais La Rose et Le Renard parviennent à renvoyer Cosimo aux enfers. Les jeunes filles sont sauvées, La Rose et Le Renard s'échappent de la Bastille à l'aide du capitaine.

La saison de la coulœuvre

SCIENCE FICTION • ACTION

Jean-Marie Michaud, Serge Lehman

BANDE DESSINÉE

« Éthique comme un mécanicien. Mutique comme un guerrier. Stoïque comme un fonctionneur. » Au service des voyageurs galactiques, l'Intersection 55 est un monde froid où règne la règle des cent mille cent secondes. Mais la Coulœuvre arrive ! Panne du réseau ou retour d'une divinité oubliée ?



SETTING

Quelque part dans le futur, dans une autre galaxie.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Rhea Davenham (féminin, trentaine)

Derec Finn (masculin, trentaine)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Les droits mondiaux de traduction en anglais ont été vendus à Titan Comics.

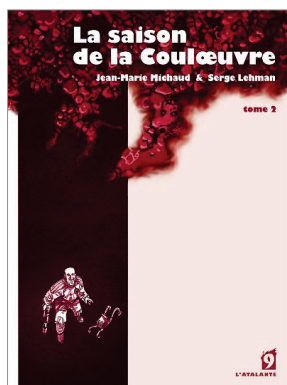
MATÉRIEL PROMOTIONNEL DISPONIBLE

Le premier tome est disponible en anglais.

PLUS D'INFOS

Trilogie.

Dans un futur à la fois familier et très éloigné, les hommes disposent d'un réseau de portes spatiales – les toboggans – qui leur permet de passer d'un système solaire à l'autre et de dominer la Voie lactée. Les toboggans ont été construits bien avant l'apparition de la vie sur Terre, par un peuple d'ingénieurs, les Mohais. Mais quelque chose est arrivé. Une intelligence hostile a fragmenté le réseau et dispersé ses créateurs le long de routes pour lesquelles il n'existe, désormais, plus de cartes. Ramenés à l'état de tribus primitives, les Mohais sont devenus des fonctionnaires : leurs gestes techniques se sont transformés en rites. Quand les hommes ont pris le contrôle des premières intersections stratégiques, ils n'ont opposé aucune résistance. Aujourd'hui, ils participent à la régulation du trafic interstellaire tout en réapprenant peu à peu leur histoire par la bouche des voyageurs en transit. *La Saison de la Coulœuvre* est l'histoire de deux jeunes fonctionnaires de l'Intersection 55, Rhéa Davenham et Derec Finn, et d'une poignée de ces voyageurs galactiques, Diane Bendix la Sentinelle étoilée, Jarmil l'homme-fourmi diplomate, l'armurier Xtalassar et bien d'autres. Pendant trente heures, tous vont être confrontés à un phénomène inexorable qui ressemble à la fois à une panne du réseau et au retour d'une divinité oubliée. Pour éviter le pire, ils vont devoir descendre dans les profondeurs de l'Intersection, faire l'expérience d'un monde aux lois physiques différentes et affronter une forme de connaissance qui s'apparente à la folie. Mais l'enjeu est de taille : le contrôle de cent milliards d'étoiles.



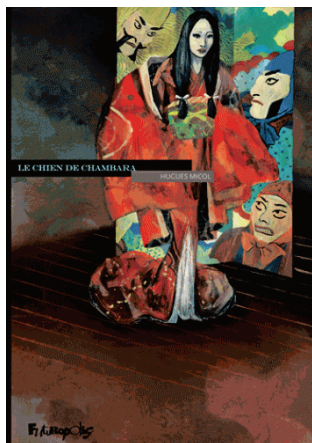
Le chien de Chambara

Hugues Micol

AVENTURE • FANTASY

ROMAN GRAPHIQUE

Dans le Japon médiéval, une jeune orpheline devient guerrière ninja pour accomplir sa vengeance.



SETTING

Dans le Japon médiéval.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Maraki Zatu (féminin, vingtaine)

Ukifune (masculin, plus de 70 ans)

Ishi (masculin, quarantaine)

Ni (masculin, quarantaine)

San (masculin, quarantaine)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Traduction : espagnol (Rossell).

Droits audiovisuels disponibles.

Maraki Zatu est une petite fille de l'aristocratie japonaise qui vient de perdre son père. Elle devient l'héritière du clan. Au cours d'une partie de chasse avec ses trois voisins, Messieurs Ishi, Ni et San, vassaux de son défunt père, un des hommes tire sur un chien qu'il croit errant. Son maître, de sang noble, provoque les trois voisins en duel mais ces derniers, vils et lâches, préfèrent le fusiller. Témoin de la scène, Maraki s'enfuit à cheval et chute au milieu d'un lac gelé. Les trois hommes, voyant leur intérêt personnel dans la disparition de l'enfant, décident de la laisser se noyer. Sa fille disparue, Kajin, sa mère, n'ayant plus de protecteur ni de descendance, est obligée de se remarier et finit par céder aux avances de Ishi. Ce dernier décide alors de confier la fortune du mari défunt de Kajin à Ni, doué pour les affaires, et fait de San son général. Mais les trois voisins ignorent que Maraki a survécu... La petite fille a été recueillie par un étrange vieillard, petit homme solitaire, grotesque et bon vivant, ancien shinobi (guerrier ninja) : Ukifune. Celui-ci lui propose un marché : il s'engage à lui apprendre à devenir une guerrière pour assouvir sa soif de vengeance, en échange de la plus servile obéissance, de son assistance et... de sa promesse de le tuer le jour où, devenu vieux, il le lui ordonnera. Des années plus tard, Maraki, devenue une belle jeune femme formée aux arts de la guerre, décide de retourner en ville pour orchestrer sa vengeance. En chemin, elle tombe sur un jeune homme, artiste-peintre, Toshusai, qui s'éprend aussitôt d'elle. Ce dernier tentera bien de convaincre Maraki de choisir les chemins de l'amour plutôt que ceux de la revanche mais la jeune femme ne pourra oublier la promesse faite au lac de Chambara où elle avait sombré petite... Promesse faite à un chien sauvage mort d'épuisement pour la sauver.



Le mystère ô combien mystérieux du mur qui avait des oreilles

POLICIER

Patrick Bousquet

ALBUM JEUNESSE

Un inspecteur un peu « matou vu », un brigadier paresseux et pas très futé, des mystères ô combien mystérieux, des rebondissements à la pelle, un dénouement complètement inattendu, ce sont les enquêtes de Scot Lechat.



SETTING

Aujourd'hui, quelque part dans la tentaculaire mégapole de Macadam City.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Inspecteur Scot Lechat (masculin)
Brigadier Pito (masculin)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Disponibles pour tous pays.

MATÉRIEL PROMOTIONNEL DISPONIBLE

Scénario facile à écrire car plein d'indications genre didascalies dans le texte.

PLUS D'INFOS

Peut se traiter comme une petite série de 6 enquêtes ou comme une seule aventure avec 6 enquêtes à mener.
Prix du roman policier jeunesse de Fauville-en-Caux.

Des mystères a priori impossibles à élucider.

Une équipe de fins limiers mal assortis : l'inspecteur Scot Lechat, un peu « matou vu » mène l'enquête, secondé par le brigadier Pito, un gros félin paresseux et pas très futé, ayant la fâcheuse tendance à abuser de la sirène et du gyrophare.

Des rebondissements inattendus, des quiproquos irrésistibles et pourtant l'enquête avance, le fil se dénoue jusqu'à la chute... toujours désopilante ! 6 petites enquêtes à la fois drôles, pleines de suspens et d'une logique implacable une fois qu'on en connaît l'issue.

Titres des 6 enquêtes :

1. *Le mystère ô combien mystérieux du mur qui avait des oreilles*
2. *Le mystère ô combien mystérieux du trésor disparu*
3. *Le mystère ô combien mystérieux du clown qui avait perdu son sourire*
4. *Le mystère ô combien mystérieux du hold-up du 36 janvier*
5. *Le mystère ô combien mystérieux du distributeur automatique de billets*
6. *Le mystère ô combien mystérieux du train fantôme.*



Le PiratosauRe

Alex Sanders

COMÉDIE

ALBUM JEUNESSE

Les aventures du dinosaure-pirate le plus intrépide des mers des Caraïbes et de son fidèle Chat-Pirate.



Le PiratosauRe est le plus vaillant des flibustiers ! Rien ne lui fait peur, rien ne l'arrête, pas même les terribles monstres dont regorgent les mers et les îles mystérieuses où se trouvent les trésors les plus fabuleux ! Car s'il y a bien une chose que le PiratosauRe adore, ce sont les rivières de diamants, les bijoux, les bagues, les pièces d'or et les pierres précieuses. Il les dévore ! L'appel de l'aventure est toujours le plus fort pour ce Roi des pirates qui vainc ses adversaires par son courage et surtout par sa ruse. Mais notre PiratosauRe ne court pas tant après l'argent qu'après le frisson que provoque une périlleuse aventure. Et il est certain qu'aucun diamant ne vaut l'amitié d'un Chat-Pirate, l'amour d'une belle sorcière, le charme d'une sirène ou les délicieux shortbread cookies de la Reine d'Angleterre !

SETTING

Quelque part dans les mers chaudes des Caraïbes.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Le PiratosauRe (masculin)
Le Chat-Pirate (masculin)

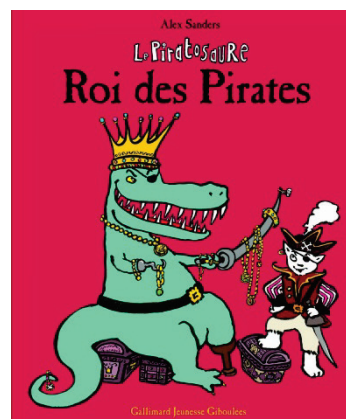
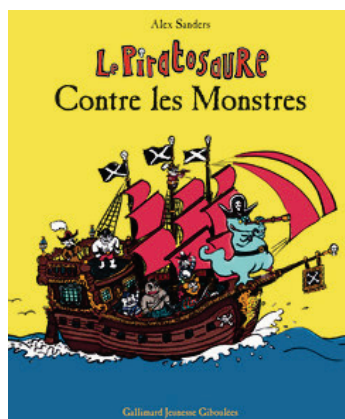
DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Droits audiovisuels disponibles.

PLUS D'INFOS

5 titres déjà parus.

En France, série tirée à près de 25 000 exemplaires.



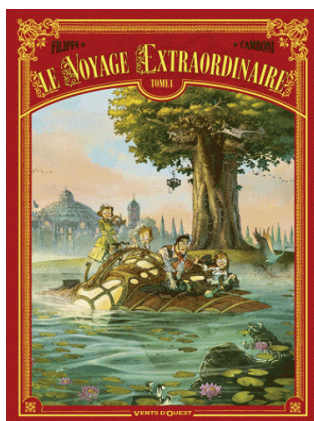
Le voyage extraordinaire

AVENTURE • SCIENCE FICTION

Denis-Pierre Filippi, Silvio Camboni

BANDE DESSINÉE

Deux jeunes enfants vont construire un engin révolutionnaire pour participer au fameux trophée Jules Verne, afin de retrouver leurs parents kidnappés par une mystérieuse société secrète.



SETTING

Une course à travers le monde dans un univers steampunk.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Noémie (féminin, adolescent)
Émilien (masculin, adolescent)
Amelia (féminin, trentaine)

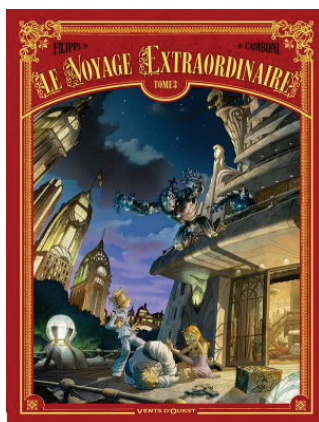
DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Allemagne, Italie.

PLUS D'INFOS

3 tomes disponibles.

Nos héros reviendront en 2016 dans de nouvelles aventures intitulées *Les îles mystérieuses*.



Angleterre 1927, alors que la guerre fait rage sur le continent entre les alliés et l'axe germanique, des robots géants, le 3^e axe, empêchent les belligérants de s'affronter. Loin de là, Noémie et Émilien, inventeurs de génie, mènent une existence paisible dans un internat lorsque les parents de Noémie les rappellent au manoir familial.

Après 7 années de pensionnat, les enfants sont accueillis par les parents de Noémie, et pris en charge par la jolie Amelia, leur nouvelle préceptrice. Sans nouvelles d'Alexander, le père d'Émilien, les enfants décident de fouiller ses affaires et trouvent un passage secret menant à un atelier. Ils tombent sur TERENCE, associé d'Alexander, qui leur apprend qu'ils travaillaient sur un engin capable de se mouvoir partout grâce à un moteur révolutionnaire.

Ce véhicule avait été commandité par une société anonyme, dans le but de gagner le prestigieux concours du Trophée Jules Verne. Amelia était elle-même une scientifique qui travaillait avec eux ! Mais doutant des bonnes intentions du commanditaire, TERENCE et Alexander se sont séparés d'elle pour la protéger, et ont préféré saborder l'engin. Ils décident ensemble de reconstruire l'engin afin de participer au trophée, et tenter ainsi de retrouver Alexander.

Navigant vers Paris, un U-Boot coule le navire transportant leur prototype. Ils parviennent à s'échapper, toujours poursuivis par le sous-marin. Ils se croient perdus, quand un robot du 3^e axe surgit, coule le sous-marin, et essaie à son tour de les capturer. Grâce à une astuce d'Émilien, ils parviennent à fuir. À Paris, ils rencontrent les autres concurrents et embarquent pour les USA.

Après une traversée calme, Émilien et Noémie se font enlever de manière acrobatique par des robots du 3^e axe. Ils se réveillent à bord d'un vaisseau alimenté par leur moteur, et sous la menace armée d'Amelia. C'est une agente à la solde du 3^e axe ! Elle leur apprend que leurs parents avaient rejoint l'organisation : ceux de Noémie pour dominer le monde, Alexander pour apporter la paix. C'est d'ailleurs eux qui retiennent Alexander et le contraignent à développer le fameux moteur électromagnétique. Réunir les enfants était un moyen d'exercer une pression sur lui.

Finalement devenue trop proche des enfants, et ne supportant plus la nouvelle orientation du 3^e axe, Amelia emmène les enfants hors de leur cellule avec TERENCE lui aussi prisonnier, et assomme les autres gardes ! Ils réussiront alors à s'échapper, libérer Alexander et saboter le vaisseau avant qu'il ne détruise Londres et ce, grâce au sacrifice d'Amelia.

Les bottes de sept lieues

↳ Le passe-muraille

Marcel Aymé

AVENTURE

NOUVELLE

Six camarades de classe rêvent de se procurer la paire de bottes de sept lieues qui trône dans la vitrine d'un étrange marchand. Chacun rêve de ce qu'il ferait s'il pouvait parcourir le monde en un instant : battre des records de course à pied, visiter l'Afrique et les Indes...



SETTING

À Paris, dans le quartier de Montmartre, au XX^e siècle.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Antoine Buge (masculin, moins de 10/12 ans)

Le marchand (masculin, plus de 70 ans)

Germaine Buge (féminin, vingtaine)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Traductions : albanais (Dituria), anglais (Reader's digest, Pushkin Press Ltd), arménien (Apollon), chinois (Grimm Press), coréen (Munhakdongne), japonais (Chikuma Shobo), slovène (Zalozba Goga),
Droits audiovisuels disponibles.

Antoine Buge et cinq camarades de classe rêvent des bottes de sept lieues qui se trouvent dans la vitrine d'un bric-à-brac tenu par un vieux marchand farfelu. Quand ce dernier leur joue un tour et les effraie, ils s'enfuient et tombent par accident dans une tranchée creusée pour des travaux de voirie. Les voici donc à l'hôpital, jambes ou bras cassés. Leurs parents viennent leur rendre visite. Cela met Antoine mal à l'aise car si ses amis sont d'origine aisée, lui est le fils unique de Germaine Buge, fille-mère célibataire, qui fait de petits ménages pour tenter de subvenir à leurs besoins. Ils ont tous deux honte de leur condition. Et quand ses camarades se vantent chacun leur tour que leurs parents ont promis de leur offrir les fameuses bottes, Antoine ne peut s'empêcher d'inventer l'existence d'un richissime oncle Victor, qui ne va pas tarder à rentrer d'Amérique et qui n'aime rien tant que gâter son neveu adoré. Il cache ce mensonge à sa mère mais celle-ci trouve son fils soucieux et mélancolique. Elle questionne un de ses camarades qui lui révèle l'histoire de Victor ainsi que celle des bottes de sept lieues. Se rendant à la boutique, elle rencontre le marchand, occupé à jouer aux échecs avec un oiseau empaillé. Elle lui demande le prix des fameuses bottes. Il en réclame trois mille francs, la même somme que celle déjà demandée à la mère d'un des camarades qui s'en était offusquée avant de quitter le magasin. Soudain il prétend que l'oiseau trouve ce prix trop élevé et accepte de les lui vendre pour vingt-cinq francs. Germaine offre son présent à un Antoine heureux et reconnaissant. La nuit suivante, Antoine chausse les belles bottes et, après avoir parcouru la planète, ramène un beau bouquet de rayons de soleil à sa mère.

Les Chevaliers de la Chouette

AVENTURE • FANTASY

Ben Fiquet

BANDE DESSINÉE

Le petit Manille rêve de devenir chevalier et il fera tout pour pouvoir rejoindre la réputée maudite confrérie des Chevaliers de la Chouette, notamment en déjouant les complots de l'infâme Baron de Dampierre.



SETTING

Dans un univers médiéval.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Manille (masculin, moins de

10/12 ans)

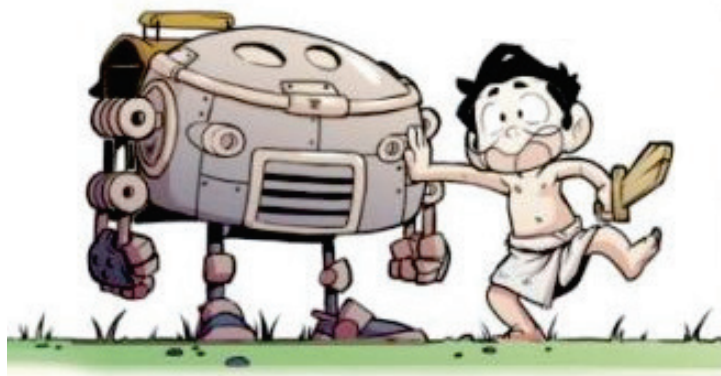
Tilt (robot)

Valence (masculin, quarantaine)

PLUS D'INFOS

Parution du tome 2 prévue fin 2015.

Dans le royaume de Dampierre, Manille, un jeune orphelin toujours accompagné de son fidèle robot Tilt et élevé par des bonnes sœurs, rêve de devenir chevalier. Mais ce n'est pas donné à tout le monde d'entrer dans l'une des prestigieuses confréries auxquelles appartiennent ces guerriers de légende. Un jour, les soi-disant chevaliers du Baron de Dampierre viennent récolter au couvent des taxes pour le château. Manille a beau tenter de s'interposer, ces derniers n'hésitent pas à faire usage de la violence et à blesser la mère supérieure. Parti chercher des herbes médicinales en ville, il rencontre Valence, un drôle de personnage avec une tête d'oiseau, membre d'une étrange confrérie que l'on prétend maudite : les Chevaliers de la Chouette. Une aubaine pour Manille qui va tout faire pour les rejoindre. Il passe donc un marché avec Vassili, chef de la confrérie et frère de Valence : en échange d'herbes médicinales, Manille va les aider à s'infiltrer dans le château du Baron pour libérer Lucius, un mage savant, qui pourrait les aider à trouver le moyen de se libérer de leur malédiction. Au cours de leur opération de libération, ils découvrent un complot fomenté par le baron qui vise sa jeune fiancée, la princesse Adeline de Valdoré. Il prévoit de l'utiliser comme sacrifice humain lors d'un rituel obscur afin d'obtenir plus de pouvoir. Manille mu par des valeurs chevaleresques désire la sauver mais Vassili, ne désirant pas s'impliquer, refuse de l'aider. De retour au couvent, la mère supérieure, alitée, conseille à Manille de partir du couvent pour éviter les représailles des chevaliers du Baron et lui confie une épée. Il se décide donc à se rendre au château pour sauver la princesse. Au château, le Baron s'apprête à commencer son rituel mais la princesse Adeline, qui n'est pas si naïve, avait entre-temps retourné contre lui les gardes et tente de le renverser. Manille entre dans la bataille et s'invitent avec lui Valence et Vassili qui ne sont pas restés insensibles à ses propos. Au paroxysme du combat, le Baron porte un coup fatal sur Manille, mais Tilt s'interpose et le met hors d'état de nuire. La bataille terminée, profitant de leur baisse de vigilance, deux mystérieux individus, qui étaient jusqu'à présent complices du Baron, fuient en enlevant Vassili ! Les chevaliers de la confrérie se jurent donc de retrouver leur chef ainsi qu'une solution à leur malédiction, et ils savent qu'ils pourront compter sur leur nouveau frère d'arme et son robot !



Les Ptimounes. Chacun fait son nid !

COMÉDIE

Madeleine Brunelet

ALBUM JEUNESSE

Découvrez les Ptimounes, les héros d'une nouvelle collection de livres pour les tout-petits, évoluant dans le monde du minuscule et des « petites bêtes », si fascinants pour les enfants. Des histoires tendres qui sensibilisent les enfants au monde naturel.



SETTING

Les Ptimounes sont des petites créatures évoluant dans l'univers du Minuscule (nature, insectes).

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Tempête (masculin, moins de 10/12 ans)

Alizé (féminin, moins de 10/12 ans)

Bise (féminin, bébé)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Droits audiovisuels disponibles.

MATÉRIEL PROMOTIONNEL DISPONIBLE

Extraits disponibles.

PLUS D'INFOS

Série de petites histoires pour le 1^{er} âge. Madeleine Brunelet a illustré de nombreux livres pour Actes Sud junior et Flammarion (*La petite Poule Rouge*, *Ali Baba*, *La sieste de Moussa*...). Elle est également illustratrice de plusieurs Imagiers du Père Castor et des 1500 mots de l'âge de la maternelle.

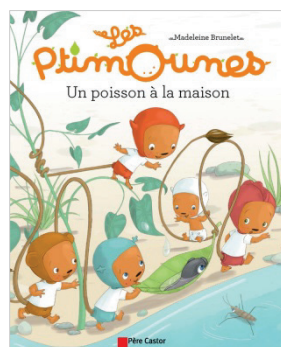
Parmi les brindilles et les fleurs des prés, se cachent les Ptimounes. Ils sont cinq, ils sont minuscules et ils jouent. Bienvenue dans leur monde...

4 titres sont déjà disponibles et 4 sont à paraître en 2016.

Résumé des 2 premiers tomes :

Tome 1 : *Chacun fait son nid* : ce matin, les Ptimounes sont réveillés en sursaut par des secousses et des bruits étranges. Deux oiseaux ont fait un énorme trou dans le toit de leur maison ! Vite, il faut le réparer avant que la nuit tombe. Les Ptimounes s'activent pour trouver des brindilles, en vain... Mais Alizé qui est restée sur place, les attend avec un grand sourire : elle a transformé le trou en « fenêtre à étoiles » ! Maintenant, les Ptimounes vont pouvoir contempler le ciel avant de s'endormir...

Tome 2 : *Un poisson à la maison* : après de grosses pluies, le soleil revient enfin chez les Ptimounes. Dans la mare bien remplie, ils décident d'essayer le petit bateau qu'ils ont fabriqué. Mais quelle n'est pas leur surprise en découvrant un poisson coincé à l'intérieur ! Il est tellement mignon que les Ptimounes décident de le ramener à la maison et de s'occuper de lui. Mais ce dernier grandit, grossit, change d'aspect... Bien sûr, le petit poisson est en réalité... une grenouille !



Lucie ou la femme sans ombre

↳ Le médianoche amoureux

AVENTURE • DRAME

Michel Tournier

NOUVELLE

Un jeune garçon découvre les secrets de sa fascinante maîtresse d'école et reste marqué à vie par le sceau du merveilleux.



SETTING

Aujourd'hui, dans une petite ville française.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Ambroise (masculin, moins de 10/12 ans)

Lucie (féminin, trentaine)

Nicolas (masculin, trentaine)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Traductions : allemand, chinois, coréen, croate, espagnol, grec, italien, russe, slovaque, turc.

Droits audiovisuels disponibles.

Ambroise, dix ans, vit avec un père riche mais strict et une mère très effacée. Comme tous les élèves de sa classe, il est amoureux de sa maîtresse, Lucie. Sa beauté solaire, ses jupes de bohémienne et sa fantaisie le fascinent. Un soir, sa mère quitte le foyer. Se sentant abandonné face à un père au cœur sec, Ambroise fugue et rejoint la maison où vit Lucie avec sa famille. Ce soir-là, Lucie est seule et Ambroise passe la nuit dans ses bras. Au matin, il apprend à connaître le mari et les enfants de Lucie ainsi que le merveilleux désordre de leur maison. Il découvre Olga, la poupée dont Lucie ne se sépare jamais et à qui elle parle plus qu'à ses propres enfants. Partant en expédition avec les deux fils de Lucie, Ambroise manque de se retrouver coincé dans le tunnel qu'ils explorent par un incendie de branchages accidentel. Cet incident marque la fin de la parenthèse enchantée : le père d'Ambroise l'envoie en pension et porte plainte contre Lucie pour détournement de mineur. Elle est congédiée. Ce n'est que des années plus tard qu'il découvre l'étendue du désastre qu'il a provoqué dans la famille de Lucie. Il retrouve cette dernière métamorphosée : elle est devenue une revêche directrice de lycée, dénuée de sentiment. Sa famille est dispersée. L'ancien mari de Lucie révèle alors à Ambroise le secret de la jeune femme qu'il a lui-même appris suite aux événements causés par le garçon. Après l'accusation dont elle a fait l'objet, Lucie a dû voir un psychiatre qui a déclaré que c'était d'Olga dont venait le problème. Au fil des séances, la vérité est apparue : alors qu'elle n'était encore qu'une petite fille, Lucie a découvert une tombe portant son nom et sa photographie. Elle a alors compris qu'une sœur, morte à neuf ans de maladie, l'avait précédée. Ses parents avaient effacé toute trace d'elle. Dans une malle cachée au grenier contenant les affaires de la précédente Lucie, elle trouve Olga. Se sentant alors à la fois morte et vivante, Lucie s'échafaude une vie fantastique et fragile, dont la poupée est le centre. Le mystère qui l'habitait a fait le bonheur de sa famille et de ses élèves ainsi que la fragilité de la maîtresse. Il les a laissés démunis et malheureux lorsqu'il a disparu.

Malenfer. La forêt des ténèbres

FANTASY • AVENTURE

Cassandra O'Donnell

ROMAN

Malenfer, la forêt maléfique, grandit et s'approche chaque jour davantage de la maison où vivent Gabriel et sa petite sœur Zoé. Les enfants vont devoir faire face aux ténèbres qui recouvrent lentement leur village, Wallandar. Mais aussi à un tout nouveau danger : ni les visions de Zoé, ni ses pouvoirs magiques ne parviennent encore à l'identifier...



SETTING

Monde imaginaire (cadre Fantasy) où la magie existe. Grands espaces : forêts, lacs. Présence d'êtres surnaturels (loups-garous, trolls, elfes, dragons...).

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Zoé (féminin, moins de 10/12 ans)
Gabriel (masculin, adolescent)
Thomas (masculin, adolescent)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Droits audiovisuels disponibles.

MATÉRIEL PROMOTIONNEL DISPONIBLE

Trois premiers chapitres disponibles.

PLUS D'INFOS

Malenfer est la première saga de Fantasy pour les enfants à partir de 9 ans. Originaire de Lille, l'auteur vit en Normandie. Fan de Tolkien, Ilona Andrews et de Laurell K. Hamilton, elle crée en 2011 la saga *Rebecca Kean*, publiée avec succès chez *J'ai lu*, (collection « Darklight »). Plus de 60 000 exemplaires vendus. Titre du tome 2 : *La source magique*. Parution du tome 3 fin 2015.

Gabriel, douze ans et sa petite sœur, Zoé, dix ans, vivent près de la dangereuse forêt de Malenfer. Les arbres magiques, appelés les dévoreurs, approchent à grands pas et détruisent tout sur leur passage. Leurs parents sont partis chercher de l'aide auprès d'un sorcier. Cela fait maintenant deux mois que les enfants vivent seuls. Charles, un camarade de classe de Gabriel disparaît. Les enfants veulent trouver qui est le responsable. Un professeur disparaît à son tour et Zoé, qui a le don de déceler les mensonges et de voir l'avenir, sent que le lac près de chez eux cache une présence maléfique. Une nuit, dans son sommeil, Zoé prononce un nom : Elzmarh. Après quelques recherches, ils découvrent que c'est le nom d'un dragon. Le lendemain, les enfants découvrent dans le ciel un dragon qui semble s'attaquer aux professeurs. La créature demande aux habitants de quitter la ville, sous peine de tuer tout le monde. Les parents de Gabriel et Zoé finissent par retrouver Maître Batavius, puissant sorcier, engagé pour lutter contre la forêt Malenfer. Il révèle à Gabriel qu'il a été marqué par le dragon : il est maintenant apprenti et a lui aussi des pouvoirs.



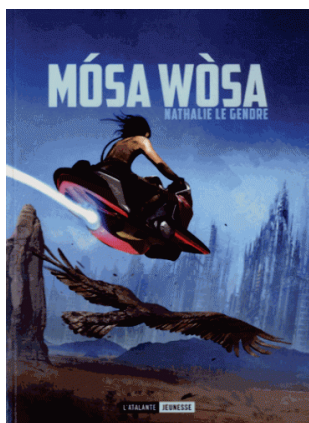
Mósa Wòsa

Nathalie Le Gendre

SCIENCE FICTION • AVENTURE

ROMAN

Serais-tu prêt à risquer ta vie pour un frère jumeau que tu n'as jamais rencontré ?



SETTING

Réserve indienne aux États-Unis, dans un futur proche.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Mósa (masculin, adolescent)

Stenalitha (féminin, adolescent)

Wòsa (féminin, adolescent)

MATÉRIEL PROMOTIONNEL DISPONIBLE

Publifiche NRP Collège : analyse détaillée pour travailler ce texte en classe.

PLUS D'INFOS

Plus de 17 000 exemplaires vendus.

Début XXII^e siècle.

Fuyant la sécheresse qui ravage le continent nord-américain, les Blancs ont bâti dans le désert d'immenses Techno-Cités climatisées.

De leur côté, les tribus indiennes ont abandonné les réserves pour trouver refuge dans de miraculeuses Oasis où elles ont renoué avec leurs traditions ancestrales.

Sang-mêlé et orphelin de mère, Mósa vit dans l'Oasis Lakota, alors que son père, un homme blanc, est retourné dans la Techno-Cité 4 avant même sa naissance.

À la mort de la personne qui l'a élevé, Mósa décide de rejoindre son père et quitte la tribu pour la grande ville qui le fascine. Là, il découvre avec stupeur qu'il a un frère jumeau, Wòsa, atteint d'un mal incurable dû à ses mystérieuses origines.

Avec l'aide de Stenátliha, jeune chamane et amie de Mósa, l'amer et xénophobe Wòsa parviendra-t-il à se défaire des chaînes de la maladie et retrouver goût à la vie ?

Un livre sur l'acceptation de l'autre et les différences.

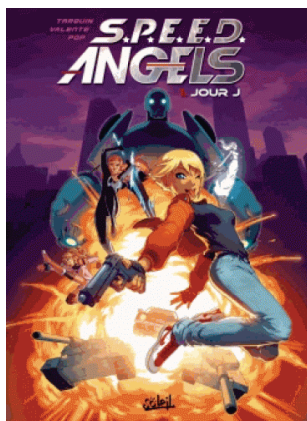
S.P.E.E.D. Angels. Jour J

AVENTURE

Didier Tarquin, Tony Valente

BANDE DESSINÉE

Comment 4 filles en apparence ordinaires vont dévoiler leurs pouvoirs et former une team imbattable (ou presque) d'espions au service du S.P.E.E.D.



SETTING

Un pseudo New York.
L'action dure quelques jours.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Blondie (féminin, vingtaine)
Eve (féminin, vingtaine)
Selma (féminin, vingtaine)

RÉFÉRENCES FILM/TV

The Powerpuff Girls, Charlie's Angels,
Die Hard, Alias.

PLUS D'INFOS

2 volumes disponibles.
Didier Tarquin est le dessinateur de Lanfeust de Troy et de Lanfeust des étoiles. Avec S.P.E.E.D. Angels, il rend hommage aux blockbusters américains.
Titre du tome 2 :
Le carnaval des pantins.



Blondie s'installe dans un appartement habité par trois autres étudiantes, la discrète et sarcastique Selma, la douce Kat et l'explosive Eve. Jane Blond, surnommée Blondie va devoir se plier aux règles de la maison et surtout la principale : pas de garçons dans l'appart' ! Pas simple de s'y résoudre, surtout quand les voisins se prennent pour des chevaliers servants. Dans cette colocation en apparence ordinaire, Blondie a une double vie : nouvelle recrue du S.P.E.E.D. (Section des Phénomènes Étranges Extrêmement Dangereux), sa première mission sera d'enquêter sur les manifestations paranormales dans le quartier des docks. Blondie ne s'attendait pas à une mission aussi peu glorieuse. Presque déçue, elle se rend sur les docks lorsqu'un robot apparaît. Blondie a été suivie par Eve. Celle-ci est en colère, et est devenue Fury. Ensemble elles vont combattre le robot. Mais c'est avec l'aide imprévue de Selma, elle aussi transformée en son double Salem, qu'elles parviennent à freiner le robot. Les trois jeunes filles ne sont pas dupes : pourquoi le S.P.E.E.D. aurait-il mis sous le même toit un de leurs agents et deux phénomènes extraordinaires ? Mais le diabolique magicien Boudini récupère le robot endommagé pour en faire un outil de destruction. Boudini parvient à ensorceler le robot, malgré l'intervention du Lieutenant White. Les héroïnes vont devoir identifier l'origine de cette magie, et pour cela, demandent l'aide du S.P.E.E.D. et de son agent spécial le beau Roméo. Elles découvrent alors que le S.P.E.E.D. souhaitait les réunir toutes les trois, sans Kat qui n'a pas de pouvoir. Pendant ce temps, Boudini a entrepris d'ensorceler les jouets de la ville. La police est sur les lieux et ne parvient pas à faire face. Les trois filles arrivent. Pendant la bataille, Boudini s'empare de Selma et tente de la tuer. Eve, Blondie et Kat courent la sauver, lorsque Kat active son pouvoir pour les protéger. Mais Boudini est au comble de sa puissance et son armée de poupées est prête pour l'attaque... La suite de l'histoire révélera le pouvoir de Kat et de son chat extraterrestre puis enfin celui inattendu de Blondie. Le team finira par se former, à quatre, sous le nom de S.P.E.E.D. Angels, et nos héroïnes pourront donc poursuivre de nombreuses missions pour le S.P.E.E.D., dont on ne saura jamais vraiment quelles sont les intentions réelles.

Sillage : premières armes.

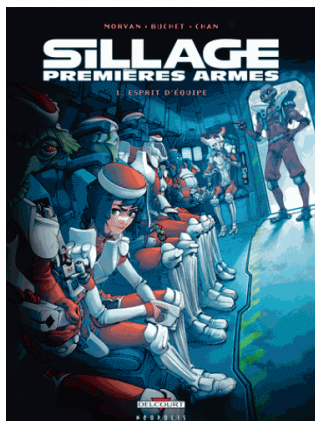
Esprit d'équipe

SCIENCE FICTION • AVENTURE

Jean-David Morvan, Philippe Buchet, Pierre-Mony Chan

BANDE DESSINÉE

Découvrez les premières missions de Navis, l'agent très spécial de Sillage.



SETTING

Époque futuriste. L'action se passe dans un vaisseau et une ville futuriste.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Navis (féminin, adolescent)

Rub'Wind (masculin)

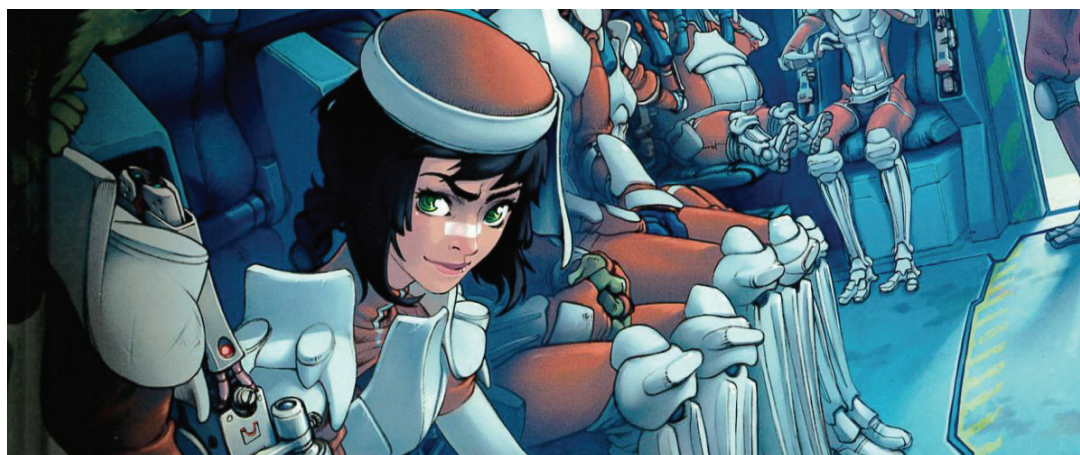
RÉFÉRENCES FILM/TV

Totally Spies.

PLUS D'INFOS

Jean David Morvan, le scénariste de *Sillage* (plus d'1,5 million d'albums vendus), reprend la jeunesse de son personnage phare et nous propose ses premières missions.

Navis a été embarquée très jeune sur Sillage, le puissant convoi de vaisseaux qui écumé le cosmos à la recherche de ressources exploitables. Elle a été embauchée car elle est la seule de son espèce, espèce précieuse dont on n'arrive pas à lire les pensées. Épaulée par ses amis Bobo et Houyo, elle s'est adaptée à son nouvel environnement et a réussi toutes les épreuves pour devenir un agent spécial. Mais son grand jour est arrivé, elle vient d'être sélectionnée, avec d'autres agents en herbe, pour servir Sillage. Leur mission fera office d'évaluation : contrôler le bon déroulement des élections sur une planète au contexte politique trouble, une mission de routine. Les meilleurs auront le premier choix sur leur affectation. A bord du navire dirigé par Rub'Wind, le tempérament frondeur et détendu de Navis n'est pas du goût de ses collègues. C'est dans cette atmosphère lourde que les commandes du vaisseau cessent de répondre. Le vaisseau amorce une violente descente vers une planète. Le vaisseau se crashe, mais personne n'est blessé. Les passagers sont alors victimes d'un guet-apens. Une créature aux pouvoirs psychiques très élevés maîtrise tous les agents du convoi. Mais Navis, qui n'émet aucune onde mentale, parvient à s'enfuir. Seule, elle est lancée dans un complot politique dans lequel elle va devoir démêler le vrai du faux. Son ennemi est un polymorphe qui a décidé de trafiquer les élections. Mais Navis parvient à déjouer les ruses de ce polymorphe et sauve ses collègues, par des moyens qui ne sont pas toujours en accord avec les méthodes préconisées par Sillage. A son retour sur Sillage, Navis est promue première pupille de sa promotion. Elle a hâte de reprendre l'action, d'autant plus qu'elle nourrit en secret l'espoir de découvrir d'autres humains.



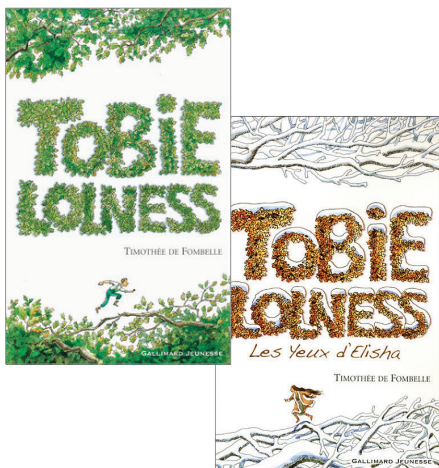
Tobie Lolness

Timothée de Fombelle

AVENTURE

ROMAN

Parce que son père a refusé de livrer le secret d'une invention révolutionnaire qui aurait menacé la survie de l'Arbre, la famille de Tobie est exilée dans les Basses-Branches puis emprisonnée. Tobie parvient à s'échapper et tente de délivrer les siens tandis que l'Arbre, creusé sans mesure par cupidité, menace de mourir et que le pouvoir est confisqué par une brutale dictature.



SETTING

Un grand chêne nommé l'Arbre par le peuple qui l'habite, et dont chaque membre ne mesure pas plus d'un millimètre et demi, à une époque indéterminée.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Tobie Lolness (masculin, adolescent)

Elisha Lee (féminin, adolescent)

Léo Blue (masculin, adolescent)

DROITS ÉTRANGERS ET AUDIOVISUELS

Traductions : allemand, anglais, bulgare, catalan, chinois, danois, espagnol, finnois, grec, hébreu, hongrois, italien, japonais, letton, lituanien, polonais, portugais (Portugal et Brésil), roumain, tchèque, thaïlandais, turc, ukrainien, vietnamien.

Droits audiovisuels disponibles.

PLUS D'INFOS

Plusieurs récompenses déjà reçues en Grande-Bretagne, aux Pays-Bas, en Italie, en Belgique et en France.

2 tomes.

Tobie Lolness vit heureux auprès de ses parents, Maia et le Professeur Sim Lolness, dans la Cîme de l'Arbre. Son père a fait une grande découverte : la sève de l'Arbre peut être transformée en énergie motrice. Jo Mitch, un industriel spécialisé dans le creusage de trous dans l'Arbre, voit tout l'avantage qu'il pourrait en tirer. Sim, craignant pour la survie de l'Arbre qu'il sait vivant, refuse de livrer le secret de son invention. Bien que très respectée jusque-là, la famille Lolness est condamnée à l'exil dans les Basses-Branches. Tobie doit quitter son ami d'enfance, Léo Blue. Il s'aguerrit en parcourant les Basses-Branches et rencontre Elisha Lee, une jeune fille qui vit en solitaire avec sa mère au bord d'un lac. Elle devient l'amour de la vie de Tobie. Mais Jo Mitch ne renonce pas à faire plier Sim Lolness. Tandis que sa richesse s'accroît grâce à la surexploitation de l'Arbre, qu'il creuse sans fin pour y construire des cités souterraines, Jo Mitch prétend que les Lolness sont des traîtres : ils seraient sur le point de livrer leur secret au Peuple de l'Herbe qui vit au pied de l'Arbre et qui aurait froidement tué El Blue, le père de Léo, des années auparavant. Les parents Lolness sont arrêtés et emprisonnés tandis que Tobie parvient à s'échapper. Tobie tente de les libérer mais il échoue. Les croyant morts et pensant qu'Elisha l'a trahi, il se réfugie au pied de l'Arbre où il est accueilli par les Pelés, le pacifique Peuple de l'Herbe. Léo Blue, qui croit que le Peuple de l'Herbe présente un réel danger, a pris le contrôle de la Cîme de l'Arbre en prônant un discours de haine à son encontre. Jo Mitch peut ainsi capturer en toute impunité des Pelés et en faire une main-d'œuvre corvéable à merci. Léo Blue, qui ignore son lien avec Tobie, tombe éperdument amoureux d'Elisha et la retient captive pour l'épouser mais la jeune fille s'y refuse. C'est grâce à la visite d'un ami de son père au Peuple de l'Herbe que Tobie apprend que ses parents sont toujours vivants. Il retourne alors dans l'Arbre et se fait capturer par les sbires de Jo Mitch qui le prennent pour un Pelé. Réduit en esclavage avec ses compagnons Pelés, Tobie aura à franchir bien des obstacles pour libérer ses parents, mettre fin à la funeste entreprise de Jo Mitch, retrouver Elisha et libérer Léo de ses démons.

Titres présentés dans ce catalogue

- 1 Alyssa. Un Q.I. de génie
- 2 Aquablue. Nao
- 3 Bran. une histoire de l'île d'Errance
- 4 Cantoria
- 5 Casse-pipe
- 6 Chamalo a peur de tout
- 7 Comment Wang-Fô fut sauvé ↪ Nouvelles orientales
- 8 Grippy. Y a d'la joie !
- 9 Kakao
- 10 Kililana song
- 11 La rose écarlate : missions. Le spectre de la Bastille
- 12 La saison de la coulœuvre
- 13 Le chien de Chambara
- 14 Le mystère ô combien mystérieux du mur qui avait des oreilles
- 15 Le Piratosaure
- 16 Le voyage extraordinaire
- 17 Les bottes de sept lieues ↪ Le passe-muraille
- 18 Les chevaliers de la chouette
- 19 Les Ptimounes. Chacun fait son nid !
- 20 Lucie ou la femme sans ombre ↪ Le médianoche amoureux
- 21 Malenfer. la forêt des ténèbres
- 22 Mósa Wòsa
- 23 S.P.E.E.D. Angels. Jour J
- 24 Sillage : premières armes. Esprit d'équipe
- 25 Tobie Lolness

Ce catalogue a été publié
par le BIEF
Bureau International
de l'Édition Française
115, boulevard Saint-Germain
75006 Paris – France
+33 (0)1 44 41 13 13



www.bief.org
www.frenchrighs.com
www.shoot-the-book.com

Cette publication bénéficie de l'appui
du Centre National du Livre



Directeur de publication
Jean-Guy Boin

Juin 2015

SHOOT THE BOOK!

www.shoot-the-book.com