

9+

ÉTINCELLES
 AVENTURE & FANTASTIQUE

PITMIAN

et la Prophétie ratée

 Mélodie Smacs (aut.)
 Llythium (ill.)

Thèmes :

Jeux vidéo, extraterrestres, mondes parallèles, pirates, prophétie, rebelles, aventure, quête, sexisme.

- Une aventure entre le rêve et la réalité lors de laquelle s'affrontent extra-terrestres, pirates de l'air, petits peuples et enfants perdus, le tout joyeusement saupoudré de clins d'œil aux jeux vidéo.
- Gabrielle, jeune héroïne moderne qui n'hésite pas à affronter tous les obstacles, qu'il s'agisse d'épreuves physiques, intellectuelles ou sociales.

Même si j'ai de l'imagination et que j'adore les jeux vidéo, je n'aurais jamais pensé être enlevée par des extraterrestres ! Heureusement, je ne suis pas la seule à avoir été kidnappée à bord de leur navire volant : Tiger, un adorable petit monstre arc-en-ciel, est lui aussi prisonnier. Arrivés sur l'étrange planète Pitmian, nous sommes délivrés par des rebelles et leur chef, Josh. Ils s'attendaient à libérer le héros d'une prophétie, au lieu de quoi ils sont tombés sur Tiger et... moi. Une fille. Eh bien, ils vont devoir faire avec ! Car je compte bien la réaliser, leur fameuse prophétie. Même si pour cela je dois affronter mille dangers. Et si je peux aussi trouver le moyen de rentrer chez moi, ce sera encore mieux. Vous êtes prêts à me suivre ?

L'AUTRICE

Portée par ses premières publications, **Mélodie SMACS (13)** quitte son poste de directrice de crèche pour se lancer dans le monde du livre. Elle devient alors directrice éditoriale et crée son entreprise de correction. Elle est également administratrice pour le forum L'atelier des Scribtonautes depuis plusieurs années.

L'ILLUSTRATRICE

Diplômée en illustration en 2016, **LLYTHIUM (34)** se lance en tant que freelance et contribue à donner vie aux idées d'autrui. Elle s'est lancée dans un master en Arts plastiques spécialisé dans le jeu vidéo, sa passion avec la littérature et le cinéma d'animation.


19 août 2021, office 3

DANS LA MÊME COLLECTION



Collection
 Étincelles


Lectorat
 À partir
 de 9 ans


Prix public
 12,50 € TTC


Format
 14 x 22 cm
 224 pages


Diffusion
 Interforum


ISBN : 978-2-35488-918-0



9 782354 889180

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

PITMIAN

et la Prophétie ratée

Mélodie Smacs (aut.)
Llythium (ill.)



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux :

Gabrielle Deschamps (12 ans) : surprotégée par ses parents, Gaby est passionnée de jeux vidéo. Réservée, courageuse, elle aime prendre soin des autres. À la maison, elle vit dans l'ombre de son beau et brillant grand frère Charly, avec qui elle est cependant assez complice.

Josh (12 ans) : le capitaine des rebelles a été enlevé en 1816. Il se déplace dans les airs grâce à un petit disque lumineux sous ses pieds (qu'il range dans son dos quand il ne s'en sert pas).

Tiger : en plus d'être adorable, Tiger a la particularité de diffuser une douce odeur de miel rendant ceux qui l'entourent heureux sans raison particulière. Elle ne se voit pas en temps normal, mais il a en réalité une gueule monstrueuse, emplies de trois rangées de dents acérées.

Événements :

Gabrielle adore jouer en ligne. Ce soir, ses parents l'ont autorisée à échanger de chambre avec son frère pour profiter de son ordinateur. Mais durant la nuit, Gaby se fait kidnapper par des créatures étranges, les Zlatrs, à bord d'un bateau volant !

Enfermée dans la cale du navire, Gaby n'en mène pas large : la planète Terre n'est plus qu'un petit point dans l'espace. Heureusement, une gentille créature poilue, qu'elle a baptisée Tiger, est enfermée avec elle. Alors qu'ils arrivent sur une planète nommée Pitmian, Josh et sa bande de rebelles extraterrestres les délivrent. Pitmian est dirigée par la fée Belring, qui ordonne à ses sbires d'enlever des garçons de toutes les planètes pour en faire des esclaves. Josh et ses compagnons pensaient trouver le héros de la prophétie dont la réalisation annonce le salut de Pitmian, au lieu de quoi ils sont tombés sur Gabrielle. Elle comprend que les aliens souhaitent enlever son frère, mais elle décide de réaliser la prophétie. Sa mission ? Replacer deux objets précieux (Slergnir l'épée suprême et Meilri l'orbe de puissance) dans deux endroits protégés, et a priori inaccessibles.

Le dénouement :

Grâce à ses connaissances en jeux vidéo et sa détermination, elle parvient à résoudre les énigmes, vaincre les ennemis, grimper les niveaux... au prix d'un lourd sacrifice : elle ne retournera jamais sur Terre. Une fois les objets replacés, il est temps d'aller affronter Belring elle-même. Elle parviendra à apaiser la fée, et celle-ci lui permettra finalement de rentrer chez elle.

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 :

Angela Lery (angela.lery@gulfstream.fr – 02 40 48 48 42)

EXTRAIT

« Quand les temps seront troublés, et l'avenir incertain, la fée aura oublié, de veiller aux lendemains. Alors pour y remédier, deuxième enfant de la Terre, deux artefacts à ranger, pour restituer la lumière. Un instant, Gaby se demanda pourquoi, comme dans tous bons jeux vidéo, les prophéties étaient toujours écrites en vers. Au moins, pour une fois, celle-ci n'était pas trop difficile à comprendre !

– En gros, ça dit que le prochain Terrien à arriver ici nous sauvera, expliqua Josh. Nous avons eu vent des projets des Zlatr d'aller sur Terre, du coup, nous avons monté un plan de récupération.

– Nous comptons permettre qu'elle se réalise, continua Richy.

– Mais tu es une fille... compléta Val. Tu parles d'une prophétie ratée !

Gaby comprenait enfin. Les pirates aliens s'étaient trompés. Ils l'avaient enlevée à la place de Charly ! Bien sûr, elle ne pouvait pas le leur expliquer, ils lui en voudraient d'avoir inversé de chambre avec son frère. Déjà qu'elle n'était pas dans leurs bonnes grâces, autant se taire, au moins pour l'instant. Néanmoins, elle décelait une faille dans leur logique. Un élément déterminant, qui arrangerait certainement sa situation. Elle baissa les yeux sur ceux qui l'entouraient, croisa les bras sur sa poitrine et fronça les sourcils. Résolue, elle lança :

– Un enfant, ça peut aussi être une fille ! » **Extrait chapitre 6.**