

9+

VICTOR D'ABOVILLE ET L'ÎLE DES PASSE-MURAILLES 1 Les Jeux déchaînés

Edmond P. ROY



18 janvier 2024, office 3

Thèmes :

Magie, fantôme, destin, jeux, épreuves, parcours initiatique, différence, amitié, harcèlement

- Un jeune garçon, qui se croit ordinaire, va vite découvrir qu'il a quelque chose de vraiment « spécial »
- Un parcours initiatique au cœur d'une île fantastique où se mêlent aventures et magie.
- Un premier roman inspiré où l'auteur offre une place de choix à l'amitié, au merveilleux et à l'humour



Série

Victor d'Aboville et l'île des passe-murailles



Lectorat

À partir de 9 ans



Prix public

13,50 € TTC



Format

14 x 22 cm
176 pages



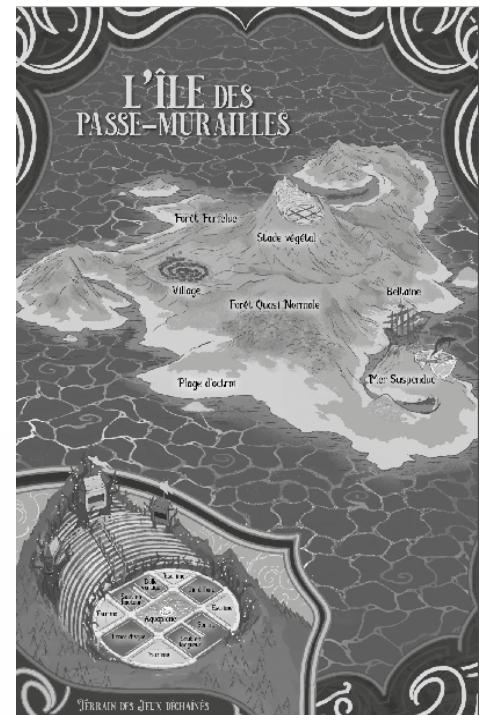
Diffusion

Interforum

Quel enfant n'a jamais rêvé de participer aux mythiques Jeux déchaînés, cachés dans un lieu tenu secret ? Sûrement pas Victor d'Aboville ! Même s'il se rêve en super-héros, il sait pourtant qu'il est loin d'avoir le physique d'un athlète.

Mais la pièce-invitation tant convoitée, objet magique permettant d'accéder à cet incroyable événement, l'a choisi.

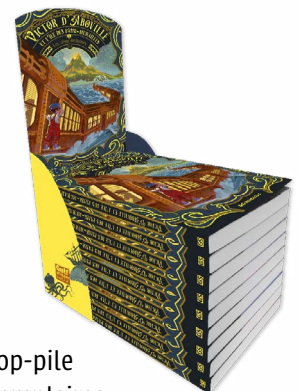
Sa tyrannique tante elle-même n'y croit pas et fera tout pour l'empêcher de se rendre aux Jeux déchaînés. Mais, poussé par une force invisible, Victor part rejoindre la merveilleuse île des passe-murailles où l'attendent des épreuves sportives loufoques, de nouvelles amitiés et un danger insoupçonné.



Carte intérieure de l'île des passe-murailles

L'AUTEUR

Psychologue devenu réalisateur, Edmond P. ROY (69) transforme ses observations en émotions cinématographiques. En 2019, il a eu besoin de s'affranchir des compromis de l'écriture scénaristique et de s'aventurer dans la littérature jeunesse. Il a alors composé *Victor d'Aboville et l'île des passe-murailles* en suivant son envie de surnaturel, d'humour et d'aventures. Une série est ensuite née, aussi joyeuse que déchaînée, destinée aux 9/12 ans...



Stop-pile
10 exemplaires

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

Gulf stream
éditeur



Petits cabochons

ISBN : 978-2-38349-302-0

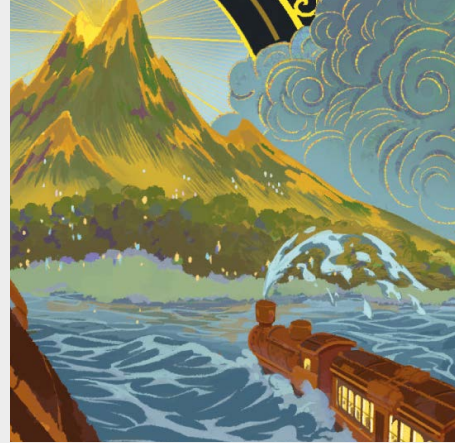


9 782383 493020

VICTOR D'ABOVILLE

ET L'ILE DES PASSE-MURAILLES

Edmond P. ROY



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux :

Victor d'Aboville (11 ans) : jeune garçon mal dans sa peau, moqué à l'école, il se sent coupable de la mort de sa mère, survenue lorsqu'il est né. Il a reçu une invitation à participer aux Jeux Déchaînés.

Lilith (11 ans) : fille du gardien du cimetière de l'île des passe-murailles, elle est l'une des rares à participer aux Jeux Déchaînés sans avoir reçu d'invitation car elle habite sur l'île où ils se déroulent.

Amorgen : vieux druide et doyen de la Colonie Fantastique qui semble être particulièrement attentif à Victor.

Charles Verneuil : riche entrepreneur qui finance les Jeux Déchaînés. Mécène qui, après avoir vu joué la mère de Victor dans une pièce de théâtre écrite par le père de Victor, a voulu financer les projets du couple. Il est le dernier à avoir vu la mère de Victor vivante.

Hector-Ingmar Delatour, dit H.I.D : adolescent dont le père a réussi à entrer sur l'île des passe-murailles sans y être invité. À force de postuler pour participer aux Jeux Déchaînés, Charles Verneuil lui a fourni une invitation.

Événement : Victor a onze ans. Petit, grassouillet et myope, il se rêve volontiers en super-héros pour oublier qu'il est la cible de ses camarades de classe. Surtout, Victor porte en lui la culpabilité liée à la mort de sa mère, survenue à sa naissance. Depuis, il vit avec son père, avec qui il a une forte relation, et sa tyrannique tante.

Un jour, il reçoit la pièce-invitation qui permet d'accéder aux Jeux Déchaînés, des épreuves auxquelles tout enfant rêve de participer. D'abord confisquée par son instituteur, puis volée par Kevin, une brute de son école, et enfin récupérée par la tante de Victor, la pièce-

invitation réapparaît mystérieusement auprès du jeune garçon.

Victor suit les instructions inscrites sur la pièce-invitation et se rend sur une voie de chemin de fer abandonné. Après un long tunnel, il fait la rencontre d'Amorgen. Ce vieux druide, parce qu'il lui trouve quelque chose de spécial, confie à Victor un anneau ayant appartenu à son grand-père : une épélastique. Ensuite, le garçon embarque dans un train à vapeur qui le mène à l'île des passe-murailles, où il intègre la Colonie Fantastique. Il y rencontre Marco, un handballeur qui a toujours le mot pour rire, Dimitri, un adolescent qui vit sur l'île, et sa sœur Lilith, qui a un don de prémonition.

Il fait aussi connaissance d'Hector-Ingmar, qui voit en Victor un « passe-murailles non révélé ». Cet adolescent moqueur semble poursuivre d'autres buts qu'une participation aux Jeux Déchaînés.

Victor visite le cimetière de l'île, où il croise Saturnin, un fantôme qui lui révèle qu'il est un passe-murailles : une personne capable d'aller dans le corps d'une autre. Le jeune fantôme le met en garde contre le Matador, une entité qui envoûte ses proies par son sifflement.

Victor fait enfin la rencontre de Charles Verneuil, la dernière personne qui a vu sa mère vivante. Chez lui, en pleine nuit, Victor aperçoit par la fenêtre une silhouette qui ressemble à l'image qu'il se fait de sa mère. Il sort et tombe sur le Matador.

Dénouement : Victor utilise son épélastique pour se défendre, mais une nouvelle entité intervient, un Cueilleur d'âmes, qui commence à s'emparer de son âme. Heureusement, Victor parvient à se projeter dans un nouveau corps : celui du père de Dimitri et Lilith, qui est aussi le gardien du cimetière de l'île et le serviteur de Charles Verneuil. Victor comprend qu'il est en fait le dernier des passe-murailles, et c'est pour cette raison que le Matador veut l'anéantir.

PLAN DE COMMUNICATION



Primes

Guides magiques
Marque-pages
Stop-piles



Politique auteur

Dédicaces
Salons
Rencontres



Presse média

Insertions publicitaires
Services de presse
Newsletters mensuelles
Partenariats



En points de vente

Romans 9-12 ans

Contact relations libraires, salons
et prix : Jérôme Bemez
jerome.bemez@gulfstream.fr
02 40 48 62 64

Contact relations presse : Angela Lery
angela.lery@gulfstream.fr
02 40 48 48 42

EXTRAIT

Victor savait que sa mère avait eu un accident à cause des douleurs que lui, bébé trop gros, lui avait infligé. Mais jusqu'alors il n'en connaissait pas les circonstances précises.

– Alors, aussi incroyables que puissent être ces Jeux, mon fils, je ne veux pas que tu y ailles. Sans ce Charles Verneuil, ta mère serait encore en vie.

Victor acquiesça tout en réfléchissant.

– Mais il a surtout essayé de vous aider non ?

– Ce Charles est notre malheur, et je ne veux pas que tu t'en approches. Je suis clair ? déclara Pierre d'un ton ferme que Victor aurait aimé entendre plus souvent face à Véronique.

– Quand même, j'aimerais bien savoir pourquoi j'ai été choisi et comment cette pièce-invitation fait pour apparaître et disparaître !

Pierre envisagea longuement son fils avant de se pencher vers lui pour déclarer :

– Comme il y a onze ans, mon pressentiment est que l'être que j'aime le plus au monde ne doit pas accepter cette invitation. D'accord ?

Victor hésita, puis sentant la panique dans le cœur de son père, répondit :

– D'accord, mon papou.

Alors qu'il se levait en direction du square de desserts, Victor ne put s'empêcher d'ajouter :

– Donc, ce Charles Verneuil est le dernier à avoir vu maman en vie ?

Chapitre 3 – Chutes en cascade