

LES MILLE ET UN TRAVAUX D'ALAET

PROJET DE SÉRIE ANIMÉE


de Laurent Genefort

Contact :

David OGHIA
20 rue Colmet-Lépinay
F-93100 Montreuil
06 60 42 60 96
d.oghia@free.fr

Laurent GENEFORT
12 quai Fernand-Saguet
F-94700 Maisons-Alfort
01 43 76 05 24
contact@alaet.com

Illustrations Philippe CAZA



Les Mille et un Travaux d'Alaet est un projet de série de fantasy d'aventures s'adressant à un public collégien.

Les Aventures d'Alaet sont nées d'une constatation : que le genre littéraire de la fantasy, qui regroupe pourtant un nombre considérable de titres, découle presque exclusivement de l'univers de Tolkien et des mythologies anglo-saxonne et nordique ; peu de place est laissée au monde oriental. C'est pourquoi la série est si originale. Alaet est né il y a cinq ans dans des anthologies de fantasy. Deux romans pour adultes ont suivi. La création des éditions Degliame a été l'occasion pour l'auteur de rajeunir son héros et de lui «fabriquer» une jeunesse.

La série s'inscrit dans un genre en expansion, la fantasy, qui allie la magie à l'aventure.

Le héros, Alaet, est un croisement entre le *Voleur de Bagdad* et *Sinbad le marin* ; un personnage dépourvu de pouvoirs magiques et de muscles hypertrophiés, mais débrouillard et d'une agilité presque surnaturelle. Le monde où il vit évoque le charme des *1001 nuits*, auquel il emprunte beaucoup d'éléments magiques. Mais la série se veut résolument moderne par son rythme rapide et les personnages féminins. Les sept volumes parus sont la preuve que le monde arabe peut féconder l'inspiration d'un auteur occidental.

L'UNIVERS

Wethrïn est un monde plat, entouré d'un océan immense. Sur l'unique continent, trois espèces cohabitent : les **humains**, les **homules** (petits hommes souvent ombrageux, aux oreilles pointues), et les **trolques** (créatures écailleuses et massives, mais de tempérament pacifique). Mais il y a également beaucoup de créatures magiques : une grande variété de djinns et d'ifrites, des tapis volants qui parlent, des dragons (d'air, de sable ou de mer) et des fées, des armures animées, des centaures et autres créatures issues de la mythologie grecque... et des sorciers et magiciennes : car sur Wethrïn, la magie est omniprésente. C'est souvent le moteur des histoires. Wethrïn est un monde de fantasy : les cités sont très éloignées les unes des autres par de grandes forêts ensorcelées, des déserts brûlants, de hautes chaînes montagneuses... des territoires propices à l'aventure.

LES PERSONNAGES

Alaet est un garçon d'environ treize ans. Il est brun, la peau mate, et le vert est sa couleur de prédilection. C'est un orphelin élevé dans les rues d'une ville mythique, **Karnab**, mélange du Bagdad des Mille et une nuits, et d'un Paris médiéval fantasmé. Mais la plupart de ses aventures l'amènent à voyager à travers tout **Wethrïn**. C'est un voleur par nécessité, et un aventurier dans l'âme.

Il n'est pas seul à vivre ses aventures. Au fur et à mesure des histoires, il rencontre des personnages qui seront amenés à partager d'autres aventures. Un petit groupe se formera donc très vite :

- **Anani** : dernière représentante des elfelins, antique race de magiciens capables de parler aux dragons ;
- **Mindol** : jeune cyclope libéré de sa prison-labyrinthe par Alaet. Il a le même âge qu'Alaet, mais est déjà un colosse ;
- **Darine** : apprentie-magicienne, la " petite amie " d'Alaet ;
- **Qsaffah** : tapis volant, souvent de mauvaise humeur ;
- **Chiron** : centaure au corps zébré ;
- **Jemel** : chevalier, emprisonné dans son armure ;
- **Milune** : djennia (femme djinn), qui flotte autour du groupe et peut parfois s'incarner dans des objets.

À cela s'ajouteront les amis de rencontre et, naturellement, les « méchants » : califes corrompus, sorciers, créatures maléfiques...



LES ROMANS JEUNESSE

1. LA CITADELLE DES DRAGONS

Alaet sauve la vie à un djinn, qui l'invite à l'aventure. Tous deux aident une elfeline, victime d'un sorcier, à rejoindre le repère de ce dernier, la citadelle des dragons. Dernière descendante d'une espèce de magiciens, elle doit se résoudre à affronter Salambre, le sorcier, si elle veut se libérer du sort qu'il lui a jeté. Après de nombreuses péripéties, les personnages parviennent à pénétrer au cœur même de la citadelle. Ils déjoueront les pièges du sorcier et parviendront à leurs fins, grâce à l'aide d'un dragon emprisonné qui se révélera plein de surprises.

2. LE DÉMON-MIROIR

Alaet doit sauver Zinedine, un de ses amis, retenu dans le monde des démons par le sorcier Nevruck. Aussitôt, Alaet part en quête de ce dernier, alias le Démon-Miroir, afin de l'obliger à libérer son ami. Il sera aidé dans ses recherches par un tapis volant irascible et un chevalier prisonnier de sa propre armure. Il leur faudra traverser biens des mondes et des miroirs avant de délivrer Zinedine de son étrange et maléfique ravisseur.

3. LE LABYRINTHE SANS RETOUR

Alaet, le voleur de Karnab, s'est fait capturer. Prisonnier à bord d'un navire, il est sauvé par l'irruption d'un dragon de mer... mais c'est pour tomber dans un piège bien plus terrible qu'une simple prison : une île entièrement recouverte d'un labyrinthe farci de pièges en tous genres. Il lui faudra toute sa dextérité et son intelligence pour échapper à tous ces traqueurs, ainsi qu'aux peuples qui habitent le labyrinthe. Mais c'est aussi l'occasion pour Alaet de se faire des amis : Métis, la fille du créateur du labyrinthe, qui fut pétrifiée jadis pour en avoir aperçu le plan ; et Mindol-Gundalar, un jeune cyclope qui rêve de s'échapper. Mais pour cela, ils devront se rendre au cœur maléfique du labyrinthe, où gît un terrible sortilège...



4. LA FRONTIÈRE MAGIQUE

Alaet se rend dans une ville abandonnée afin d'y récupérer quelque butin.

Là rien ne se déroule comme prévu : La ville se révèle habitée et Alaet se fait capturer.

Libéré par Fasim, il aide son nouvel ami à délivrer Kenza, prisonnière de monstres, de l'autre côté d'une frontière magique qui coupe la ville en deux. Pour réunir ces deux amoureux, Alaet devra s'aventurer dans le royaume des monstres et neutraliser la fameuse frontière.



5. LE PIÈGE AUX SORCIERS

Alaet traverse une forêt. Il a hâte d'en sortir car elle est réputée dangereuse... D'ailleurs, il est très vite attaqué par une jeune sorcière qui en veut à sa vie. Il la met en déroute mais en essayant de la rattraper, il se heurte à une barrière invisible. Il va bientôt découvrir qu'il est prisonnier d'un piège qui recouvre une partie de la forêt et emprisonne magiciens et créatures surnaturelles dans un but mystérieux. Pour s'évader, il devra affronter de nombreuses épreuves, à commencer par les terribles squelet, des squelettes animés d'une vie propre... Une histoire dans laquelle se croisent magiciens et sorciers, licornes et cyclopes, tapis volants et dragons...et où la magie est à toutes les pages.

6. LA CARAVANE DES OMBRES

Le sort s'acharne contre Alaet : obligé de franchir un désert pour rejoindre Karnab, sa ville natale, il se fait surprendre par une tempête de sable provoquée par les ifrites, les esprits malins du désert. Enseveli jusqu'au menton, il est recueilli par une caravane. Sauvé !

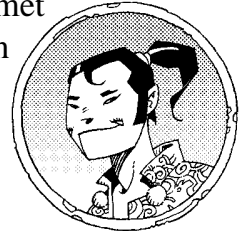
La caravane, qui appartient à Nefis le nabab, est dirigée par Sougrivan. Alaet devra faire attention à Mundrak, le chef des gardes, qui a juré sa perte ; heureusement il y a Darine, la nièce de Nefis, affectée aux soins de la magicienne qui protège la caravane — car une étrange malédiction s'est abattue sur ses passagers, en butte aux bandits et aux esprits malins. Il faudra à Alaet toute son astuce pour percer le secret qui se cache derrière la caravane des ombres et qui a transformé le désert en prison ; et beaucoup de courage, pour déjouer la malédiction qui pèse sur elle.

7. LE SABLIER MALÉFIQUE (grand format)

Alaet se fait surprendre au domicile de Varangas, une archisorcière, alors qu'il tente de lui dérober un parchemin. Pour se dédommager, elle exige de notre voleur qu'il lui retrouve les vases où sont enfermés Hasane et Ouldine, deux djinns, ainsi que la pierre qui permet de les réunir en une entité plus puissante. Pour s'assurer de sa fidélité et de son retour,

elle ensorcelle un sablier avec le sang d'Alaet. Dans un an, s'il n'est pas revenu avec ce qu'elle demande, le sablier s'arrêtera et la vie d'Alaet aussi. Mais notre héros a-t-il toutes les cartes en main ? Le royaume de Wehtrïn est plein de surprises... et surtout de dangers : gogoules, loups-sabres, singes possédés... Tout concourt à le perdre. Et jusqu'aux djinns convoités eux-mêmes, qui n'ont qu'un désir : retourner dans leur monde !

Un an pour parcourir Wehtrïn et défier les forces du mal.



8. L'ODYSSÉE DES SIRÈNES (grand format)

Alaet n'aurait jamais dû s'arrêter dans cette ville de bord de mer. Il 'aurait jamais dû non plus franchir la porte de l'auberge. Mais le mal est fait, et le voici jeté, pour un vol qu'il n'a pas commis, sur un bateau-prison. Il sait que personne ne paiera l'amende pour sa libération et s'attend à passer le reste de ses jours sur le barge flottant... Le salut viendra de l'océan. Urwadu, la reine des sirènes, propose aux prisonniers de les aider en échange d'un service : qu'ils la conduisent au bord du monde où réside la déesse de son peuple. Alors commence une épopée fantastique à travers le Grand Océan peuplé de monstres, de pirates et de spectres des mers. Avec, au final, une révélation sur le destin des dieux...



L'AUTEUR

Né en 1968, Laurent Genefort fait partie de la nouvelle génération des écrivains de SF française. Il est déjà l'auteur d'une trentaine de romans parus chez Fleuve Noir, Denoël et J'ai lu. Il a en outre collaboré à l'écriture d'un scénario de film pour Marc Caro.

Ouvrages principaux : *Arago* (Grand Prix de l'Imaginaire 1995), *Les Chasseurs de sève* (Denoël), *Les Peaux-Épaisses*, *Les Opéras de l'Espace*, *Une Porte sur l'Éther* (grand format Fleuve Noir), *Omale* (J'ai lu — prix Rosny Aîné 2002)

2003 — Publication de *La Caravane des ombres* et du *Sablier maléfique*.

2002 — Publication du *Piège aux sorcières*, cinquième volume des «Aventures d'Alaet».

2002 — Publication du roman *Les Conquérants d'Omale* aux éd. J'ai lu

2001 — Publication des romans *Le Labyrinthe sans retour* et *La Frontière magique*, troisième et quatrième aventures d'Alaet, aux éd. Degliame

2001 — Publication du roman *Omale* aux éditions J'ai lu (prix Rosny Aîné 2002)

2000 — Publication de *Une porte sur l'éther* aux éd. Fleuve Noir

2000 — Publication de *La Citadelle des dragons* et *Le Démon-miroir*, première et deuxième aventures d'Alaet, aux éd. Degliame

1999 — Participation au scénario de *Snark*, le prochain film cinéma de Marc Caro

1999 — Publication de *Les Engloutis* chez Fleuve Noir, collection Anticipation ; du roman *Le Sablier de Sang*, aux éd. Le Masque-Hachette

1999 — Publication par le journal *Le Monde* d'une nouvelle, *T'ien-Keou*, adaptée en bande dessinée chez Soleil en 2004.

1998 — Publication des *Croisés du vide* et *Dans la gueule du Dragon* chez Fleuve Noir ; du *Château cannibale*, première aventure d'Alaet (adulte), aux éd. Le Masque-Hachette.

1997 — Obtention du Doctorat de Lettres Modernes à l'Université de Nice

1997 — Publication de trois romans de science-fiction chez Fleuve Noir

1996 — Publication de trois romans de science-fiction chez Fleuve Noir

1995 — Publication de deux romans de science-fiction chez Fleuve Noir

1994 — Publication de deux romans de science-fiction chez Fleuve Noir

1993 — Publication de trois romans de science-fiction chez Fleuve Noir, dont *Arago*, lauréat du Grand Prix de l'Imaginaire 1995

1992 — Publication de trois romans de science-fiction chez Fleuve Noir

1988 — **Premier roman** : *Bagne des ténèbres*, chez Fleuve Noir, collection Anticipation

1968, 18 février — Naissance en région parisienne

BIBLIOGRAPHIE D'ALAËT

— Romans, éd. du Masque collection “ Abysses ”

1. *Le Château cannibale*, nov. 1998, n°11
2. *Le Sablier de Sang*, juin 1999, n°18

— Romans jeunesse, éd. Degliame - “Le Cadran bleu”

1. *La Citadelle des dragons*, mai 2000, n°1
2. *Le Démon-miroir*, nov. 2000, n°11
3. *Le Labyrinthe sans retour*, mai 2001, n°17
4. *La Frontière magique*, novembre 2001, n°22
5. *Le Piège aux sorcières*, mai 2002, n°27
6. *La Caravane des ombres*, janvier 2003

— Romans jeunesse, éd. Degliame - Grand Format

1. *Le Sablier maléfique*, mai 2003
2. *L'Odyssée des sirènes*, mai 2004

— Nouvelles

1. *Huldor*, in antho. *Fantasy*, Fleuve Noir, nov. 1998 ; traduite en espéranto pour la revue *SFeroj*, 1994
2. *Novinia*, in antho. *Légendaires*, Mnémos, juil. 1999
3. *Un grand cru*, in antho. *Royaumes*, Fleuve Noir, mai 2000
4. *Une naissance difficile*, in *Faeries* n°1, été 2000

