

# Hocus & Pocus



Une maison en pain d'épices, une jeune fille habillée de rouge, sept enfants perdus dans les bois..Et si ces contes connus cachaient des secrets qu'il vous fallait débusquer ? Jouez le rôle de Hocus ou de Pocus, choisissez votre animal magique et partez sans tarder explorer ces univers. La réussite de votre mission dépendra de vos choix car le héros, c'est vous !

Deux tomes totalement indépendants disponibles.



De 7 à 12 ans



45 mns



Gorobei et Manuro

# Chevaliers



**Livre 1:** Trois frères rêvent d'appartenir à l'ordre des chevaliers de la royauté. Vous devrez parcourir l'immense étendue des terres royales en quête de bracelets de bravoure.

**Livre 2:** Le roi vous charge t-il d'apporter une missive de la plus haute importance au chef du comté voisin.

**Livre 3:** Un marchand vous a demandé de partir à la recherche d'une liste d'objets précieux, cachés sur une terre lointaine.

**Livre 4:** Le roi Orc vous a confié une mission de la plus haute importance : ramener son enfant saine et sauve.



A partir de 7 ans



60 mns



Waltch et Shuky

# Pirates



**Livre 1 & 2:** Votre capitaine vous a confié une mission importante : veiller sur un homme au pouvoir inestimable, mais dont vous ignorez le secret. Or, voilà que le prisonnier échappe à votre vigilance et disparaît déjà vers une île mystérieuse...

**Livre 3:** Une malédiction semble avoir touché les habitants d'une petite île lointaine et isolée, et ils cherchent désespérément la personne qui pourrait les aider. Et si c'était vous ?



A partir de 9 ans



60 mns



Gorobei et Shuky

# Mystery



Le crime est en recrudescence à Chicago. Mystery et sa Légion des combattants semblent dépassés, et il leur faut recruter. Et si le prochain super-héros, c'était vous ?

Choisissez vos pouvoirs, combattez le mal et surtout, faites grandir votre réputation: Mystery compte sur vous !



**A partir de 8 ans**



**45 mns**



**Stivo ET ced**

# Chasseur de monstres



Comment agir quand un loup-garou, un vampire et d'autres êtres surnaturels sèment la panique? Faire appel à vos compétences de chasseur de monstres, bien sûr !

Fouillez la ville, traquez les créatures terrifiantes, faites preuve d'un courage exemplaire lors des combats et d'une attention sans faille pour remplir votre mission, car le héros, c'est vous !



**A partir de 8 ans**



**30 mns**



**Tom et Skarn**

# Le grand tournoi



Chaque année, l'Arène des Éléments accueille les plus grands experts en arts martiaux du pays, pour une compétition spectaculaire et sans merci. Un seul sera déclaré grand champion à son terme et cette année, tu comptes bien être l'heureux élu.

Tout ton Clan compte sur une victoire mais, entre les pièges tendus par tes adversaires et les caprices de ton maître sénile, la finale est encore bien loin!



**A partir de 8 ans**



**60 mns**



**Gyom et Manuro**

# Loup-Garou



Votre maître, le mage Théodocred, vous charge de lui apporter de la bave de limace à trois cornes. Vous armant de courage, vous partez dans la nuit, mais à peine êtes-vous entré dans la forêt qu'une créature surgit et vous griffe.

Devenu loup-garou, survivrez-vous à votre première transformation, aux chasseurs et aux dangers imprévus ? Choisissez votre spécialité, voleur, sorcier ou barbare, optez pour les bons chemins, trouvez une arme efficace ! Tous les choix vous incombent car le héros, c'est vous !



A partir de 12 ans

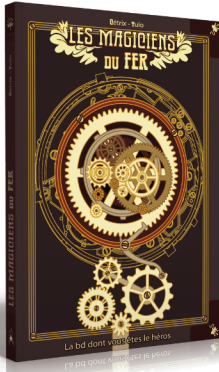


80 mns



2d et moon

# les magiciens du fer



Dans un Paris imaginaire, l'énergie remplace la vapeur pour faire fonctionner les machines-outils, et le charbon a été abandonné au profit des cristaux de mana. A l'occasion de l'Exposition Universelle de 1889, la France cherche à démontrer sa puissance en dévoilant sa nouvelle arme secrète, l'imposante tour para-sortilège de Gustave Eiffel.

Talentueux étudiant en technomagie, vous êtes engagé pour trouver la précieuse mana nécessaire au fonctionnement de la Dame de Fer.



A partir de 13 ans

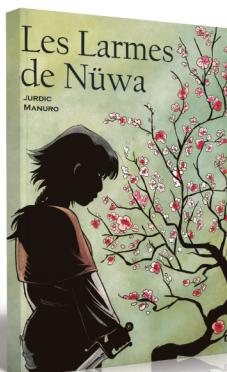


80 mns



Yuio et cetrix

# Les larmes de nuwa



Trois criminels expérimentés ont dérobé des reliques d'essence divine, au temple de Nüwa. Ce vol, simplement commis par appât du gain, menace de plonger la cité dans une ère de fléaux et de cataclysmes.

Bien sûr, vous même n'êtes pas irréprochable sur ce terrain-là.. En tant que chasseuse de primes, chaque contrat est valable s'il est lucratif. Aussi, acceptez-vous de traquer ces pillards !

Plongez dans un univers médiéval asiatique et incarnez l'héroïne afin de trouver les trois criminels.



A partir de 13 ans



90 mns



ben jurdic et Manuro

# Magica tenebrae



Famille, amis, sens moral, quiétude : vous saviez devoir tout perdre en échange de la magie interdite. Mais voilà qu'il vous faut désormais obéir aux caprices d'un prince démon... Vous devrez sortir de votre repaire, éviter les inquisiteurs et user de vos puissants sortilèges pour affronter maints dangers. Votre âme est-elle définitivement corrompue ou existe-t-il une autre voie ? Votre destin dépendra de vos choix, car le héros, c'est vous !



A partir de 13 ans



80 mns



ottami et manuro

# Koyo



Les Yamabushis sont des guides spirituels japonais. Dotés de pouvoirs mystiques, ils veillent sur l'harmonie entre les humains et les êtres surnaturels. Dans cette aventure initiatique, vous incarnez Koyo, un apprenti Yamabushi. Votre quête est d'augmenter votre puissance afin de rencontrer de grands esprits et de devenir, enfin, un maître. Créatures fantastiques à découvrir, énigmes à résoudre, connaissances à engranger, immergez-vous dans un Japon fantastique où votre détermination sera mise à l'épreuve, car le héros, c'est VOUS !



A partir de 13 ans



90 mns



Jerome et stephanie ponzevera

# Space unit



La station spatiale Tartarus III a émis un message de détresse. Depuis plusieurs années, des chercheurs y développaient en secret une arme biologique destinée à mettre un terme à la guerre contre les Veleptors.

Mais l'ennemi semble s'être introduit dans les locaux. Le caporal Wedoski et son escouade sont envoyés sur place pour récupérer l'arme biologique. Une mission impossible. Une mission de routine pour le Space Unit.



A partir de 10 ans

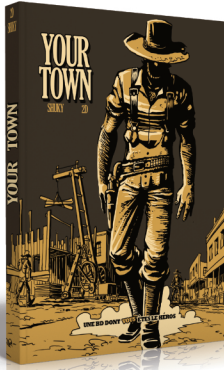


90 mns



Tom et Jarvin

# Your Town



Perdu au milieu du vaste far west américain, vous débarquez dans la petite ville de Your Town. Après en avoir fait le tour, votre décision est prise: vous allez l'améliorer et la faire prospérer.

Construisez des bâtiments, engagez du personnel qualifié, achetez des terrains, gérez vos finances, car le maire de cette ville, c'est vous !



A partir de 13 ans

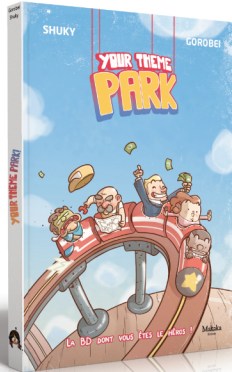


120 mns



2d et shuky

# Your Theme park



Dans Your Theme Park, votre objectif est de construire le plus beau parc d'attractions en un an. Vous aurez de nombreux objectifs à remplir, qui vous permettront de collecter des points.

Un terrain, un peu d'argent et beaucoup d'imagination, c'est ce qu'il vous faudra pour construire et gérer votre parc d'attractions !

Seul ou à plusieurs, bâtissez, agrandissez, visitez ou sabotez, car le héros, c'est vous !



A partir de 13 ans

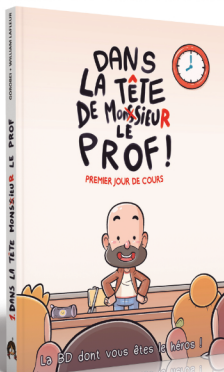


120 mns



Gorobei et shuky

# dans la tête de m. le prof



Nous le savons tous, survivre à une journée de cours n'est pas toujours facile... surtout quand l'enseignant, c'est nous ! Entrez dans la peau de monsieur Le prof et rencontrez ses classes, de la 6ème à la 3ème. Les jeunes n'ont qu'une envie : vous faire craquer pour finir les cours plus tôt !

Jets de boulettes, bagarres, attaque de guêpes, ce jour de rentrée risque d'être mouvementé. Tentez de déjouer les pièges et les manigances des élèves, faites preuve d'humour, de perspicacité et de ruse, car le héros, c'est vous !



A partir de 10 ans

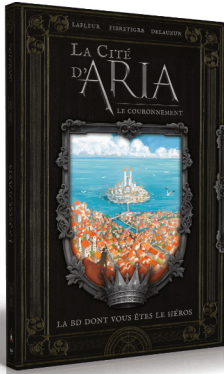


45 mns



gorobei et lafleur

# La cité d'aria - D'après Game of rôles de fibre tigre



Vous incarnez un mystérieux personnage qui ne possède aucun souvenir, sinon celui d'une mission cruciale à accomplir : rencontrer la reine Julia, qui court un grand danger.

Mais comment l'approcher le jour-même de son couronnement ? Et quelle est cette voix étrange qui vous guide ?

Tentez d'entrer dans la cité d'Aria, déjouez les nombreux pièges qui vous seront tendus et réussissez l'exploit d'obtenir une audience, car le héros, c'est VOUS !



A partir de 13 ans



90 mns



Orel et lafleur

# L'Obsidienne



Vous incarnez le jeune capitaine de L'Obsidienne, une troupe mercenaire qui propose ses talents militaires, et votre responsabilité est immense : prendre les meilleures décisions pour vous, mais aussi pour vos troupes.

Employé par le roi d'Hauora, gagnez le respect de vos trois corps d'armées, analysez les champs de bataille pour adopter les bonnes stratégies, écoutez les conseils de vos lieutenants et enfourchez votre monture.

Faites les choix les plus justes, car le héros, c'est vous !



A partir de 13 ans

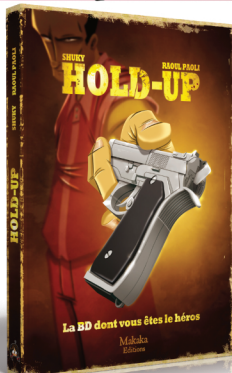


90 mns



orel et gigeux

# Hold-up



Elliot est sorti de prison et travaille à la station-service qui appartenait à son père adoptif. En tant que bandit, c'est ce lieu que vous décidez de braquer... et autant vous dire que vous tombez mal !

Par chance, Elliot vous a à la bonne, et accepte de vous apprendre les rudiments du métier. Mais avant, vous devrez faire vos preuves !

Choisissez les lieux à braquer, sélectionnez votre équipement et affinez vos compétences pour devenir le plus grand gangster des Etats-Unis.



A partir de 13 ans



120 mns



Raoul paoli et shuky

# Zombie



Les zombies débarquent ! Personne n'a anticipé leur arrivée, et pour cause... ce sont vos voisins, vos amis, votre famille.

Dans cette aventure apocalyptique, vous incarnez la courageuse Judy, dont la mission est d'aider la population à échapper aux goules, sans se faire mordre elle-même.

A moins que vous ne choisissiez d'incarner Ben, un malheureux zombie contraint de dévorer des vivants, sans se faire tuer.

Êtes-vous prêt à tout pour survivre ?



A partir de 13 ans



45 mns



Jon Lankry et Waltch

# Zone 25



2048: Les robots ont pris le pouvoir et les rares survivants humains tentent de se cacher.

Vous incarnez Carl, désigné pour sortir à découvert en quête d'un remède contre l'épidémie mortelle qui menace.

Gérez votre nourriture, limitez vos blessures de combat, scrutez l'environnement pour récupérer équipements, médicaments et plantes. Serez-vous capturé par les drones de surveillance ? Abattu par les robots ?

Faites des choix judicieux pour sauver votre communauté, car le héros, c'est vous !



A partir de 13 ans

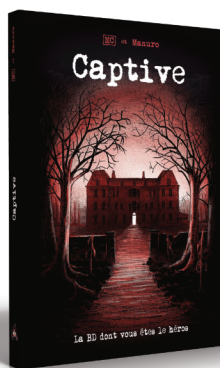


120 mns



2d et Jarvin

# Captive



Pourquoi s'en prendre à un flic ? Et surtout un flic de base ? C'est l'une des trop nombreuses questions qui vous obsèdent depuis que vous avez reçu cette demande de rançon. Depuis que votre fille a été enlevée... En marchant vers la porte d'entrée de ce manoir, perdu au fond des bois, la main cramponnée à votre arme de service, la rage au ventre et l'esprit saturé par la peur, vous pressentez que les choses vont mal tourner.

Votre intuition ne vous trahira pas... même si vous étiez bien loin d'imaginer ce qu'allait vous réserver la plus effroyable soirée de toute votre existence.



A partir de 13 ans



90 mns



MC et Manuro

# Protocole Emeraude



Vous êtes l'agent Galaad, membre d'une unité spéciale de l'ONU – Excalibur – chargée de veiller en secret à la sécurité du monde. Vos missions sont toujours dangereuses, mais vitales pour la survie de l'humanité. Aujourd'hui encore, vos compétences sont requises pour une situation d'urgence.

August Brennan est un ancien de la CIA, et il détient 8 têtes nucléaires datant de la 2ème guerre mondiale.

A vous de les retrouver, car VOUS êtes le héros !



A partir de 13 ans



+ 120 minutes



Tony Babline, Jarvin,  
Damien Gay

## Dans la tête de Monsieur le Prof - Voyage à Londres



Dans cette BD dont vous êtes le héros, plongez dans la peau d'un professeur d'anglais en voyage scolaire à Londres qui doit retrouver ses 18 élèves dispersés dans la capitale avant le départ du bus.

Entre gestion des points de vie, du temps qui file et d'un budget limité, explorez les lieux emblématiques de Londres tout en gérant les situations cocasses provoquées par vos élèves : l'un vole la couronne royale, l'autre est coincé sur Big Ben, un troisième est suspendu à une poulie dans le Globe Theater de Shakespeare...

Une aventure interactive qui mêle humour, apprentissage de l'anglais et exploration culturelle de Londres.



A partir de 10 ans

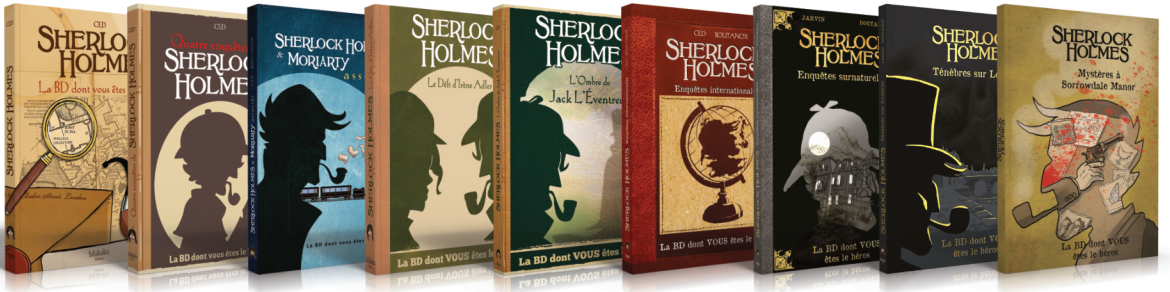


60 mns



William Lafleur & Gorobeï

# Sherlock Holmes



## Sherlock Holmes

Le grand romancier Ames Douglas a été empoisonné ! Tout semble désigner un suicide, mais une note comportant un message codé persuade le célèbre détective du contraire...

### 4 enquêtes de Sherlock Holmes

Vols, disparitions, meurtres... Les affaires s'accumulent sur le bureau du célèbre détective. Résolvez quatre enquêtes particulièrement délicates.

### Sherlock Holmes et Moriarty associés

Sherlock Holmes est engagé par le Comte de Morcar pour l'escorter lors de son voyage en train, entre Londres et Liverpool. Mais l'implacable logique du détective sera bientôt mise à rude épreuve : diamants volés, mort mystérieuse et enlèvement d'une princesse.

### Sherlock Holmes et Irène Adler

Irène Adler ouvrant sa propre agence de détective, à Londres... Sherlock Holmes demeure flegmatique en apprenant la nouvelle, mais ne devrait-il pas prendre cette concurrence au sérieux ? Il le saura bientôt, car un meurtre et un enlèvement viennent de se produire.

### L'ombre de Jack L'Éventreur

De nouveaux meurtres sont perpétrés dans le quartier de Whitechapel, à Londres. L'inspecteur Lestrade reçoit de mystérieuses lettres revendiquant les crimes, qui sont signées... Jack l'éventreur ! Dix ans après sa disparition, le tueur en série serait-il de retour ?

### Enquêtes internationales

C'est avec son frère Mycroft que le célèbre détective ira des Indes aux États-Unis, résoudre trois enquêtes. Incarne l'un ou l'autre des frères Holmes, et débusquez les coupables !

### Enquêtes surnaturelles

Des crimes surnaturels ont été commis à Londres. Les faits relèvent-ils de créatures infernales ou de simples mystificateurs... ?

### Ténèbres sur Londres

De sombres crimes, perpétrés par La Lame Noire, ont fait basculer Londres dans la terreur. Malgré son acharnement, Scotland Yard est en échec et s'en remet à vous pour identifier le meurtrier.

### Mystères à Sorrowdale Manor

Lord Horace Fairchild vient de se suicider alors qu'il venait de laisser ses invités regarder une dernière fois son prestigieux diamant, la Lune Céleste. Dans les minutes qui suivent, le gendre de ce dernier est retrouvé empoisonné et la Lune Céleste disparaît mystérieusement.



A partir de 13 ans

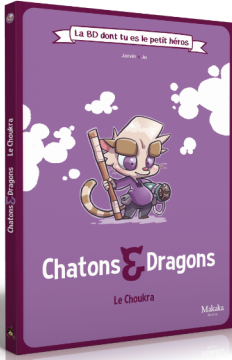


90 mns



Ced - Boutanox - Jarvin

# Chatons & dragons - le choukra



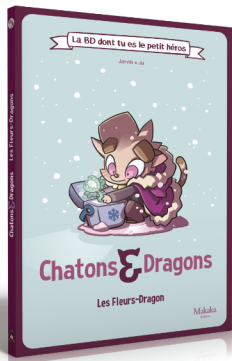
PETIT LECTEUR, PETITE LECTRICE, C'EST TOI QUI CRÉES TON AVENTURE !

Accompagne Mo le chaton à la recherche du Choukra, un dragon qui cause quelques ennuis aux villageois, mais qui te réservera des surprises !

Choisis tout.e seul.e tes actions et tes chemins en suivant les symboles et les onglets colorés.

Fais des jeux, résous des énigmes, rencontre des amis. C'est toi le héros, l'héroïne !

# Chatons & dragons - les fleurs dragons



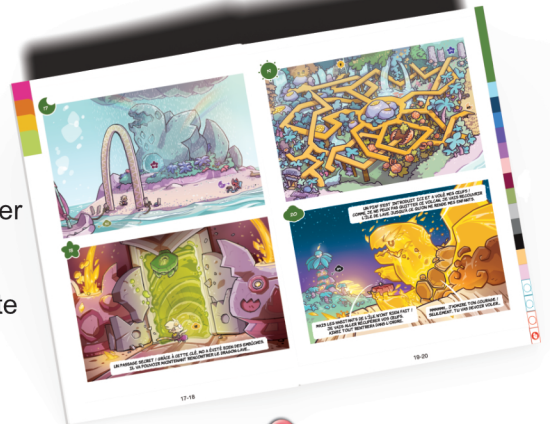
Mo le chaton a décidé d'offrir à sa maman des Fleurs-Dragon pour son anniversaire. Mais il aimerait que tu l'accompagnes : les fleurs poussent dans les montagnes de Zours, qui abritent quelques créatures inconnues... Mo sait qu'il peut compter sur toi pour l'aider !

# Chatons & dragons - le réveil du volcan



Alors que Mo profite de ses vacances sur l'île de Tuba Tuba, le volcan se met à gronder. Aucun doute, le Dragon-Lave s'est réveillé !

Mo décide de partir à sa rencontre pour comprendre la raison de son courroux et sauver les habitants. Heureusement, petit lecteur, petite lectrice, il peut compter sur toi pour l'aider !



de 3 à 7 ans

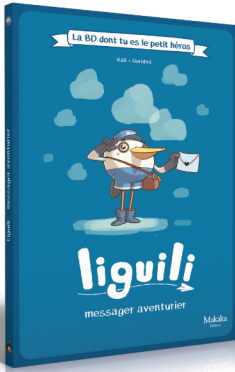


20 mns



ju et jarvin

# Liguili



Liguili n'est pas un facteur comme les autres, c'est un messager aventurier ! Ses amis les villageois, qui connaissent son goût du défi, lui confient des missions de la plus haute importance.



de 3 à 7 ans

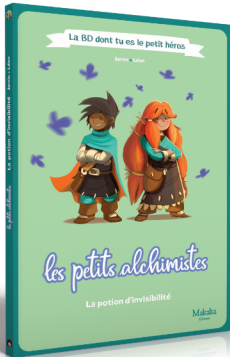


30 mns



gorobei et kali

## Les petits alchimistes - la potion d'invisibilité



Dina et Lino sont deux petits alchimistes qui apprennent l'art des philtres magiques. Aujourd'hui, leur maître, un vieux magicien, veut créer une potion d'invisibilité. Mais un ingrédient manque : une plume de Pavu. Petit lecteur, petite lectrice, deviens Dina ou Lino, mets-toi en route vers la forêt enchantée et commence une quête extraordinaire...



de 3 à 7 ans



20 mns



léon et jarvin

## Les petits alchimistes - la potion de petite taille



Maître Cornélius, le vieux magicien, est inquiet : il reste sans nouvelles de son ami lutin... Heureusement, il peut compter sur ses apprentis ! Après avoir bu une potion de petite taille, ils partent à la recherche du disparu, dans la Cité Minuscule.

Petit lecteur, petite lectrice, deviens Dina ou Lino le temps de cette aventure, fais bon usage de ta magie et de ton sens de l'observation pour réussir ta mission. C'est toi le héros, l'héroïne !



de 3 à 7 ans



20 mns



Léon et jarvin

# Les super petits héros



C'est la panique ! Le Mélangeur fou, un super vilain, met le bazar au zoo. Certains petits ne sont plus avec leur maman, des wapitis ont perdu leur corne, des visiteurs se sont égarés, des petits singes sont éparpillés, et plus encore...

Heureusement, petit lecteur, petite lectrice, le directeur du parc peut compter sur toi pour l'aider ! Il te faudra faire preuve d'observation, de logique et de malice car c'est toi le héros, l'héroïne !



de 3 à 7 ans

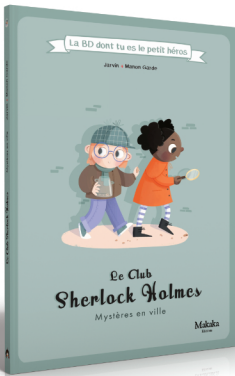


20 mns



Yuio et Shuky

# Club Sherlock Holmes



Dina et Lino sont deux petits alchimistes qui apprennent l'art des philtres magiques. Aujourd'hui, leur maître, un vieux magicien, veut créer une potion d'invisibilité. Mais un ingrédient manque : une plume de Pavu. Petit lecteur, petite lectrice, deviens Dina ou Lino, mets-toi en route vers la forêt enchantée et commence une quête extraordinaire...



de 3 à 7 ans



20 mns



Manon garde et jarvin

# Mes trois copains



Tu es un aventurier du Pays-qui-parle, une région imaginaire inspirée par l'Asie traditionnelle. Les animaux sont tous en train d'y tomber malades et la cheffe de notre village vous envoie, toi et tes trois amis, trouver la guérisseuse Mamie Violette.

Nous serons accompagnés par nos trois meilleurs amis : Pandinette, sage et souvent de bon conseil, le turbulent et agile P'tit Ouisti ; et enfin le gourmand Groin-Groin : costaud, mais pas toujours courageux. Il faudra toutes leurs qualités pour surmonter les épreuves de ce dangereux voyage.



de 3 à 7 ans



20 mns



Manon DMC et manuro

# Calie et Kasskoo - Mission évasion



Calie a été enlevée et enfermée dans une tour... Va-t-elle attendre qu'un chevalier la sauve? Oh non !

La fillette, malicieuse et pleine d'audace, cherche déjà à s'échapper. Heureusement, petit lecteur, petite lectrice, elle va pouvoir compter sur toi pour l'accompagner !



de 3 à 7 ans



20 mns



ottami et jarvin

# Calie et kasskoo - le royaume de haute rivière



Au royaume de Haute Rivière, il se passe des choses étranges : les couleurs n'existent plus, et la joie a disparu !

N'écoutant que leur courage, Calie et Kasskoo se mettent en route, prêts à résoudre ce mystère... mais des aventures rocambolesques les attendent !



de 3 à 7 ans

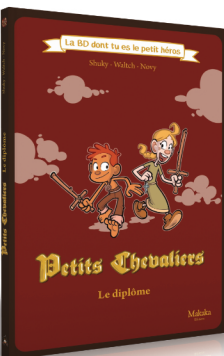


20 mns



ottami et jarvin

# Les petits chevaliers



Pour intégrer la prestigieuse école des Petits chevaliers, Nel et Sarah doivent remplir une mission : retrouver trois pièces d'une armure, perdues dans le village.

Petit lecteur, petite lectrice, deviens Nel ou Sarah le temps de cette aventure, observe, fouille, aide les habitants et réalise ton rêve de devenir chevalier...



de 3 à 7 ans



30 mns



walch et shuky

# Du Rififi à l'école de magie



« Du Rififi à l'école de Magie » est un livre-jeu pour enfants où le lecteur incarne au choix Zéphyr (maître des sorts) ou Mélodie (experte en balai volant) dans une aventure interactive. Suite à un sort raté, de créatures fantastiques se sont échappées de l'école.

À travers trois quêtes, le lecteur doit retrouver les créatures, rassembler des ingrédients magiques et s'échapper d'un monde parallèle.

Le livre propose de multiples chemins, des énigmes variées et un système d'inventaire, le tout dans un univers magique et humoristique.



De 3 à 7 ans



20 minutes



William Lafleur &  
Amandine Laudebat

## Club Sherlock Holmes : le camp de vacances



C'est les vacances ! Cette année, Lili et Arthur vont en colonie, dans un camp qui accueille de nombreux enfants. Et pour tout dire, ils n'ont pas vraiment envie d'être là !

Mais quand ils découvrent que des méfaits ont été commis dans le camp, ils sortent leurs loupes : pas de vacances pour le Club Sherlock !

6 mystères les plus étonnants les uns des autres, que nos petits lecteurs vont devoir élucider.



De 3 à 7 ans

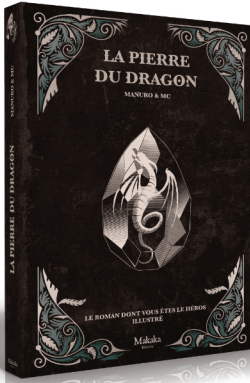


20 minutes



Manon Garde et Jarvin

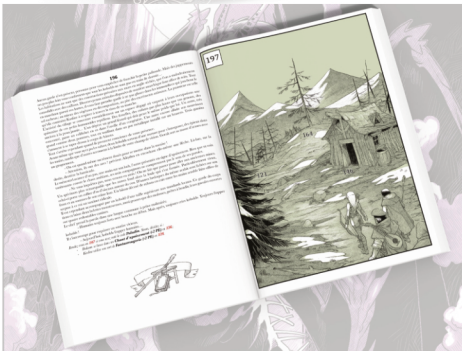
# La pierre du dragon



Un marchand confie à quatre aventuriers la mission de trouver une pierre légendaire inestimable, ainsi que son gardien. Sauront-ils associer leurs talents pour gravir une montagne à la réputation terrible, déjouer les pièges séculaires de ses souterrains, survivre aux bêtes féroces et aux autochtones inhospitaliers ?

Vous seul avez la réponse, car VOUS êtes le héros !

La Pierre du dragon est le premier Roman dont vous êtes le héros illustré de notre collection, et il n'est pas comme tous livres dont vous êtes le héros.



Le concept reste simple : choisissez entre 4 personnages aux spécificités propres, et partez à la recherche d'une pierre légendaire, à travers plus de 300 paragraphes et 50 magnifiques illustrations pleine page.

Les illustrations, en plus d'apporter une touche esthétique à ce bel ouvrage, sont utiles pour le jeu. Elles vous serviront à trouver des objets dissimulés, à résoudre des énigmes, à choisir le meilleur chemin à emprunter ou l'action la plus judicieuse à entreprendre.



A partir de 13 ans

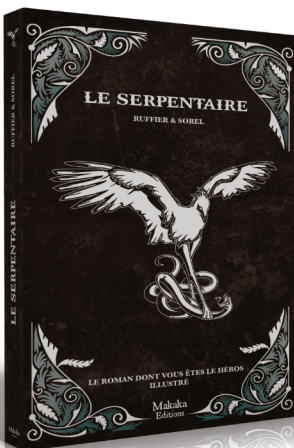


+120 mns



mc et manuro

# Le serpenteaire



Vous êtes Arcan Rivelac, un fils de noble revenu dans son château natal pour des festivités. Mais durant un repas, un Duc méprisable que l'on nomme la Vipère égorge votre père sous vos yeux. Vous fuyez la demeure où vous avez grandi avec un seul objectif en tête : venger votre famille !

Car la Vipère ignore que depuis des années vous êtes secrètement initié au métier d'Assassin dans les murailles de la forteresse de Pénitence. Formé à tuer, votre quête sera sans pitié.

Parviendrez-vous à retrouver le meurtrier ? Combattez, infiltriez-vous et faites les bons choix pour mettre la main sur la Vipère afin d'assouvir votre soif de justice, car VOUS êtes le héros !



A partir de 13 ans



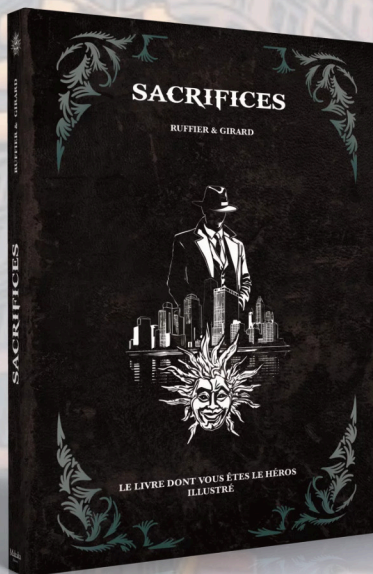
+120 mns



sorel et ruffier

plusieurs titres sortiront prochainement. Surveillez notre site et nos réseaux

# Sacrifices



Vous êtes Nathan Carver, un détective privé dont les affaires stagnent. Votre ville est au bord du gouffre : une semaine de crises monstrueuses a paralysé les réseaux téléphoniques et internet, plongeant la population dans le chaos. Pillages, tensions et débordements saturent les forces de l'ordre. Dans ce tumulte, un crime atroce vous est confié : un enfant a été assassiné dans un manège abandonné.

Mais ce meurtre n'est que le début. L'ombre d'un tueur insaisissable, surnommé « l'homme au masque de soleil » plane sur la ville. Ses crimes semblent liés par un fil conducteur que personne ne parvient à saisir. Pourquoi agit-il ? Que cachent les liens entre ses victimes ?

Libre de parcourir une ville à la dérive, vous devrez compter sur votre capacité d'observation, votre logique et votre intuition pour démêler cette affaire. Mais attention : dans ce jeu de piste mortel, chaque indice eut devenir un piège. Saurez-vous survivre au chaos et dévoiler la vérité ?



A partir de 13 ans

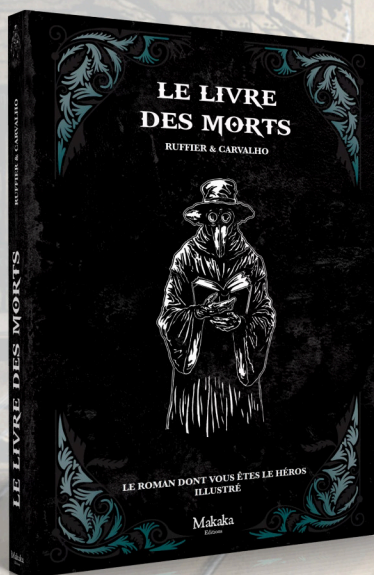


+ 120 mns



Ruffier & Girard

# Le Livre des Morts



Les circonstances vous ont amenés dans le Comté de Malbour, à l'est du pays. Hélas, vous voilà à bord de votre Camaro SS350 dont le réservoir est presque vide, au milieu de bourgs désertés par la population.

Votre GPS ne fonctionne plus et les réseaux téléphonique sont inexistant, mais ce n'est pas le pire : pourquoi une partie des habitants ont-ils disparus ? Que sont ces effroyables créatures qui rôdent dans les petites villes abandonnées ? Que signifient ces rumeurs sur cet étrange Médecin de Peste que certains auraient aperçu et qui cherche un livre ancien ?

Vous tenterez de résoudre ces mystères en fuyant ses contrées désertiques, à bord de votre voiture de collection. Peut-être que vous parviendriez à trouver de l'aide parmi les survivants, voire des armes pour vous défendre ? Où alors vous succomberez aux assauts des cauchemars qui parsèmeront votre route ?

Votre survie ne dépend que de VOUS !



A partir de 13 ans

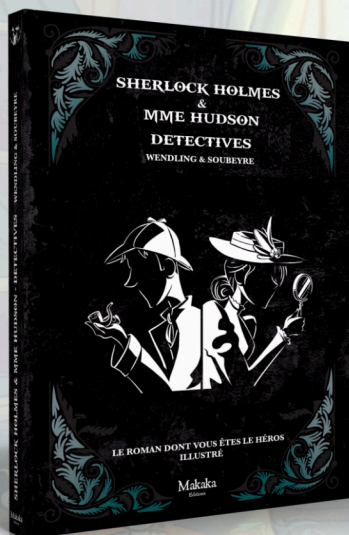


+ 120 mns



Ruffier & Carvalho

# Sherlock Holmes & Mme Hudson Detectives



Watson n'est plus là ! Enlevé, disparu, pendu ? Pire encore : marié ! Depuis que la charmante Mary Morstan lui a mis le grappin dessus, après l'aventure racontée par le docteur dans « Le Signe des quatre », Sherlock se morfond.

Seul à Baker Street, sans personne pour tresser ses lauriers ni publier ses enquêtes brillamment résolues, il dépérit. Personne, vraiment ? C'était sans compter sur sa logeuse, Mme Hudson, saisie d'une soudaine envie de liberté, d'action... et d'écriture.

Le duo improbable parviendra-t-il à élucider le mystère de la blanchisserie fantôme, l'affaire du jeune messenger ou encore celui de l'insaisissable chambre Paradol ?

À vous d'en décider !



A partir de 13 ans

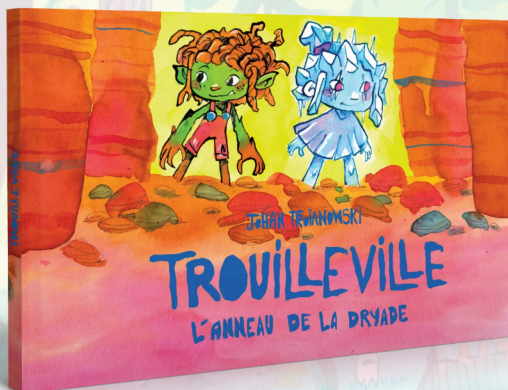


120 mns



Wendling & Soubeyre

## Trouilleville - L'Anneau de la Dryade



Trouilleville est un jeu de rôle pour toute la famille, un univers fantastique où les monstres sont enfin les héros !

Dans ce nouvel album de Trouilleville, la cité est submergée : pour sauver ses habitants, vous devrez retrouver l'anneau de la dryade, explorer les eaux d'un lac mystérieux et affronter le redoutable Drac.

Un livre pas comme les autres, qui vous entraîne dans une aventure illustrée à partager : maître du jeu, ouvrez le livre face à vos joueurs afin qu'ils plongent dans l'univers fantastique de Trouilleville.

Attention, ce livre est différent des autres opus : il propose un scénario et des décors présentés directement aux joueurs.



A partir de 5 ans

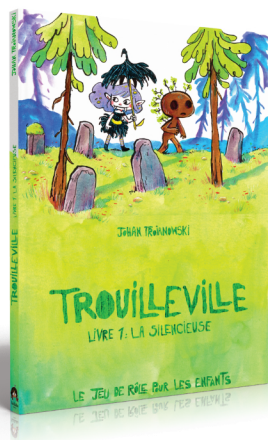


+ 45 mns



Johan Trojaniowski

# Trouilleville - La silencieuse



Trouilleville est un jeu de rôle pour toute la famille, un univers fantastique où les monstres sont enfin les héros !

Choisissez votre personnage parmi cinq monstres et partez explorer ce monde original !

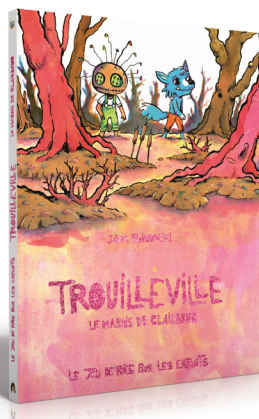
Empêchez les bûcherons de découvrir l'existence de votre cimetière.

Aidez la sorcière Baba Yaga à trouver les ingrédients pour sa potion.

Créez vos propres monstres et faites-les progresser.

Imaginez vos propres aventures et faites-les vivre à vos enfants et leurs amis.

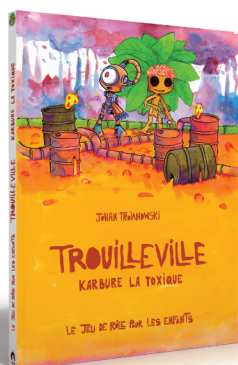
# Trouilleville - le marais de clairbrun



Au nord de La Silencieuse, l'inquiétante forêt de Trouilleville, s'étend le marais de Clairbrun. Ce territoire désolé et dangereux est le terrain de jeu idéal pour les créatures de toutes formes... Prenez votre courage à deux mains, explorez-le et vivez des aventures captivantes !

Ce livre est indépendant et ne nécessite pas d'autres livres pour jouer. Les règles du jeu peuvent être téléchargées sur notre site.

# Trouilleville - karbure la toxique



Dans ce nouvel album de Trouilleville, les monstres vont découvrir Karbure la toxique, une cité industrielle qui pollue toute la région.

Les joueurs incarnent des mandragores furieuses, des mutants étranges ou des golems de fer technologiques.

La grande fabrique du bizarre permet de créer n'importe quel monstre.

Ce livre est indépendant et ne nécessite pas d'autres livres pour jouer.



A partir de 5 ans

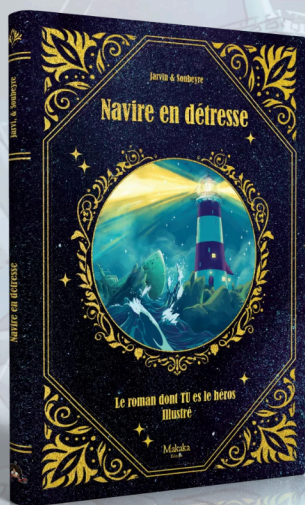


+45 mns



johan troianowski

# Protocole Emeraude




Vivre dans un phare, cela signifiait, pour toi, une vie paisible bercée par la lumière et le murmure des vagues. Jusqu'à cette nuit où un navire s'échoue tout près des rochers. Inquiet, ton grand-père s'en va tenter de comprendre ce qui s'est passé... mais il ne revient pas. Malgré le vent qui se lève, la pluie qui danse et la mer en colère, tu réunis tout ton courage et tu te lances à sa recherche. Que vas-tu découvrir ?

Un roman dont tu es le héros, pour les jeunes lecteurs de 8 à 12 ans, avec plus de 100 paragraphes et une trentaine d'illustrations qui serviront au récit, avec des chemins et des objets cachés, des indices ou des énigmes.

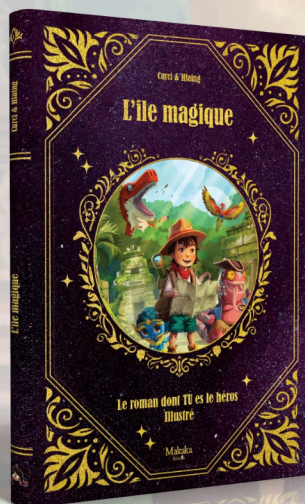
Une aventure jouable plusieurs fois !

 De 8 à 12 ans

 60 minutes

 Jarvin & Soubeyre

# L'Île Magique



Un naufrage... Une terre étrange... et de nombreux secrets à découvrir !

Pars en exploration sur L'île magique, prends soin de bien regarder autour de toi, joue à résoudre des énigmes, et veille à faire des choix judicieux car chaque décision t'ouvre de nouveaux chemins... mais aussi plusieurs fins, plus ou moins victorieuses !

Un roman dont tu es le héros, pour les jeunes lecteurs de 8 à 12 ans, avec plus de 100 paragraphes et une trentaine d'illustrations qui serviront au récit, avec des chemins et des objets cachés, des indices ou des énigmes.

Une aventure jouable plusieurs fois !

 De 8 à 12 ans

 60 minutes

 Curci & Hlaing