

SELECTION TOUR D'IVOIRE DES MÔMES 2018

MEI, L'ARCHIPEL SANS ÉTOILES

Auteurs : Bonaventure (Scénario, Dessin)

Editeur : Sarbacanne

Date de parution : 07 Mars 2018

Genre : BD d'Aventure jeunesse

Prix : 12,50 €



Résumé : Dans l'archipel de Satrapi où règne le roi-sorcier Nume, la musique est interdite et les bardes bannis. Alors que le royaume s'apprête à fêter les cinquante ans de règne de Nume, Mei, héritière de la reine Azarmeh et dernière barde en vie, arrive dans la cité avec l'objectif de dévoiler la duperie du roi-sorcier.

Synopsis : **Dans l'archipel de la Satrapie, la musique a été interdite et les bardes, bannis.**

On les dit responsables de la disparition des étoiles et de la mort de la bienveillante reine Azarmeh. Désormais, Nume, le roi-sorcier, règne en maître sur un royaume au ciel dépourvu d'astres.

Alors que Nume s'apprête à fêter cinquante années de pouvoir, une mystérieuse jeune fille débarque dans la cité. C'est **Mei, la dernière barde encore en vie et héritière de la reine Azarmeh**. Mei n'a qu'un but : dévoiler à tous la trahison du roi-sorcier, responsable de la disparition des étoiles comme de la mort tragique de la reine.

Pour seule arme, Mei dispose d'une harpe magique. Dans sa quête de justice, elle pourra compter sur le soutien de la Grenouille Noire, une bande de gamins des rues.

BERGÈRES GUERRIÈRES - Tome 1

Scénariste - Jonathan Garnier

Dessinateur - Amélie Flechais

Editeur : Glénat

Date de parution : 28.06.2017

Genre : Aventure, fantastique

Prix : 14,95 €



Résumé

La relève

Voilà maintenant dix ans que les hommes du village sont partis, mobilisés de force pour la Grande Guerre. Dix ans qu'ils ont laissé femmes, enfants et anciens pour un conflit loin de chez eux... La jeune Molly est heureuse car elle peut enfin commencer l'entraînement pour tenter d'entrer dans l'ordre prestigieux des Bergères guerrières : un groupe de femmes choisies parmi les plus braves, pour protéger les troupeaux mais aussi le village ! Pour faire face aux nombreuses épreuves qui l'attendent, Molly pourra compter, en plus de son courage, sur Barbe Noire, son bouc de combat, mais également sur l'amitié de Liam, le petit paysan qui rêve aussi de devenir Bergère guerrière – même si ce n'est réservé qu'aux filles...

Synopsis

Voilà maintenant dix ans que les hommes du village sont partis, mobilisés de force pour la Grande Guerre. Dix ans qu'ils ont laissé femmes, enfants et anciens pour un conflit loin de chez eux... La jeune Molly est heureuse car elle peut enfin commencer l'entraînement pour tenter d'entrer dans l'ordre prestigieux des Bergères guerrières : un groupe de femmes choisies parmi les plus braves, pour protéger les troupeaux mais aussi le village ! Pour faire face aux nombreuses épreuves qui l'attendent, Molly pourra compter, en plus de son courage, sur Barbe Noire, son bouc de combat, mais également sur l'amitié de Liam, le petit paysan qui rêve aussi de devenir Bergère guerrière – même si ce n'est réservé qu'aux filles...

Entre Dragons et Rebelle, Bergères guerrières raconte l'odyssée d'une jeune héroïne qui va vivre de grandes aventures dans un univers médiéval-fantastique inspiré des légendes celtiques. Une histoire attachante, tout public, qui fait la part belle aux liens familiaux et communautaires, portée par un graphisme chaleureux et un scénario riche en humour et en rebondissements.

LA BOÎTE À MUSIQUE - Tome 1

Dessinateur - Gijé

Scénariste - Carbone

Éditeur : Dupuis

Date de parution : 26/01/2018

Genre : Fantastique, ésotérique, aventure

Prix : 12 €



Résumé

Bienvenue à Pandorient

Pour son huitième anniversaire, Nola reçoit un magnifique cadeau : la boîte à musique de sa maman, Annah, récemment décédée. Quelle mélodie enchanteresse ! Mais à y regarder de plus près, une petite fille gesticule à l'intérieur et appelle au secours... En suivant les instructions d'Andréa, la fille de la boîte à musique, Nola rapetisse, entre dans la boîte et découvre le monde de Pandorient, un monde incroyable, mais aussi dangereux...

Synopsis

Pour son huitième anniversaire, Nola, petite fille espiègle, reçoit de la part de son père Martin la boîte à musique de sa mère, Annah, récemment décédée. Cette boîte est un symbole pour la petite fille, mais très vite, la fillette croit voir des signes de vie à l'intérieur. Oui, elle ne rêve pas : quelqu'un lui fait signe et lui demande de l'aide. Dès lors, en suivant les instructions d'Andréa, la fille de la boîte à musique, Nola rapetisse, entre dans la boîte et découvre le monde de Pandorient, un monde incroyable... Le temps presse cependant, car Mathilda, la mère d'Andréa et de son frère Igor, est gravement malade... Que lui arrive-t-il ? Aurait-elle été empoisonnée ? L'eau serait-elle contaminée ? Rapidement, les soupçons se confirment. En urgence, les enfants vont s'occuper de Mathilda puis remonter la piste du pollueur sans vergogne... avant que Nola ne regagne sa vie dans son monde, aux côtés de son père. À moins que tout cela ne fût qu'un rêve... ou pas !

Magie, mystères et merveilleux : la boîte à musique de Carbone et Gijé recèle mille mélodies ! Suivez Nola dans ce nouveau monde fantastique et plongez avec elle dans un univers tout en poésie et en aventures. Pandorient vous attend...

LES RAVENCROFT - Tome 1

Scénariste - Davide Cali

Dessinatrice - Valentina Brancati

Editeur : Kramiek

Date de parution : 07/02/2018

Genre : Fantastique, étrange

Prix : 12 €



Résumé

Chaque chose à sa place.

Deux orphelins mènent une enquête sur le curieux héritage laissé par leurs parents avant leur (réelle ?) disparition dans un accident d'avion. Une mise en place accrocheuse, en forme de chasse au trésor !

Synopsis

Frère et sœur, Ashley et Joyce Ravencroft pleurent à chaudes larmes à l'enterrement de leurs parents, des aventuriers archéologues. Leur disparition dans un accident d'avion leur est terriblement douloureuse : on ne sait même pas où ils se sont crashés ! C'est leur tante Zelda et son mari Markus, qu'ils ne connaissent même pas, qui vont désormais s'occuper d'eux. Les enfants découvrent une tante Zelda un peu fofolle et un Markus au comportement excentrique. Zelda leur explique que s'il fait des grands gestes impromptus et reste muet, c'est parce qu'il compose une symphonie dans sa tête. Le couple les conduit ainsi jusqu'à leur nouvelle maison et leur chambre mansardée, pleine de toiles d'araignées et recouverte d'un papier peint horrible. Ashley et Joyce sont abattus, mais ils n'ont guère d'autre option. Seule bouffée de bonheur : ils reçoivent le lendemain une caisse envoyée par leurs parents juste avant leur mort. A l'intérieur, 4 statuette antiques portent des étiquettes avec des codes bizarres. Sur une lettre est inscrite la phrase « *Chaque chose à sa place* ». Ils en déduisent qu'il leur faut peut-être ranger ces statuette au sein de leur collection, chez le professeur Persépolis, afin de comprendre. Zelda et Markus les y accompagnent, à une demi-journée de voiture...