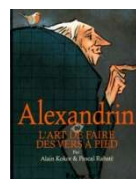


## NOUVEAUTÉS BANDES DESSINÉES – FÉVRIER-MARS 2019



**L'âge d'or** / Cyril Pedrosa, Roxanne Moreil (Dupuis – Aire libre)

A la mort du roi, Tilda s'apprête à monter sur le trône dans un royaume accablé de maux et souffrant de disette. Avec le sage Tankred et le loyal Bertil, elle tente de mener des réformes mais est contrainte à l'exil par son frère. Avec l'aide de ses fidèles compagnons, Tilda décide de reconquérir son royaume, guidée par d'étranges signes. Prix Landerneau BD 2018, prix BD Fnac-France Inter 2019.



**Alexandrin ou L'art de faire des vers à pied** / scénario Pascal Rabaté, dessin Alain Kokor (Futuropolis)

Alexandrin de Vanneville, un poète vagabond, rencontre Kevin, un adolescent fugueur. Il le prend sous son aile, l'initie à la poésie et l'aide à trouver la beauté dans les choses simples de la vie.



**Aubépine. 1 : Le génie saligaud** / scénario Thom Pico, dessin Karensac (Dupuis)

Aubépine est obligée de vivre dans la montagne suite au déménagement de sa famille. Dans les premiers temps, elle peine à s'habituer à son nouvel environnement et elle s'ennuie mais elle trouve un chien qu'elle baptise Pelade avec lequel elle vit des rencontres inattendues, notamment avec une bergère mystérieuse, des monstres et un génie.



**Avez-vous lu les classiques de la littérature ?** / Soledad Bravi et Pascale Frey (Rue de Sèvres)

Une redécouverte des grands auteurs classiques français et étrangers proposant une synthèse et des informations sur chaque oeuvre présentée. Une vingtaine de textes sont abordés comme « Le père Goriot », « Les hauts de Hurlevent », « La métamorphose » ou encore « Gatsby le magnifique ».



**La carotte aux étoiles** / scénario Régis Lejonc, dessin Riff Reb's (Éditions de la Gouttière)

Dans un monde marqué par la surconsommation, un lapin savant invente la carotte aux étoiles. Cette invention illumine le ciel à la façon d'un feu d'artifice coloré, mais lui échappe rapidement pour devenir un instrument de la marchandisation. Réflexion sur le progrès, la consommation de masse, le travail à la chaîne, etc.



**Le chant des runes. 3 : Les oubliés de l'autre monde** / scénario Sylvain Runberg, dessin Jean-Charles Poupard (Glénat – Grafica)

L'inspectrice Eva Sundström est appelée à enquêter sur les étranges disparitions de réfugiés syriens dans le nord de la Suède. Elle fait de nouveau équipe avec l'archéologue Josef Worg pour comprendre ce qui régit les terres sauvages de Laponie.



**Le club des prédateurs. 2 : The party** / scénario Valérie Mangin, dessin Steven Dupré (Casterman)

Le Bogeyman, l'ogre mangeur d'enfants, travaille au service de gentlemen réunis à Londres au club des prédateurs. Liz sait que son père dirige ce cercle très fermé. Quant à Jack, il doit sauver ses amis retenus prisonniers par le Bogeyman. Fin du diptyque.



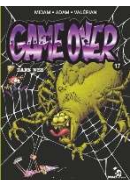
**Eden. 1 : Le visage des sans-noms** / scénario Fabrice Colin, dessin Carole Maurel (Rue de Sèvres)

Depuis un tremblement de terre, Phoenice, anciennement San Francisco, est divisé en deux zones : les quadrants, où vit la majeure partie de la population, et le cœur, où vivent les élus, protégés par un mur et détenant tous les pouvoirs. Jonas, 14 ans, vit avec sa mère dépressive, un père révolutionnaire et une sœur qui vient de réussir l'Ascension, un concours pour intégrer les élus.



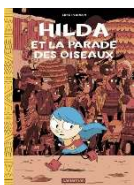
**Elma, une vie d'ours. 1 : Le grand voyage** (Dargaud)

Elma, une petite fille espiègle, vit auprès d'un ours qu'elle considère comme son père. Elle ignore qu'elle est la fille de Fragga, la magicienne du royaume. La légende dit que seule la petite fille peut sauver le monde des eaux. Pour cela, sa mère doit la confier à la forêt et la fillette doit y survivre sept années. A l'approche de son anniversaire, l'ours ne sait comment lui révéler la vérité.



**Game over. 17 : Dark web** / Midam, Adam et Valérian (Glénat – Mad fabrik)

La suite des aventures du Petit Barbare, double virtuel de Kid Paddle.



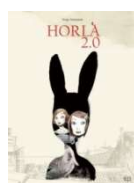
### **Hilda et la parade des oiseaux** / Luke Pearson (Casterman)

Hilda a déménagé à Trollbourg avec sa mère et essaie de s'accoutumer à sa nouvelle existence. Lors d'une sortie avec des copains, elle sauve un oiseau blessé par un jet de pierre, mais celui-ci semble ne plus avoir de souvenirs. Hilda se perd et essaie de retourner chez elle en compagnie de son nouvel ami.



### **Hilda et le géant de minuit** / Luke Pearson (Casterman)

Les aventures de la jeune Hilda, vivant dans la mystique Forêt bleue avec sa mère. Lorsque cette dernière, lassée des attaques incessantes des elfes, est tentée d'accepter un travail important à la Nouvelle Oslo, Hilda complotte avec les créatures de la forêt pour empêcher ce départ vers la mégalopole.



### **Horla 2.0** / Serge Annequin (EP Éditions)

Chaque nuit, une entité rend visite au narrateur, un concepteur de programmes informatiques. Cette présence fait le lien entre lui et une vie parallèle où un autre lui vivrait dans un espace-temps différent. Une libre adaptation de la nouvelle de G. de Maupassant.



### **Hubert Reeves nous explique. 2 : La forêt** / scénario Hubert Reeves et Nelly Boutinot, dessin Daniel Casanave (Le Lombard)

Des informations sur la forêt, premier abri de l'humanité, sur la sensibilité des arbres, sur le développement durable des forêts et sur la protection des espèces végétales et animales.



### **Inversion** / scénario Sylvie Gaillard et Frank Woodbridge, dessin Kolonel Chabert (Bamboo – Grand angle)

Paul, musicien et compositeur, sombre dans le désarroi lorsque sa femme le quitte. Des antidépresseurs et des somnifères lui apportent un réconfort, mais il se met alors à confondre rêves et réalité.



### **Lapa la nuit** / Nicolai Pinheiro (Sarbacane)

Fabio, Joana, Erika et Cacique n'ont rien en commun, en apparence. Le temps d'une nuit dans Lapa, la ville en ébullition, leurs chemins se croisent.



**Le loup en slip. 3 : Slip hip hip !** / scénario Wilfrid Lupano, dessin Mayana Itoiz et Paul Cauuet (Dargaud)

La course annuelle va bientôt commencer et la forêt est en effervescence. A la surprise générale, les affiches de l'événement sont vandalisées. Le loup en slip décide de découvrir le coupable et les raisons de son acte.



**Macao. 2 : L'envol du phénix** / scénario Willy Duraffourg et Philippe Thirault, dessin Federico Nardo (Glénat – Grafica)

La suite des aventures de Léon, un jeune journaliste hongkongais employé par Kwan Tao, le chef de la plus puissante triade, pour écrire sa légende.



**Ma vie dans les bois. Tomes 1 à 6** / Shin Morimura (Akata – L)

Shin Morimura, mangaka approchant de la quarantaine, vient de terminer sa dernière série. En manque d'inspiration, l'auteur décide de partir vivre à la montagne, sans eau courante ni électricité, et de raconter son nouveau quotidien en manga.



**Michel Vaillant : nouvelle saison. 7 : Macao** (Graton – Dupuis)

Incarcé à cause de son rôle suspect dans la mort de son frère Jean-Pierre, Michel Vaillant sort enfin de prison. Installé à Macao, il compte réconcilier son clan, redonner un avenir à son écurie et récupérer son entreprise familiale en battant Ethan Dasz qui s'est juré de l'anéantir.



**Les pieds dans le béton** / scénario Nicolas Wouters, dessins Mikaël Ross (Sarbacane)

Martin et Thomas, deux amis d'enfance, se retrouvent par hasard alors qu'ils ne s'étaient pas vus depuis des années. Martin est un punk sans perspective d'avenir et Thomas s'ennuie dans sa vie rangée. Les souvenirs de leur adolescence rebelle leur donnent envie de changer de vie.



**Princesse détective. 1** / Mayuki Anan (Nobi Nobi – Shojō kids)

Hinami Shion, passionnée de lecture, montre à un camarade un livre rare. Un jour, l'ouvrage disparaît. La jeune fille a une idée sur l'identité du voleur. Timide, elle ôte ses lunettes pour ne plus voir son auditoire et expose sa théorie. C'est alors que ses amis lui donnent le surnom de Princesse Détective et l'aident à résoudre des enquêtes compliquées.



**La pyramide de Ponzi** / scénario Xavier Bétaucourt, dessin Nathalie Ferlut (Delcourt – Mirages)

Récit du destin de Carlo Ponzi, dont le nom est associé à un montage financier frauduleux. Arrivé à Boston en 1903 avec moins de trois dollars en poche, cet immigré italien issu de la petite bourgeoisie de Parme devient en quelques années un phénomène de la finance et parvient à se hisser jusqu'aux plus hautes sphères sociales à la suite d'un parcours chaotique jalonné d'échecs et de rencontres.



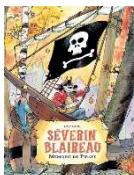
**Reconquêtes : intégrale** / scénario Sylvain Runberg, dessin François Miville Deschênes (Le Lombard)

Une fresque épique au cœur d'une Antiquité méconnue. Trois peuples nomades s'unissent pour former l'alliance scythe, mais un jeune monarque va les pousser à reprendre le combat.



**Les rêves dans la maison de la sorcière** / scénario Mathieu Sapin, dessin Patrick Pion, d'après HP Lovecraft (Rue de Sèvres)

Un étudiant en mathématiques vit dans une chambre de bonne qui aurait été occupée deux siècles auparavant par une vieille femme qui passait pour une sorcière. Elle aurait été capable de circuler entre différents niveaux de réalité. Happé par ses rêves, l'étudiant se retrouve sur le chemin de la contrée des rêves, guidé par cette vieille femme. D'après une nouvelle du cycle de Cthulhu.



**Séverin Blaireau. 1 : Mémoire de pirate** / Chandre (Sarbacane)

Séverin Blaireau vit au rythme des saisons, jusqu'à ce qu'il découvre des petits pense-bêtes disséminés dans la campagne. Il les suit pour retrouver leur propriétaire, une jeune pirate qui a perdu la mémoire au point de ne plus se souvenir de son prénom et qui vit sur un navire amarré. Séverin décide de lui apporter son aide.



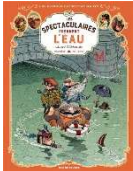
**Les sisters. 13 : Kro d'la chance !** / scénario Christophe Cazenove, dessin William Maury (Bamboo)

Marine se lance à la recherche d'un trèfle à quatre feuilles pour vérifier si elle a ou non de la chance. Wendy est en colère car elle est certaine que Maxence ne l'aime plus et lui préfère sa meilleure amie, Sammie.



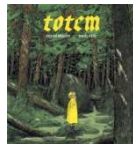
**Spa à l'heure US** / Oli, Doudou, Fich et Gil (Les éditions de la Province de Liège)

Recueil de quatre bandes dessinées mettant en scène la ville de Spa à la fin de la Seconde Guerre mondiale, pour découvrir sa transformation en un lieu de délasserment pour les soldats américains, la vie quotidienne des habitants ou encore le métier de reporter de guerre.



**Les spectaculaires. 3 : Les spectaculaires prennent l'eau** / scénario Régis Hautière, dessin Arnaud Poitevin (Rue de Sèvres)

1910. La Seine connaît une crue exceptionnelle. Les boutiques sont saccagées, les habitants sont agressés. Un malfrat, le Marsouin, pille les musées, libère les prisonniers, et envoie pour chaque délit une lettre à la presse, soulignant l'incapacité de Louis Lépine, le préfet de police. Pipolet est convoqué au ministère de l'Intérieur et les spectaculaires sont sollicités pour arrêter le Marsouin.



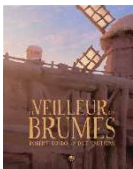
**Totem** / scénario Nicolas Wouters, dessin Mikaël Ross (Sarbacane)

Dans une forêt sauvage, Louis, 12 ans, passe quelques jours dans un camp scout pour la première fois et essaye de soigner ses plaies. Mais son séjour n'est pas de tout repos, entre les brimades de ses compagnons plus âgés, ses propres démons et le poids d'un secret trop lourd.



**Trou de mémoire** / scénario Roger Seiter, dessin Pascal Regnauld (Éditions du Long bec)

A San Francisco, dans les années 1960, un homme reprend péniblement conscience, allongé au sol, sous la pluie. Il est blessé à la tête et tient une arme à la main. Près de lui se tient le cadavre d'une jeune fille. Il ne se souvient de rien et ne sait pas ce qu'il fait là. Il doit partir au plus vite, afin de retrouver son identité et le fil de sa vie.



**Le veilleur des brumes** / scénario Robert Kondo, dessin Daisuke Dice Tsutsumi (Grafiteen)

Pierre, un petit orphelin, active toutes les douze heures le moulin qu'a construit son père sur le rempart du village, le protégeant ainsi du brouillard mortel qui sévit dans les environs. Son amie Roxane et Roland, la brute de la classe, viennent pour la première fois lui rendre visite quand une catastrophe emporte le moulin. Il faut vite trouver une solution avant que le brouillard ne revienne.