

**Arte. Vol. 11**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Arte cherche à peindre un portrait susceptible de plaire à Irene, la princesse de Castille. Elle se confie à elle dans une pièce secrète.

**Arte. Vol. 14**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Arte, considérée comme une criminelle, s'exile hors de Florence. Dame Irène informe Léo de leur première escale dans l'espoir de consoler sa protégée.

**Arte. Vol. 12**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Arte est ébranlée par la découverte du passé de Dame Irene. Alors que Leo la reconnaît ouvertement comme son égale, une nouvelle menace plane sur Arte.

**Arte. Vol. 15**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Alors qu'elle ne l'avait plus vue depuis des années, Arte retrouve sa mère. Mais la jeune femme s'apprête à suivre dame Irène en Castille et doit donc faire ses adieux à celle qu'elle vient juste de revoir. Avant qu'elles ne se quittent, elle réalise son portrait. La mère d'Arte profite de ces séances ensemble pour livrer à sa fille des histoires qu'elle n'avait jamais racontées.

**Arte. Vol. 13**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Quand Arte refuse la proposition du cardinal de devenir l'espionne de la princesse d'Espagne, celui-ci la déclare criminelle et l'emprisonne. Son destin prend alors une tournure qu'elle n'aurait jamais imaginé.

**Arte. Vol. 16**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Après avoir passé huit ans en Castille, Arte regagne Florence afin de retrouver l'homme qu'elle aime, son maître Léo. Irene engage Guido pour servir de garde du corps à Arte lors de son voyage en mer.

**Arte. Vol. 17**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Arte retourne à Florence pour retrouver Leo. Mais son navire est attaqué par des pirates pendant le voyage et la jeune femme est confrontée à la mort de l'un de ses compagnons. Arte souhaite alors finir le voyage seule mais Guido lui fait comprendre que le risque fait partie du métier de ses accompagnateurs et que personne ne souhaite la quitter.

**Arte. Vol. 18**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Après la capitulation de Florence, Arte tente de retrouver son maître, Leo. Ce dernier, survivant dans une ville détruite par la guerre, se remémore son enfance et les moments passés avec son maître, Ezio, qui l'a recueilli alors qu'il était mendiant.

**Arte. Vol. 20**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Enfin arrivée à Florence, Arte s'interroge sur l'état de son maître. Au même moment, Leo se remémore ses longues années d'apprentissage, jusqu'à sa rencontre avec Arte.

**Arte. Vol. 21**

Okubo, Kei
Komikku

● Disponible

Au bout de huit ans, Arte est enfin de retour à Florence. Dans une ville où les cicatrices de la guerre sont toujours présentes, elle part à la recherche de Leo, son maître adoré. De son côté, celui-ci survit tant bien que mal grâce à ses maigres rations, poussant son corps dans ses derniers retranchements.

**Beyond the clouds : la fillette tombée du ciel. Vol. 5**

Nicke
Ki-oon

● Disponible

En chemin vers Holpe, où ils espèrent trouver un magicien capable d'apprendre à Mia comment maîtriser ses dangereux pouvoirs, Théo et elle font étape dans le petit village de Chikari. Le bricoleur accepte alors enfin de se livrer à sa compagne de voyage en lui racontant son douloureux passé.

**Blue lock. Vol. 16**

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

La seconde période du match qui oppose les joueurs du Blue lock à la sélection japonaise des moins de 20 ans est extrêmement tendue. Le Blue lock abat son dernier atout avec Shōei Barō.



Blue lock. Vol. 17

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

La relation tendue entre les frères Itoshi engendre des actions imprévisibles, alors que chaque joueur fournit une performance hors normes. Nagi, Bachira et Isagi, qui mènent les joueurs du Blue Lock, ont pour objectif de marquer individuellement.



Blue lock. Vol. 18

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Yoichi Isagi et ses coéquipiers deviennent des stars à la suite de leur victoire contre la sélection japonaise U-20. Ils profitent à peine d'une pause bien méritée qu'une nouvelle épreuve concoctée par Jinpachi Ego les attend déjà.



Blue lock. Vol. 19

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Le match qui oppose le Bastard München et le FC Barcha débute enfin. Bachira a fait d'énormes progrès, tout comme Kunigami qui affiche une totale métamorphose. Kaiser dévoile son réel potentiel et Isagi espère briller sur ce champ de bataille régi par un système méritocratique.



Blue lock. Vol. 20

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Grâce à une remarquable combinaison entre Isagi et Kunigami, le club allemand remporte son premier match. Ego dévoile néanmoins un nouveau fonctionnement exposant au monde entier la valeur marchande des joueurs. Le jeu des rivalités est réévalué, et Isagi se retrouve seul face à Kaiser, Nagi, Mikage et Chigiri. Il se donne alors la mission de marquer au cours du prochain match.



Blue lock. Vol. 21

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Isagi tente de contre-attaquer en formant un duo avec Kurona tandis que Nagi dévoile un nouveau style mis en place par Chris, son instructeur. Kaiser, du Bastard München, et Agi, de Manshine City, laissent libre cours à leurs talents.



Blue lock. Vol. 22

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Le Bastard München reprend l'avantage au cours du troisième match de la Ligue des néo-individualistes. Yoichi Isagi a juré de se venger de Kaiser, qui l'a empêché de marquer. Pour continuer à progresser, il doit apprendre à maîtriser la méta-vision. Mikage revient sur sa décision lorsque Nagi lui réclame son aide. Le changement radical opéré par le duo provoque le chaos sur le terrain.



Blue lock. Vol. 23

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Toujours à égalité, les équipes allemande et anglaise entament la dernière phase du troisième match de la Ligue des néo-individualistes. Isagi doit élaborer une nouvelle stratégie pour surpasser Kaiser.



Blue lock. Vol. 24

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

La suite des aventures de Yoichi Isagi et de ses coéquipiers footballeurs du centre de formation des meilleurs attaquants lycéens du Japon.



Blue lock. Vol. 25

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

L'équipe allemande prend l'avantage grâce au premier but d'Isagi. Ce dernier doit affronter le jeu stupéfiant du club italien dirigé par le coach Snuffy. Barô, Niko et Aiku progressent également, tandis que Kaiser tente de prendre la place d'Isagi.

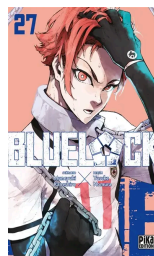


Blue lock. Vol. 26

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Ayant repris l'avantage, le club allemand semble être en bonne posture. Hiori souhaite absolument quitter le banc afin de prouver sa valeur, tandis que Barô et Kaiser entament une quête acharnée pour le second but.



Blue lock. Vol. 27

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Grâce au but de Barô, le club italien revient à égalité dans le cinquième match de la Ligue des néo-individualistes. Isagi souhaite qu'Hiori soit son nouveau partenaire de jeu.



Blue lock. Vol. 28

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

La suite des aventures de Yoichi Isagi et de ses coéquipiers footballeurs du centre de formation des meilleurs attaquants lycéens du Japon.



Blue lock. Vol. 29

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

La dernière rencontre de la Ligue des néoindividualistes est lancée. Alors que les transitions s'enchaînent à un rythme exalté, le club français coaché par Julian Loki déploie une attaque encore inédite orchestrée par Shidô et Charles. Pour se défendre des féroces attaques du PXG, les individualistes du Bastard Munchen s'éveillent peu à peu à une nouvelle stratégie.



Blue lock. Vol. 30

Kaneshiro, Muneyuki
Pika

● Disponible

Muni d'une nouvelle arme, Isagi permet au club allemand d'égaliser. Acculé, Kaiser joue le tout pour le tout mais avec une technique encore incomplète.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 16

Nanao, Itsuki
Ki-oon

● Disponible

La suite des aventures de Mao Mao, dame de compagnie et goûteuse au service de Gyokuyo au palais impérial. Elle résout de nombreuses affaires grâce à ses connaissances d'apothicaire.



Dragon ball super. Vol. 24

Toriyama, Akira (1955-2024)

Glénat

● Disponible

La suite des aventures de Goku qui doit affronter des ennemis venus de l'Univers 6.



Kaiju n° 8. Vol. 16

Matsumoto, Naoya
Kazé

● Disponible

Plus puissant et déterminé que jamais, Kafka se lance dans un ultime affrontement contre le grand kaiju de Meireki. Dernier volume de la série.



One Piece : édition originale. Vol. 111. Aventure à Erbaf

Oda, Eiichiro (1975-....)
Glénat

● Disponible

Tandis que le message de Végapunk secoue le monde et que les pirates exultent, Chapeau de paille et ses camarades tentent d'échapper aux attaques incessantes des cinq doyens.



One Piece : édition originale. Vol. 112

Oda, Eiichiro (1975-....)
Glénat

● Disponible

Robin a débarqué sur Erbaf et peut enfin fêter ses retrouvailles avec Sauro. Mais alors que de nouvelles aventures débutent dans cette contrée inconnue, d'inquiétants personnages font leur apparition.



Oshi no ko. Vol. 16

Akasaka, Aka (1988-....)
Kurokawa

● Disponible

Tandis que la vengeance d'Aqua entre dans sa phase finale, Aï révèle les sentiments qui ont motivé ses mensonges durant quinze ans. Dernier tome de la série.



Vagabond. Vol. 21

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Manga inspiré par l'oeuvre d'Eiji Yoshikawa, Miyamoto Musashi, une histoire vraie qui relate la vie d'un grand samouraï du Japon médiéval. Capable d'interpréter les regards, Kojiro a acquis une force terrifiante. Son combat contre le bretteur exceptionnel qu'est Ko'un l'a fait progresser considérablement.



Vagabond. Vol. 22

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Manga inspiré par l'oeuvre d'Eiji Yoshikawa, Miyamoto Musashi, une histoire vraie qui relate la vie d'un grand samouraï du Japon médiéval. Capable d'interpréter les regards, Kojiro a acquis une force terrifiante.



Vagabond. Vol. 23

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

En difficulté avec les Yoshioka, Matahachi voit surgir devant lui le véritable Kojiro Sasaki. Ces derniers veulent utiliser Kojiro pour affronter Musashi à la place de Denshichiro lors du duel du surlendemain. Matahachi prend sous son aile Kojiro afin de s'assurer une situation plus confortable.

**Vagabond. Vol. 24**

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Kojiro Sasaki continue son voyage en quête d'adversaires toujours plus forts. Malgré le handicap de sa surdité, il multiplie les victoires et sa fureur au combat n'a d'égale que sa candeur qui touche amis comme ennemis.

**Vagabond. Vol. 25**

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Le duel contre Denshichiro a enfin lieu. Tandis que Musashi réfléchit à la spirale de violence et de mort qui semble ne pas pouvoir être arrêtée, il croise Matahachi Hon'iden, un ancien ami.

**Vagabond. Vol. 26**

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Musashi apprend que parce qu'il a triomphé des deux héritiers de l'école Yoshioka, leurs élèves lui ont tendu une embuscade. Malgré la perspective d'affronter 70 adversaires, Musashi décide de faire face.

**Vagabond. Vol. 27**

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Musashi affronte les soixante-dix élèves de l'école Yoshioka qui veulent venger les deux héritiers de leur école. Mais alors que les morts s'accumulent, le conflit ne semble pas s'apaiser.

**Vagabond. Vol. 28**

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Musashi a vaincu, au terme d'un rude combat, les soixante-dix élèves de l'école Yoshioka qui voulaient le tuer. Sa victoire lui laisse un goût amer. En proie à de nombreux doutes et questionnements, il se rend dans un temple, ignorant qu'il va croiser Otsu et Matahachi.

**Vagabond. Vol. 29**

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Après le massacre des Yoshioka, Musashi est enfermé dans les geôles du château du seigneur local pour contenir l'animosité que sa victoire va provoquer. Le samouraï en profite pour réfléchir sur son avenir.



Vagabond. Vol. 30

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Tandis que Musashi végète dans sa cellule, Kojiro se voit offrir l'opportunité de devenir l'instructeur d'un clan influent. Mais Musashi refuse de se laisser faire. Lentement, il tente de surmonter sa blessure et de retrouver une certaine mobilité.

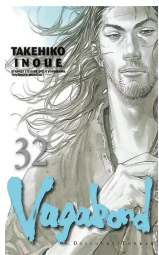


Vagabond. Vol. 31

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

A sa sortie de prison, Musashi part retrouver le vieux Yagyu. Mais en route de nombreux combattants tentent de se faire une réputation en profitant de ses blessures pour l'attaquer.



Vagabond. Vol. 32

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Malgré sa blessure à la jambe, Musashi a repris la route. Nombreux sont les bretteurs à venir le défier, mais il doit maintenant affronter un escrimeur différent : Itô Ittôsai, dit le Démon, celui qui l'a inspiré dans son adolescence !

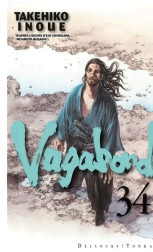


Vagabond. Vol. 33

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

L'heure du duel entre Kojiro et Musashi approche. Tandis que Musashi s'isole dans la montagne, Kojiro arrive à Kokura en tant que maître d'armes.

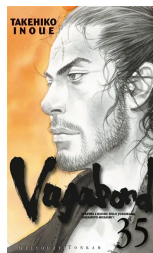


Vagabond. Vol. 34

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Miyamoto Musashi poursuit sa quête du Sabre Ultime, une quête ponctuée de combats au cours desquels il doit faire face à la boue et à la mort pour tenter d'atteindre l'illumination.

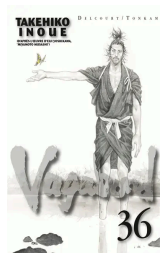


Vagabond. Vol. 35

Inoue, Takehiko (1967-....)
Tonkam

● Disponible

Musashi poursuit son voyage, à la rencontre des plus grands maîtres bretteurs du Japon.



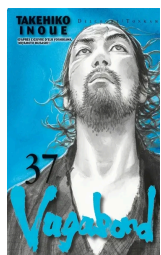
Vagabond. Vol. 36

Inoue, Takehiko (1967-....)

Delcourt

● Disponible

Musashi se retire pour un an à la campagne afin d'entrer en communion avec la terre et d'apprendre à maîtriser sa colère.



Vagabond. Vol. 37

Inoue, Takehiko (1967-....)

Delcourt

● Disponible

Après sa rencontre avec un jeune orphelin, Miyamoto reprend sa quête du sabre, ponctuée de combats. De son côté, Musashi apprend, en travaillant le sol hivernal, la vertu de patience.