

LES AVENTURES DE **GAMY**



PACAN & VAL

LES AVENTURES DE SAMY

PITCH

Samy est un jeune écolier qui a réponse à tout !
Futur détective de Mystèreville, il raconte ses exploits en toute modestie.

Mais ses aventures sont-elles bien réelles ?
Ses deux amis, Bob et Léo, se contredisent souvent
pour discerner la vérité.



SYNOPSIS du Tome 1

Le Tome 1 se découpe en 4 épisodes de 10 pages chacun, racontés par Samy lui-même sous forme de rapports.

Rapport N° 1 : La Maison Hantée

Samy déménage dans une maison hantée en périphérie de Mystèreville. Alors que ses parents s'occupent de la reconstruire, Samy observe d'étranges disparitions d'objets. Son enquête le mène dans la cave, où il découvre un coffre contenant tous les objets disparus. Son propriétaire, qui se trouve être un fantôme cleptomane, l'enferme alors à l'intérieur pour compléter sa collection ! Mais il est finalement chassé de la maison par Julie, la petite sœur de Samy, qui est aussi insupportable pour les fantômes que pour son frère.

Rapport N° 2 : La Prise d'Otages

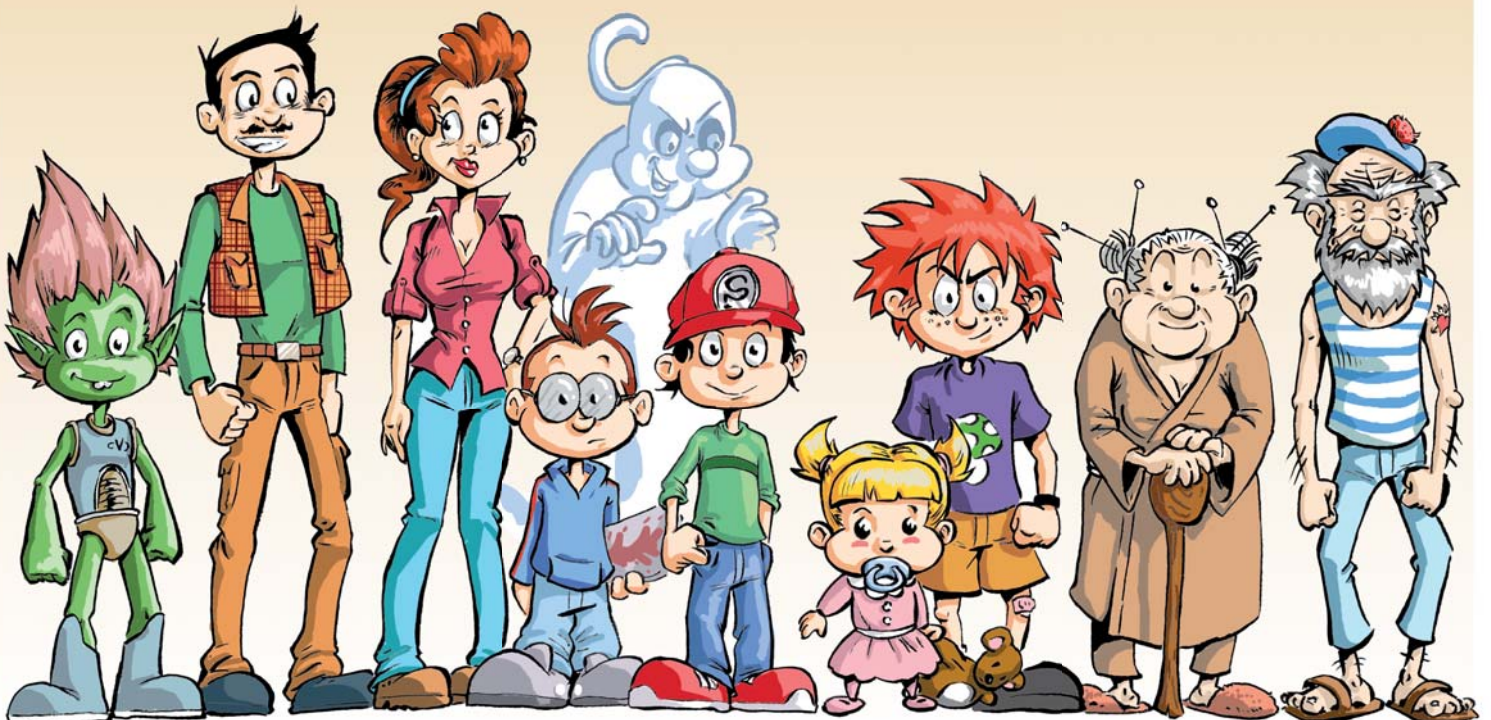
Un soir, les parents de Samy sont absents. Rassemblant des indices, l'enfant découvre que ses parents sont des agents secrets et qu'ils ont été enfermés dans une usine par des voleurs. Avec l'aide d'un casque hélico, il décide de leur porter secours. Après une infiltration compromise par sa petite sœur, il libère finalement ses parents sans se faire remarquer, et les observe passer à tabac les voleurs.

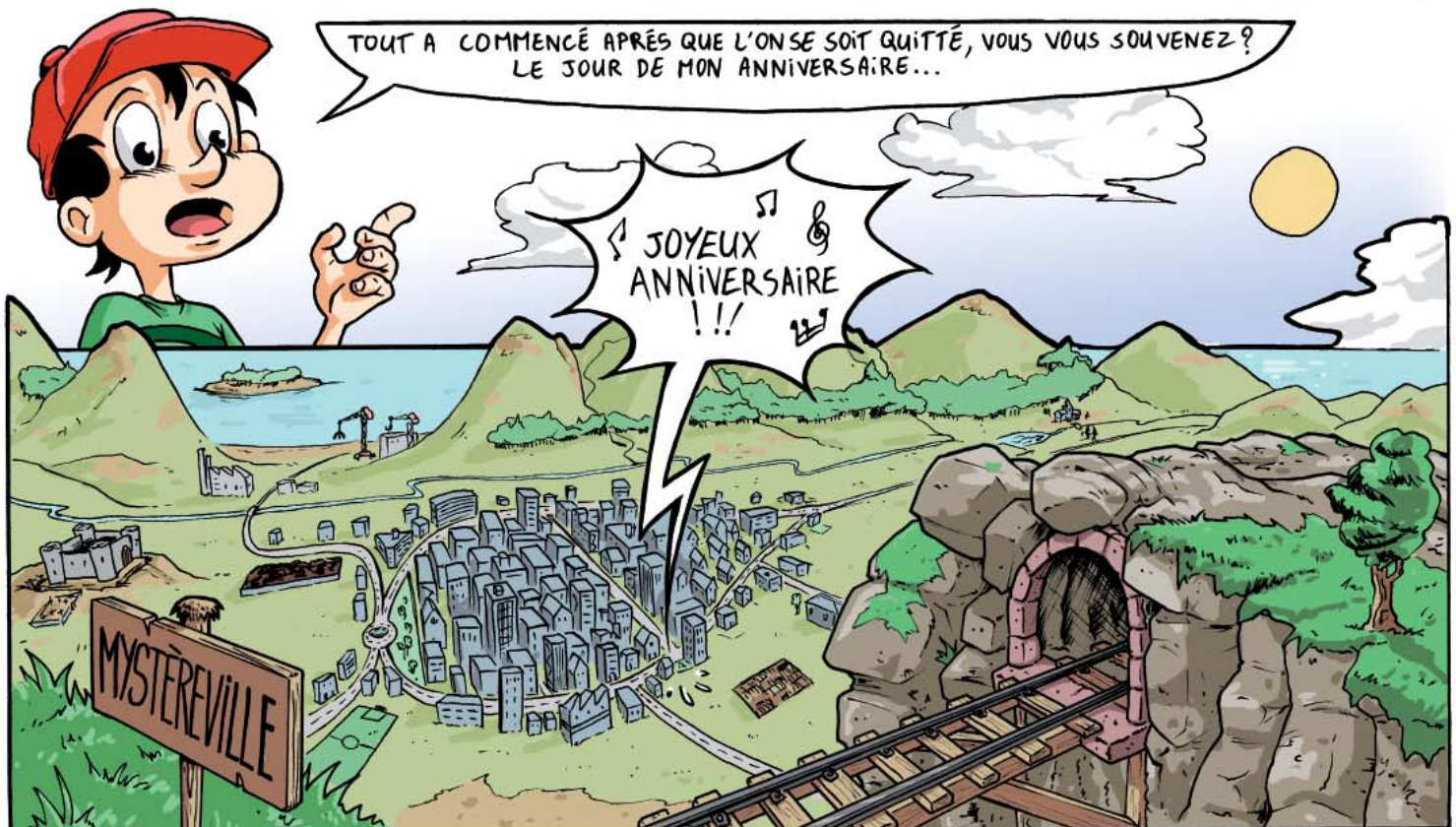
Rapport N° 3 : Sur les traces du Yéti

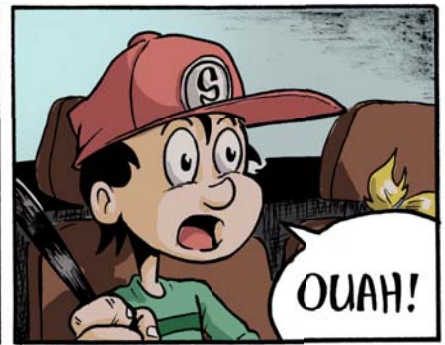
Samy est en vacances chez ses grands-parents quand ceux-ci décident de partir en expédition dans l'Himalaya. Une fois sur place, ils découvrent une montagne qui fume. Samy part l'escalader et y trouve le Yéti qui fait du feu dans une grotte ! Celui-ci lui explique qu'il s'est réfugié ici pour échapper à un braconnier. Cet homme-là ne tarde pas à faire son apparition, mais il est mis KO par la grand-mère de Samy qui n'est autre qu'une ancienne moine Shaolin !

Rapport N° 4 - La Fusée

Une nuit, Samy se rend compte qu'aucune porte ne mène dans la tour de sa maison. En cherchant, il trouve un passage secret et découvre que la tour dissimulait une fusée ! Montant à son bord, il est catapulté dans l'espace ! Là, il rencontre un extraterrestre nommé Sam qui recherche la planète Volco, nid des terribles insectes de feu. Revêtu d'une combinaison de guerre, Samy décide de l'aider. Après avoir vaincu leur armée à coups de pistolets à eau, Samy retourne chez lui en gardant la combinaison de Sam, qui lui sera bien utile pour se défendre à l'école.









C'EST SÉRIEUX... ON VA VIVRE LÀ DEDANS ?!



OH QUE OUI! AVEC LA PROMOTION QU'ON A EUE, ON A ENFIN TROUVÉ UNE MAISON AU CALME! NE ME DIS PAS QUE TU PRÉFÉRERIS L'APPARTEMENT ?!



C'EST SÛR QU'ELLE EST GÉNIALE MAIS C'EST QUAND MÊME UNE RUÏNE...



ET ALORS ?! ON EST LÀ POUR LA RECONSTRUIRE !!! C'EST ÇA QUI EST EXCITANT!



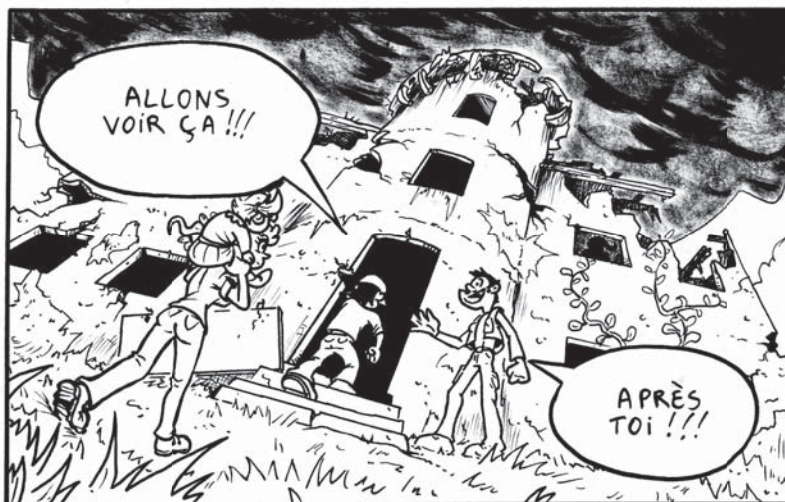
JE SUIS D'ACCORD QU'IL Y A BEAUCOUP DE TRAVAUX À FAIRE, MAIS, AU MOINS, ON POURRA LA FAÇONNER EXACTEMENT COMME ON VEUT!



ON TE LAISSE MÊME CHOISIR QUELLE PIÈCE SERA TA CHAMBRE ET COMMENT TU VEUX LA MEUBLER.

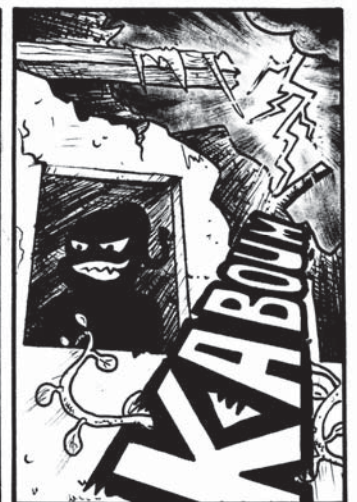


ALORS LÀ, C'EST CLAIR QUE ÇA PEUT DEVENIR VRAIMENT COOL.



ALLONS VOIR ÇA !!!

APRÈS TOI !!!

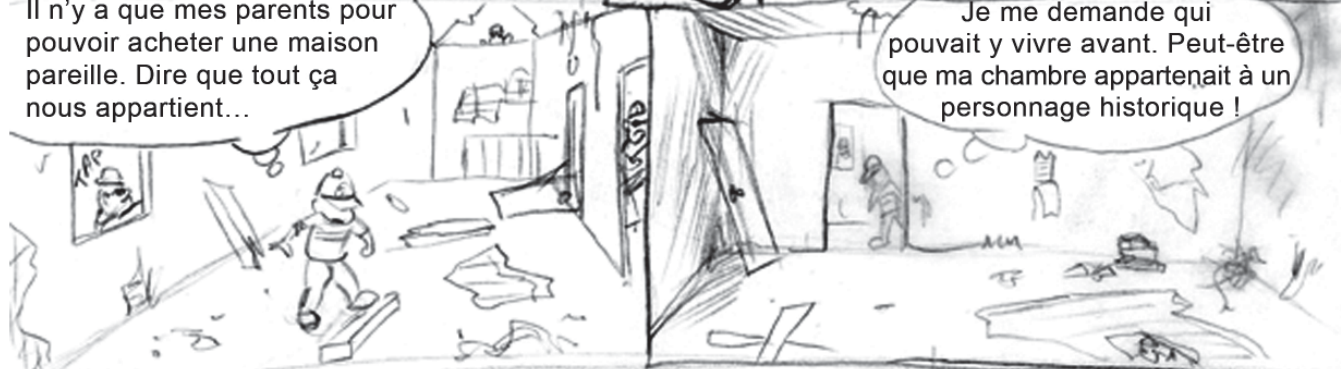


Et les jours passèrent...



Il n'y a que mes parents pour pouvoir acheter une maison pareille. Dire que tout ça nous appartient...

Je me demande qui pouvait y vivre avant. Peut-être que ma chambre appartenait à un personnage historique !



Tiens ?!

Des livres ?!

Arsène Lupin, Robin des Bois, Les Bijoux de la Castafiore, La Méthode Madof... On dirait une collection...

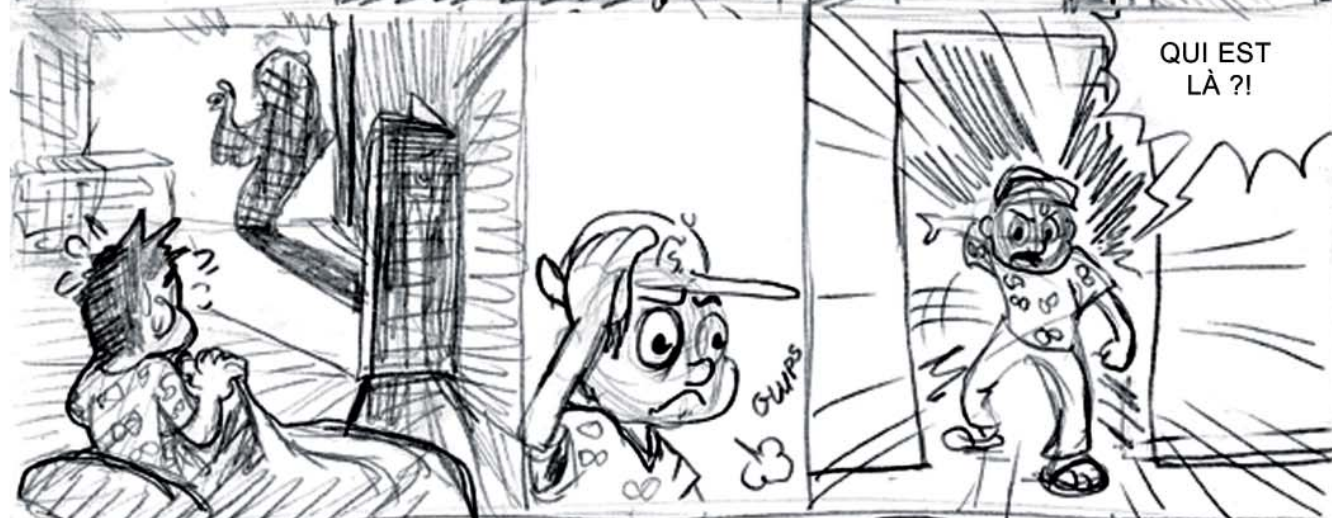
Mais quel est le rapport entre tous ces... Hein ?!

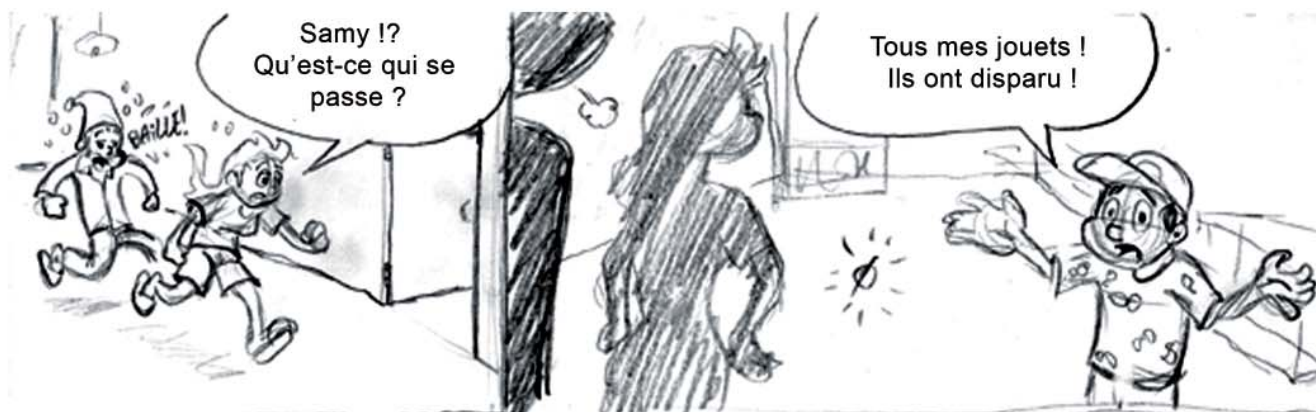


En avant la compagnie !

L'extérieur est quasiment terminé ! C'est au tour de ta chambre !









Oh c'est pas le moment de la ramener Julie ! Je suis sur une affaire sérieuse là !



T'as dû bien t'amuser tout à l'heure, mais qu'est ce que tu ferais si c'était ton doudou qui disparaissait ?



Allez Julie ! Si tu veux le revoir, dis moi où tu les as cachés ?!



C'est bon, fais pas cette tête ! Je vais te le rendre.



Et la perceuse de papa... Il tient à ses outils comme de l'or, il va me tuer ! Personne croira que c'est Julie...



C'est pas moi, c'est le monsieur tout blanc qui les a pris. Il est parti vers l'escalier...



Qui ?!



La trappe de la cave est ouverte...



Cette lampe pourra m'être utile...



Allez, courage...

GUEPS



A partir de là, comme je pouvais plus rien voir, j'ai pas bien compris ce qu'il s'est passé...



Mais moi si ! Et ça s'est fini comme ça...

... L'aboutissement de toute ma carrière, je vais te voler ta vie Sam...



RENDS... MOI... MON... DOUDOU !



VOLEUR !



BIM



T'aurais pu me laisser le mot de la fin Julie...



Ah ! C'est bon ! Si c'est pour vivre avec ce petit démon rose sous le même toit, je préfère partir !



Et Voilà !



C'est elle qui a chassé le fantôme ?!



Apparemment...

Mais je crois surtout que c'était un vieux fantôme cleptomane qui a fini par se rendre compte qu'il vivrait mieux ailleurs plutôt qu'à côté d'une chipie pareille.



Et t'es resté longtemps enfermé ?

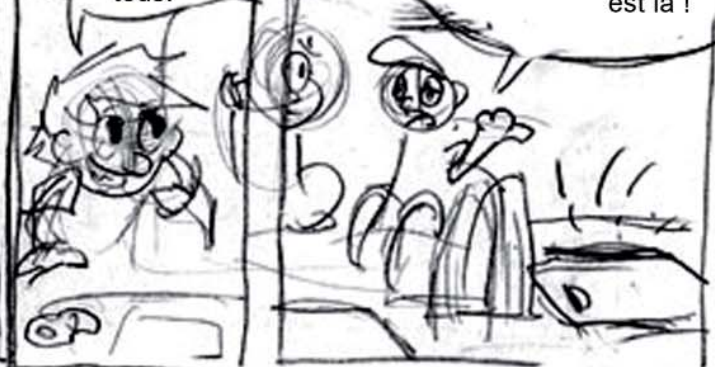
Non, mes parents sont venus me libérer juste après. Mais j'ai été privé de sortie parce qu'ils pensaient toujours que c'était moi qui avait fait une blague...



Ils ont cru que j'avais glissé et que je m'étais enfermé tout seul dans le coffre... Julie a quand même voulu leur parler du Fantôme et évidemment ils ne l'ont pas crue. Alors elle a pleuré toute la journée. C'est ça la vraie fin de l'histoire !



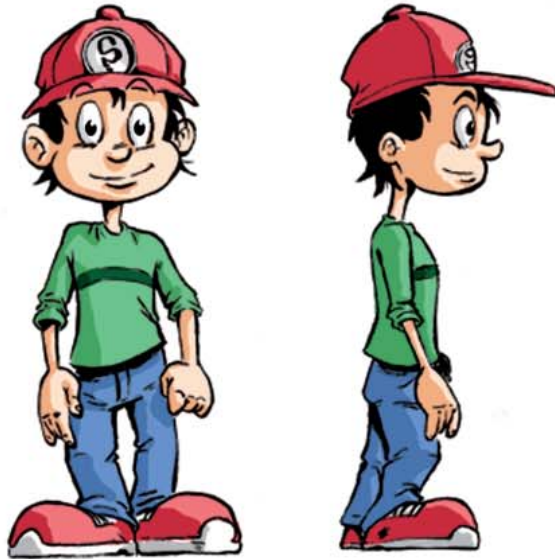
N'importe quoi... Vous êtes complètement allumés vous tous.



Ça me donne une idée. Et si je me servais de mes compétences en informatique pour te créer un site internet ?! Un site qui recenserait tous les mystères de Mystèreville ou d'ailleurs, et que tu devrais résoudre un par un ! Tu veux toujours devenir détective non ? Ça t'entraînerait !



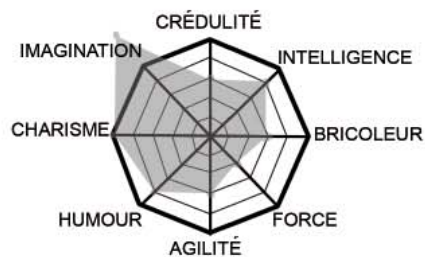
SAMY



Garçon qui a toujours réponse à tout et qui aime raconter des histoires.

À mi-chemin entre ses deux amis Bob et Léo, Samy ressemble à n'importe quel enfant de 10 ans, doté d'une imagination hors du commun ! Souhaitant devenir le plus grand détective de Mystèreville, il rêve d'en percer tous les mystères. En commençant par ceux de sa propre maison car ses parents espions l'auraient truffée de passages secrets...

Mais ses aventures ne se limitent pas aux frontières de la ville, ses grands-parents adeptes de voyages l'entraînent souvent bien au-delà ! Avec un tel entourage, il est vite devenu très débrouillard et courageux. Du moins c'est ce qu'il raconte... Encore simple élève de CM2, l'école l'empêche de progresser aussi vite qu'il le souhaiterait. Il déteste ainsi sa maîtresse, ses devoirs et tout ce qui pourrait encore le retarder. Seuls ceux qui le soutiennent peuvent connaître ses histoires. Des rapports extravagants qui mettent souvent le doute sur leur authenticité... Cependant, on ne l'interrompt pour rien au monde.



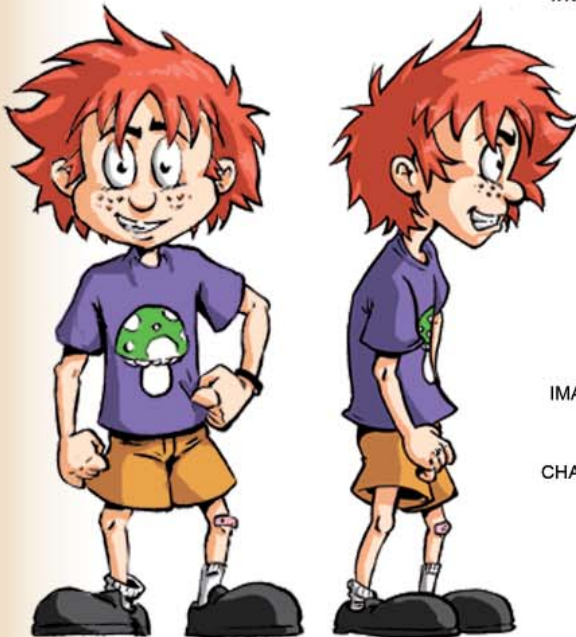
Il aime :

- Les jeux
- Les farces
- La construction
- L'exploration
- Les voyages
- L'astronomie
- Les animaux
- Les mystères
- Enquêter
- Sa famille (sauf Julie)
- Les extraterrestres
- Les monstres
- Les Films et les BD
- La SF et le fantastique.

Il aime pas

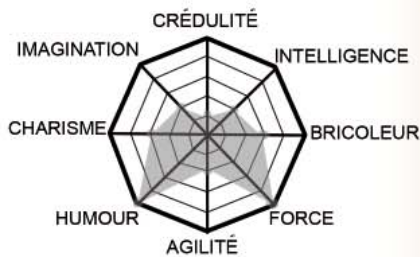
- L'école
- Les devoirs
- La prof
- Les repas (surtout à la cantine)
- Julie
- Le rose
- Les trucs de filles
- Les poneys
- Le sport
- Les beaux gosses
- Ted et Bill
- Les trucs qui font trop peur
- L'éloignement avec ses amis
- L'intolérance

BOB



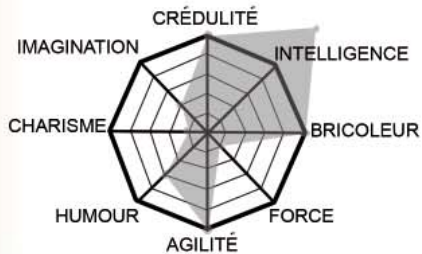
Meilleur ami de Samy, c'est le plus fort de tous, mais c'est aussi le moins bon élève de la classe. Son caractère défensif le rend quelque peu maladroit en diplomatie. Il ne semble pas intéressé par tout ce qui est nouveau dans son entourage et devient vite dissipé si on le titille. Tête brûlée, c'est un personnage très fier et très susceptible qui n'hésite pas à foncer tête baissée vers le danger pour défendre ses valeurs et ses amis.

Fana de jeux vidéos il aime particulièrement les jeux de guerre et adore se confectionner des armes.



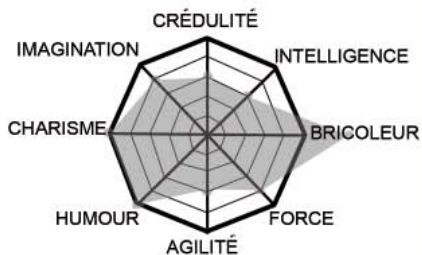
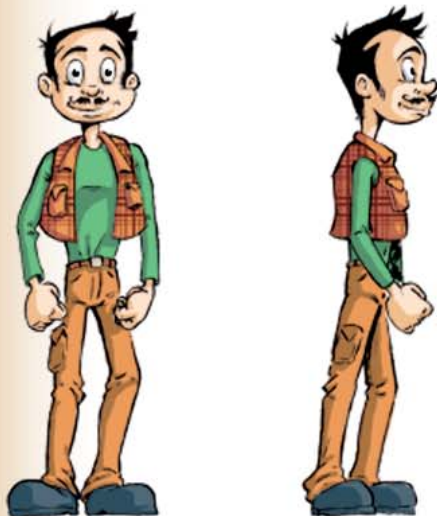
Deuxième meilleur ami de Samy, c'est le plus intelligent. Premier élève de la classe, il n'aime pas beaucoup qu'on le sache et préfère faire du chahut avec les autres pour compenser son avance. Très agile, il pratique avec aisance le skate et le hip-hop. Ses facilités de compréhension lui permettent naturellement de manipuler les nouvelles technologies et les programmes informatiques. Cependant, il lui manque toujours la petite étincelle qui va déclencher son ingéniosité. Etincelle qui n'apparaît qu'en présence de Samy... En tant que son plus grand fan, Léo lui a créé un site internet qui recense toutes ses aventures !

LÉO



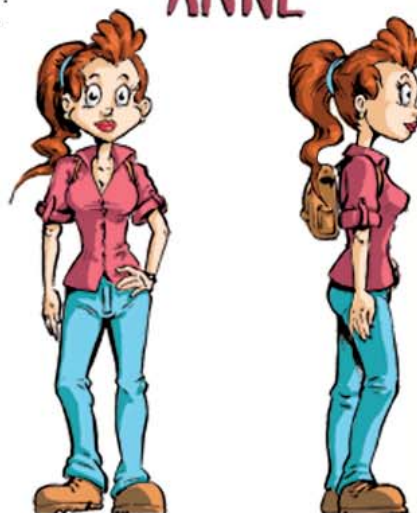
PIERRE

Père de Samy, il a l'apparence d'un charmant bricoleur toujours prêt à rendre service. Architecte dans une entreprise de Grandeville, il n'en reste pas moins un homme de terrain ! Très attaché à ses outils, il oscille entre les chantiers et son atelier. Lors de la reconstruction de sa maison, c'est lui qui a tout supervisé, avec l'aide de ses collègues ouvriers.



Mère de Samy, elle est de nature très gentille et attentionnée, mais elle aime le travail bien fait ! Contrairement à Pierre, avec elle tout doit être en ordre. Elle a appris à parler avant d'agir, mais une fois lancée, on ne peut plus l'arrêter ! Une qualité très appréciée dans l'entreprise de son mari où elle tient le poste de secrétaire. Mais d'après Samy, cette entreprise n'est qu'une couverture...

ANNE



JULIE



Petite sœur de Samy, elle est très chipie et garde une apparence de bébé malgré ses 3 ans. Toujours accompagnée de son doudou, elle confectionne son univers de fille en opposition à son frère avec qui elle est toujours en conflit.

MADO

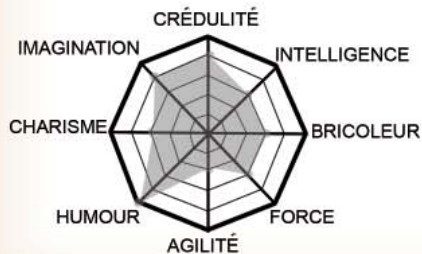


Grand-mère de Samy, elle ressemble à une petite vieille toute rabougrie. Doyenne de la famille, elle est d'une grande gentillesse, et aime rester longtemps assise sur un fauteuil pour lire des livres et méditer. Mais d'après Samy, son aspect inoffensif n'est qu'une façade... Dans sa jeunesse, elle fut formée par des moines tibétains à toutes les techniques de combat ! Elle devint ensuite professeur de karaté dans sa ville et se sert encore aujourd'hui de sa canne pour frapper les malotrus.



JACK

Grand-père de Samy, c'est un voyageur intrépide. Amoureux du grand large, il est naturellement devenu marin. Vivant dans une maison en bord de mer, il possède un petit bateau très rapide. D'apparence gringalet, il détient une grande force de caractère et défend ses idéaux avec conviction. Son ambition est de visiter tous les pays du monde, sans oublier de ramener un souvenir pour sa chère Mado. Au cours d'un de ses voyages, il a apprivoisé un lémurien qu'il a nommé «Wilson». Depuis, ils ne se quittent plus.



Scénariste : VAL Mr LASSEYTE Valérian
Mail : studiosval@free.fr

Dessinateur : PASTAN Mr NEY Tristan
Mail : tristan_ney@hotmail.fr

