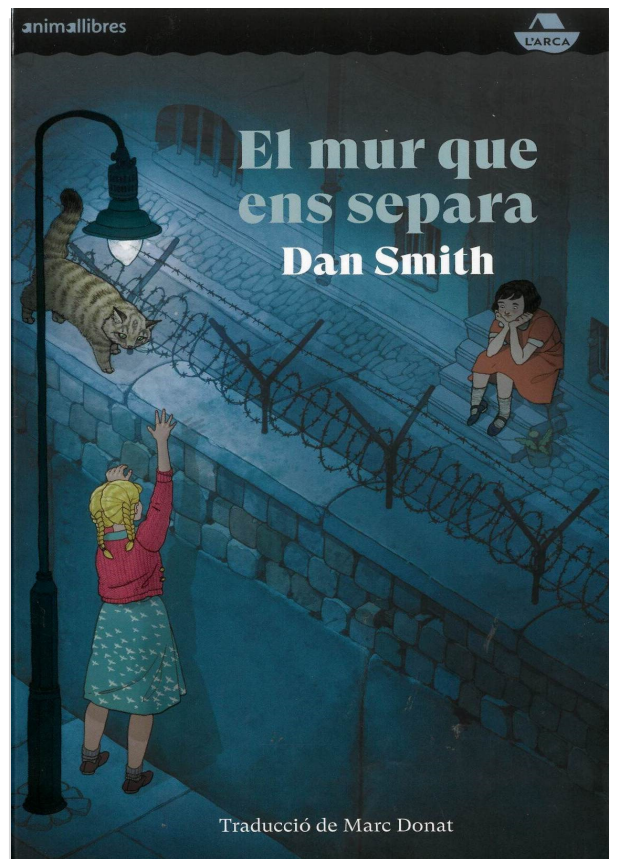
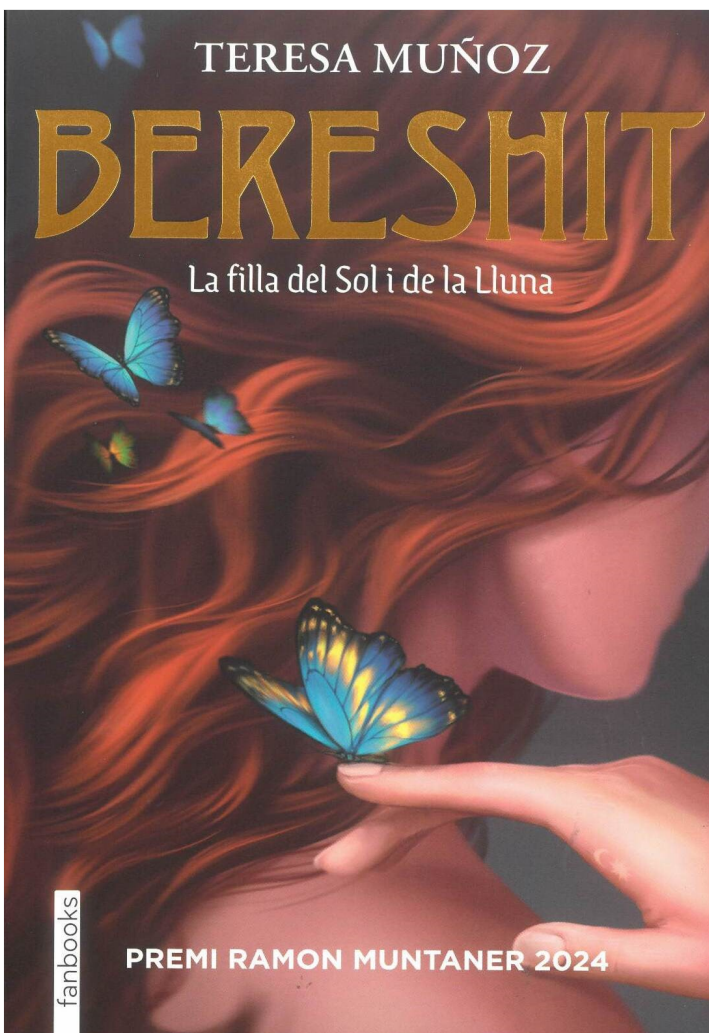


---

# NOVETATS JUVENILS

## OCTUBRE 2024

---





**+ 13 ALLÀ ON ET PORTI EL RITME**  
**SARAH DASS**

*Romàntica*

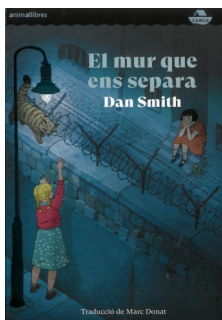
La Reyna, de disset anys, ha passat la major part de la seva vida a la Plumeria, el magnífic hotel que la seva família té a la costa de Tobago. Han passat dos anys des que la mare de la Reyna va morir i també dos anys des que l'Aiden, el seu millor amic de la infància, el seu primer petó, el seu primer amor i el seu primer tot, va deixar l'illa per perseguir els seus somnis musicals.



**+ 14 BERESHIT**  
**TERESA MUÑOZ**

*Fantasia*

La vida de la Greta, una noia de disset anys, es va trasbalsar quan la seva germana va morir en un accident de trànsit. Ara, unes estranyes visions la porten a pensar que potser no tot és el que semblava. Amb l'ajuda de la Dàlia, una herbolària que viu a tocar del bosc, i d'un amic per qui sent una mica més que amistat, intentarà trencar una antiga maledicció de bruixes que amenaça la seva pròpia vida.



**+ 12 EL MUR QUE ENS SEPARA**  
**DAN SMITH**

*Realista*

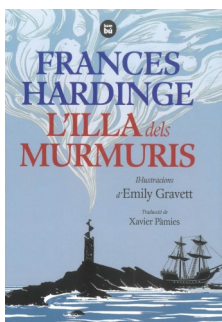
Berlin, 1961. L'Anja i la Monika, cosines i amigues, viuen l'una davant de l'altra i es passen el dia jugant amb l'Otto, el gat de l'Anja. Una nit les desperta un soroll: uns soldats estan aixecant entre totes dues una tanca molt alta de filferro espinós per separar l'Est de l'Oest.



**+ 14 ESTIMAT AVATAR**  
**DAVID CIRICI**

*Ficció fantàstica*

La Nora i la resta de joves viuen en un món d'avatars on la realitat es barreja amb el món virtual. Les parelles es fan per assignacions via un programa de IA que ho controla tot. Però aquestes assignacions moltes vegades no funcionen i els joves sospiten que tot el sistema és un engany. La Nora coneix un grup de dissidents que descobreixen que les dades personals que proporcionen a Cyranus configuren els avatars d'un popular videojoc anomenat Combat & Love.



**+ 12 L'ILLA DELS MURMURS**  
**FRANCES HARDINGE**

*Acció i aventures*

A l'illa de Merlank no es permet que els morts s'hi quedin. Quan el jove Milo assumeix la funció de Barquer arran de la mort sobtada del seu pare, pren la responsabilitat d'endur-se'n els morts. Perseguit per un senyor amb set de venjança i dos bruixots malignes, en Milo ha de solcar unes aigües desconegudes i plenes de perills. infinitat d'amenaques murmuren enmig de la boira. ¿Tindrà la imaginació i el valor per dur a terme la seva imperiosa missió?