


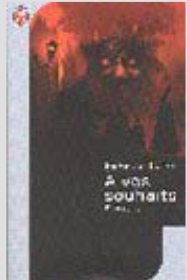

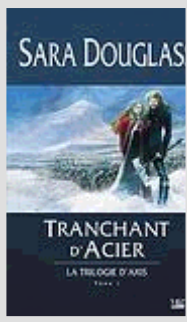







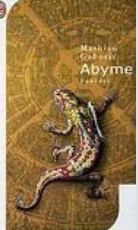





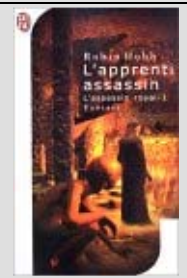
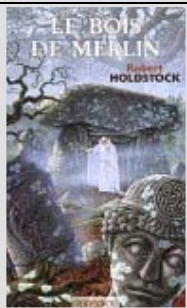
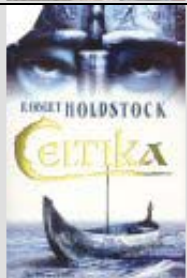







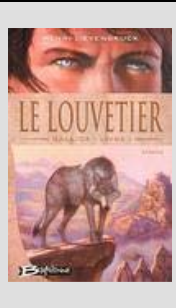


Romans fantasy



<p>BARNES, J. Le vin des dieux</p> <p>Le prince Amatus, à deux ans, boit le vin des dieux pourtant gardé loin de ses menottes et perd la moitié gauche de son corps. Son père, le roi Boniface, fait exécuter les quatre responsables du jeune prince, laissant des places vacantes à la cour. Un an et un jour après le drame, quatre cavaliers se présentent à lui et remplissent les rôles d'alchimiste, de sorcière, de gouvernante et de capitaine de la garde avec une facilité relativement louche...</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>BROOKS, T. Shannara - 3 vol.</p> <p>Il y a très longtemps, un Mal ancestral a détruit le monde. Shea Ohmsford, le demi-elfe, ignore tout de ces légendes. Il vit paisiblement avec son frère et son père, l'aubergiste de Valombre. Or, le Mal n'a pas été détruit, il s'est endormi, c'est tout... et aujourd'hui, l'heure de son réveil a sonné. Voilà ce que Shea apprend de l'étrange Allanon, l'historien des espèces, le philosophe, et - murmurent certains - l'adepte des arts magiques! Une fois de plus, les Ténèbres risquent de recouvrir le monde. D'après Allanon, la seule arme contre le Roi-Sorcier et ses hordes maléfiques serait la légendaire Epée de Shannara. Mais celle-ci ne peut être portée que par un héritier de la Maison de Shannara. Et Shea est le dernier de cette lignée...</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>BROOKS, T. L'héritage de Shannara - 2 vol.</p> <p>Ces descendants sont Par, mais aussi Wren, la jeune vagabonde, et Walker Boh, leur oncle, personnage sauvage et taciturne. Ils sont tout ce qu'il reste d'espoir face à la terrible menace d'anéantissement qui pèse sur le monde. Leur mission : retrouver l'épée perdue de Shannara, le peuple elfique, et la cité des druides de Paranor. Autant dire une mission impossible...</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>COLIN, F. A vos souhaits</p> <p>Dans la ville de Newdon, dont le ciel est toujours hors de vue à cause du fog, John Moon, entraîneur raté d'une équipe catastrophique, loupe une énième tentative de suicide. Pendant ce temps, le Diable tente de faire son retour en possédant la Reine. John Moon se retrouve donc avec pour mission, sauver le monde, avec l'aide d'un Elfe aussi beau que stupide et un Nain neurasthénique. S'ensuivent des aventures délirantes.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>COLIN, F. Vengeance</p> <p>Jeune nomade recueilli par le frère de l'empereur, Barkhan sauve la vie de ce dernier, surpris avec l'impératrice, en se laissant accuser à sa place. Banni de l'empire, il pense ne devoir la vie qu'à celui qu'il a si courageusement aidé. Quelques années plus tard, alors qu'il est retourné parmi les siens et qu'il s'est marié, Barkhan apprend que l'empereur est mort et que son frère a pris sa place. Il revient alors dans la cité de son enfance, espérant récolter les fruits de son sacrifice passé. De fait, le nouvel empereur le nomme aussitôt commandant d'une force spéciale, chargée de combattre l'envahisseur senthaï. La nuit précédant l'assaut, Barkhan est abordé par l'impératrice, et d'étranges événements ont lieu. Le lendemain, l'ennemi est bien plus nombreux que prévu. Lorsque Barkhan se rend compte qu'il est tombé dans un piège, il est déjà trop tard...</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	

<p>DOUGLAS, S. La trilogie d'Axis - 3 vol.</p> <p>Aux temps anciens, les humains du royaume d'Achar ont chassé les deux autres races, les Interdits, et en ont gardé une haine immémoriale. Depuis ils révèrent le labour et la hache, fondements de leur civilisation, et ils craignent la forêt. Mais aujourd'hui, un ennemi terrible et insaisissable frappe les terres du nord : des spectres surgis de l'hiver déciment le territoire. Les Interdits seraient-ils de retour ? Pour contrer la menace, le roi d'Achar dépêche dans le Nord son neveu bâtard : Axis, le Tranchant d'Acier, commandant des Haches de guerre. A la tête de ses troupes, Axis doit apporter son aide à l'héritier de la couronne, son demi-frère Borneheld... bien que ces deux-là se détestent...</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>EDDINGS, D. La Belgariade - 5 vol.</p> <p>Les dieux créèrent l'homme, et chacun choisit son peuple. Mais Torak, le dieu jaloux, vola l'Orbe d'Aldur, le joyau vivant façonné par l'aîné des dieux, et ce fut la guerre. Le félon fut châtié ; à Cthol Mishrak, la Cité de la Nuit, il dort toujours, d'un long sommeil hanté par une soif inextinguible de vengeance...</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>EDDINGS, D. La trilogie des bijoux - 3 vol.</p> <p>Emouchet, le chevalier pandion, est de retour d'exil, prêt à reprendre sa place de Champion de la reine. Mais sa maîtresse est frappée par un mal mystérieux et Sephrenia, la vieille sorcière, n'a pu que retarder l'échéance. La maladie de la reine est une aubaine pour les ambitieux. Alors, Emouchet part chercher le remède en compagnie de Sephrenia et de la petite Flute aux étranges pouvoirs. Après bien des franches galopades, et des téméraires traversées, il ne saurait manquer d'atteindre cet objectif qui se dérobe sans cesse...</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>FEIST, R.E. Les chroniques de Krondor - 4 vol.</p> <p>Pug est un apprenti dans le château du Duc de Crydee dans le royaume de Krondor, sur Midkemia. Son maître est Kulgan le magicien de la cour. Mais si Pug est indéniablement doué pour la magie, aucune des formes que l'on donne à cet art en Krondor ne semble lui convenir. Il lui faudra changer de monde pour trouver sa voie et apprendre d'un magicien immortel que son destin est de sauver le monde d'une menace divine millénaire. De la rencontre de ces deux univers naîtra d'abord la guerre puis le chaos dans chacun des deux camps. Suivront alors la paix et la découverte mutuelle de deux cultures et sociétés radicalement opposées.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>FETJAINE La trilogie des elfes - 3 vol.</p> <p>A l'époque où la forêt recouvrait la terre, les hommes vivaient en harmonie aux côtés des elfes, des nains et des monstres. Mais un incident éclata qui vint ébranler ce fragile équilibre : un elfe fut soupçonné d'avoir tué un roi nain pour lui voler un talisman d'une valeur inestimable. Ce crime marque le début d'un long conflit, de grandes trahisons. La soif de pouvoir des uns et la haine des autres empêcheront-elles irrémédiablement le retour à la paix ? Un roman qui mêle avec talent les légendes celtiques au mythe arthurien.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>FLEWELLING, L. Le royaume de Tobin - 4 vol.</p> <p>Habillée en garçon et protégée par un sortilège, la petite Tobin grandit dans la certitude qu'elle appartient au sexe masculin. Ainsi en a décidé son père à sa naissance afin de la soustraire à la vengeance du duc régnant, un usurpateur. En effet, pour conserver sa couronne, celui-ci a entrepris d'éliminer toutes les femmes de son sang qui, selon les lois de son territoire, sont les héritières légitimes. Tobin apprend donc à se battre comme un guerrier et à refouler son attrait pour les jeux de poupée. Cependant, l'adolescence approche et, un jour, la puberté éclate dans son corps de jeune fille. C'est l'affolement. Comment va-t-elle affronter la réalité qui se découvre à elle ? Et comment va-t-elle continuer à la cacher au duc méfiant ?</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	

<p>GABORIT, M. Les chroniques des Feals - 3 vol.</p> <p>Au cœur de l'empire de Grif, dans l'ombre des cimes de la chaîne d'émeraude, se dresse la tour écarlate, qui surplombe tel un phare rougeoyant le village de Sédénie. Ce mystérieux sanctuaire impénétrable abrite la puissante guilde des Phéniciens, dont les adeptes ont choisi de consacrer leur existence aux légendaires créatures. Januel, l'un de ses plus talentueux disciples, est chargé par ses maîtres d'œuvrer à la renaissance du phénix de l'empereur, censée sceller l'alliance de l'empire avec les contrées avoisinantes. Mais c'est compter sans le pouvoir rampant et terrifiant de la charogne, l'ennemi séculaire du monde des Féals. La mort rôde, et l'honneur fait à Januel pourrait bien se transformer en cauchemar..</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>GABORIT, M. Les chroniques des Crépusculaires</p> <p>Agone est l'héritier de Rochronde, région située dans le pays d'Urgueman. Mais à la baronnie et à la violence que lui a enseigné son père, Agone préfère "Préceptorale", une "école" qui se veut pacifiste et qui désire former des jeunes pour qu'ils aillent enseigner la lecture et l'écriture au peuple. Mais son père décède. Son testament est le suivant : Agone pourra passer sa vie à "Préceptorale" s'il accepte de passer 6 jours au Souffre-Jour, un collège formant les éminences grises. Confronté à son passé, Agone se retrouvera au coeur des intrigues, devra combattre et apprendre .</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>GABORIT, M. Abyme</p> <p>Au nord du royaume des crépusculaires se trouve Abyme, ville cosmopolite et baroque dirigée, du haut de leur palais, par la caste des Gros. Elle est une porte sur les Abysses, où vivent les démons qui émergent via les ombres de la Cité. Maspalio, farfadet et prince voleur retraité, doit enquêter sur la disparition d'un démon et le meurtre d'un ami cher.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>GAIMAN, N. Stardust</p> <p>D'un côté, il y a Wall, paisible village niché au sein d'une calme forêt anglaise. De l'autre, le pays des fées, univers d'enchantements, de sorcières, de licornes, de princes sanguinaires. Entre les deux, il y a le mur, l'infranchissable et épaisse muraille qui ceint le hameau et le sépare de Féérie. Infranchissable ? Pas tout à fait, puisque tous les neuf ans s'ouvre la foire des fées, qui permet aux deux mondes de se rencontrer.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>GEMMEL, D. L'étoile du matin</p> <p>Comment devient-on un héros ? Un vieux barde nous raconte sa vérité avant qu'elle ne passe au travers du miroir déformant du temps...</p> <p>Il a bien connu Jarek Mace, celui qu'on appelait alors l'Etoile du Matin. Le dernier héros des Highlands. Le libérateur. Il était à ses côtés lorsqu'il a combattu les rois Vampyres et s'est dressé face à l'invasisseur angostin. C'est lui qui a écrit sa légende mais il a laissé de côté la vérité. L'Etoile du Matin n'était pas ce héros aux cheveux blonds et aux yeux bleus débordant de bonté tel qu'on le chante aujourd'hui. Jarek Mace était un voleur doublé d'un menteur, un homme qui aurait égorgé sa mère pour le prix d'un bon repas.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>GEMMEL, D. Rigante - 2 vol.</p> <p>Le peuple Rigante vit au coeur des terres des monts verdoyants, vénérant les dieux de l'air, de l'eau et de la terre. Connavar, guerrier né de l'orage qui a tué son père, porte la marque du destin et les récits de son courage se sont répandus. Mais les Seidh, une race magique, ont jeté une ombre maléfique sur sa vie car bientôt une armée sans pitié traversera la mer pour détruire les Rigante.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	

<p>GRAHAM, M. Le cinquième anneau</p> <p>En des temps reculés, le roi de l'Alor Satar Karas Duren nourrit des ambitions de conquérant pour que s'accomplissent ses projets : le 5e anneau. Or, Matthieu Lewin, qui coule des jours paisibles dans le village de Devondale, va par hasard entrer en possession de cet anneau. Et il va devoir fuir, aidés par quelques fidèles et amis.</p> <p style="text-align: right;">.GF 82-3</p>	
<p>GOODKIND, T. L'épée de vérité - 4 vol.</p> <p>Jusqu'à ce que Richard Cypher sauve cette belle inconnue des griffes de ses poursuivants, il vivait paisiblement dans la forêt de Hartland. Elle ne consent à lui dire que son nom : Kahlan. Dès le premier regard, il sait qu'il ne pourra plus jamais la quitter. Or, elle vient des Contrées du Milieu, territoire séparé de Hartland par une frontière infranchissable ! Et elle n'est pas venue seule. Désormais, le danger rôde dans la forêt. Des créatures monstrueuses suivent les pas de l'étrangère. Seul Zedd, le vieil ermite, ami de Richard, peut lui venir en aide...</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>HOBB, R. L'assassin royal - 9 vol.</p> <p>Fitz est le fils bâtard du prince Chevalerie, héritier du royaume des Six-Duchés. Amené à la cour, il est élevé par Burrich, le maître des écuries, jusqu'à ce que le Roi Subtil le remarque et décide d'en faire son assassin personnel. Il suit alors en grand secret l'enseignement d'Umbre. Il suivra également l'enseignement de l'Art magique sous le joug du cruel Galen. Mais son statut de bâtard rend le sort de Fitz très précaire, sa vie n'ayant d'importance que tant qu'il peut être utile.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>HOLDSTOCK, R. Le bois de Merlin</p> <p>Malgré le poids d'un lourd secret d'enfance, Martin et Rebecca sont retournés vivre dans leur village natal, à l'orée de la forêt de Brocéliande. Très vite Rebecca a un fils, Daniel. Mais celui-ci est infirme, aveugle et sourd. Cependant, les sens de l'enfant semblent se développer peu à peu tandis que ceux de sa mère s'amenuisent... Désespéré, Martin comprend alors que sa famille est la proie d'un sortilège qui prend sa source au cœur même de son enfance dans la forêt de Brocéliande : là où passé et présent s'entrecroisent, où la fée Viviane a jadis enfermé Merlin...</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>HOLDSTOCK, R. Le codex Merlin - 2 vol.</p> <p>Quand les légendes celtiques rencontrent la mythologie grecque. 700 ans après sa mort, Jason est ramené à la vie par Merlin. L'Argo est reconstruit et de nouveaux Argonautes s'apprentent à suivre Jason dans sa nouvelle Quête : retrouver ses deux fils que la déesse Médée a envoyés dans les limbes du Temps plusieurs centaines d'années plus tôt..</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>JARRY, N. La citadelle des cendres</p> <p>Dans la Citadelle des cendres, des ombres rôdent à nouveau et colportent de sombres rumeurs : l'Empire égyptien glisse insidieusement vers le chaos. Les Soeurs gardiennes sont dévorées par un mal spirituel et les inquisiteurs fanatiques de l'Ordre éternel ont depuis longtemps sombré dans la folie. Au sud, les âmes des Druides défunts s'éveillent d'un sommeil séculaire et appellent les guerriers kadjirs au combat. A l'ouest, la province morhiane, frappée d'une antique malédiction, est inexorablement engloutie par le désert. Mais c'est à Ishama, dernier fief de l'impératrice Ankanæpha, que se nouent les intrigues qui présideront au sort de l'empire.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	

<p>JONES, J.V. Le livre des mots - 1^{er} vol. d'une série</p> <p>Simple apprenti boulanger au Château Harwell, fief du souverain des Quatre Royaumes, le jeune Jack mène une triste existence qu'il partage entre cuisson quotidienne des pains et rêves d'aventures. Mais la découverte fortuite de ses pouvoirs magiques latents va le contraindre à quitter en toute hâte le château ; car Baralis, le maléfique chancelier du roi, voit en lui sinon une potentielle menace, du moins un mystère à résoudre.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>KAY, G.G. La tapisserie de Fionavar - 3 vol.</p> <p>Dave, Kim, Jennifer, Kevin et Paul sont étudiants à Toronto. Une petite vie bien réglée, un avenir tout tracé. Jusqu'au jour où, alors qu'ils sont venus assister à une conférence, ils se retrouvent projetés en Fionavar, le Grand Univers dont le nôtre n'est qu'une ombre bien pâle ! Malgré la protection de Mantel d'Argent le magicien, ils sont aussitôt pris dans les premières escarmouches de la guerre qui oppose les forces des Lumières à celles des Ténèbres.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>LEE, T. La saga d'Uasti</p> <p>Née du feu d'un volcan, Uasti, la mystérieuse déesse voilée, va parcourir le monde des hommes à la recherche de son destin. Elle finira par comprendre le mystère de ses origines et se retirera de l'autre côté de l'océan. Mais elle laisse derrière elle son fils, Tuvek, qui jurera de se venger de cette mère qui l'a abandonné.</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>LOEVENBRUCK, H. La Moïra - 3 vol.</p> <p>Agée de treize ans, Aléa est une orpheline solitaire vivant de menus larcins. Mais, en déroband un jour un anneau, elle hérite de pouvoirs étranges. Serait-elle appelée à devenir le Samildanach, l'élu des druides à qui revient la charge de façonner l'avenir du monde ? Chassée par des hommes qui la craignent ou la vénèrent, Aléa doit d'abord apprendre à maîtriser ses nouveaux pouvoirs au plus vite...</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	
<p>LOEVENBRUCK, H. Gallica - 3 vol.</p> <p>Dans le comté de Tolsanne, on raconte que, pendant la nuit de la St Jean, un jeune homme marcha dans les flammes pour sauver un loup du bûcher. Son nom était Bohem, le fils du louvetier. Obligé de fuir après le massacre des siens, il rencontre les Compagnons du Devoir qui lui viennent en aide. Il apprend qu'il est en danger et s'efforce de comprendre pourquoi on le pourchasse. Il découvre sa surprenante affinité avec les Brumes, ces créatures légendaires, ces licornes, ces loups que les hommes exterminent.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>ROBILLARD, A. Les chevaliers d'émeraude - 6 vol.</p> <p>Se déroulant dans un monde oublié et dans des temps lointains, cette épopée tumultueuse raconte l'histoire de Kira, l'enfant mauve conçue lors du viol de la Reine Fan de Shola par Amecareth, l'Empereur Noir. Les Chevaliers d'Emeraude devront mener de durs combats pour protéger cette petite fille, afin que s'accomplisse la prophétie qui verra la destruction d'Amecareth.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>SHINER, L. Fugues</p> <p>Ray Shackelford, réparateur de matériel hi-fi, se noie dans l'alcool et la musique. A la mort de son père, sa vie bascule. Il se découvre un don singulier : il a le pouvoir de se projeter dans l'univers de ses groupes de rock favoris, d'enregistrer des versions inédites de leurs chansons. Mais ces voyages incessants dans le passé se révèlent bientôt dangereux. Car à trop jouer avec l'espace et le temps, ne risque-t-on pas d'ouvrir les portes du domaine de la Mort ?</p> <p style="text-align: right;">82-3</p>	

<p>WOLFE, G. Le Chevalier-Mage - 1^{er} vol. d'une série</p> <p>Un adolescent Américain égaré dans une forêt se retrouve projeté sans raison apparente dans un monde médiéval, Mythgarthr, où cohabitent tant bien que mal humains, ogres, dragons, elfes et autres créatures magiques. Là, le jeune garçon devenu à moitié amnésique subira maintes épreuves et relèvera maints défis pour enfin s'éveiller à sa nature profonde : celle de chevalier.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	
<p>WRIGHT, J. C. Les guerriers de l'éternité - 1^{er} vol. d'une série</p> <p>Il existe un passage entre le monde de l'éveil, gouverné par la science, et celui du rêve, où règne la magie. Cette porte, située dans une demeure appelée le Bastion de l'Eternité, est surveillée depuis des siècles par les membres de la famille Waylock. Génération après génération, ils sont chargés de monter la garde en prévision d'une intrusion des forces maléfiques qui convoitent la Terre. Le jeune Galen est le dernier d'entre eux. Persuadé de l'imminence de l'invasion, confronté à l'incompréhension de ses contemporains pour qui sa mission relève de la simple légende, il va choisir de ne pas invoquer les mythiques Champions de la Lumière, dont l'intervention signifierait la fin des temps, et d'engager seul la lutte.</p> <p style="text-align: right;">GF 82-3</p>	

82-3 Les chiffres en rouge indiquent la cote de rangement en section adultes.