

Nouveauté



18.01.12

Paris, 1433.

Les Démons règnent en maîtres au royaume de France. Seul un mystérieux Chevalier Noir s'est dressé contre eux, pourfendant inexorablement ces anges du Mal. Sous le heaume de l'invincible justicier se cache en réalité

Gabrielle de Vertus, une femme blessée dans sa chair et son honneur, qui a choisi l'armure et l'épée pour accomplir sa vengeance. Mais la malédiction de Lucifer la poursuit, lorsque surgit un étrange allié en la personne d'un cavalier solitaire aux pouvoirs surnaturels...

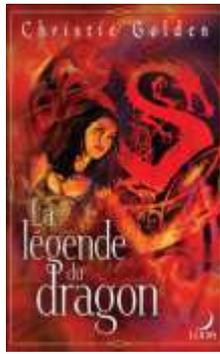
A travers le récit de cette quête de vengeance, l'auteur tisse une brillante métaphore sur l'affrontement du Bien et du Mal, unis à jamais dans un éternel combat. Le fascinant personnage de Gabrielle, forte et fragile à la fois, vulnérable et guidée par une toute-puissance divine, nous emmène aux confins de ce territoire où chacun se découvre partagé entre la nuit et le jour, l'enfer et le paradis. Car cette malédiction est aussi le récit d'un amour absolu, mêlant les forces de la magie et de la féerie à la réalité d'un Moyen-Age magnifiquement dépeint.



Au solstice d'été, surgira une reine qui éveillera le roi Elezaban du long sommeil dans lequel il repose. Ensemble, ils rétabliront la justice et la paix dans le royaume d'Ombrie... »

Comme tous les habitants du royaume occupé par les Hans, Maura appelle de ses vœux l'accomplissement de l'ancienne prophétie. Jusqu'au jour où Langbard le magicien, l'oncle qui l'a recueillie, jeune orpheline, et l'a initiée petite fille aux mystères de son art, lui révèle qu'elle est l'élue, la reine promise à Elezaban... Pour rétablir le Royaume Oublié, Maura devra se soumettre à un destin qu'elle n'a pas choisi.

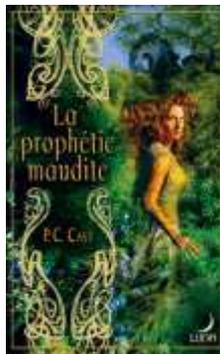
De la ville de Prum aux monts de la Lune de Sang, bien des périls l'attendent au cours du voyage qu'elle entreprend dans sa quête du roi Oublié. Mais de tous les sortilèges qu'il lui faut affronter, le plus dangereux est peut-être celui que fait peser sur elle Rath le Loup, le hors-la-loi solitaire que Langbard, avant de mourir, a chargé de la protéger. Car, à tout moment, Rath risque de la détourner de sa mission sacrée : retrouver le roi inconnu et l'épouser...



« Sais-tu qui tu es ? »

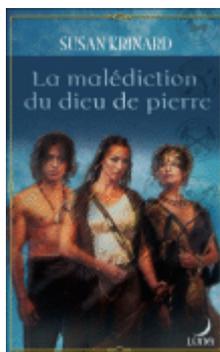
Chaque nuit, le Grand Dragon d'Arukan hante les rêves de Kevla, humble servante au palais des Quatre Eaux. Et chaque nuit, Kevla, terrifiée, est incapable de répondre à son obsédante question. Car la jeune fille ignore tout du secret de sa naissance... Alors qu'elle se croit une esclave, elle n'est autre que la fille illégitime de Tahmu, le grand Khashim du Clan des Quatre Eaux. Et si elle nourrit un amour impossible pour le prince Jashemi, ce n'est pas en raison des castes qui les séparent, comme elle l'imagine, mais parce que Jashemi est en réalité son frère...

Mais le prince est aussi le seul être au monde capable de l'aider à découvrir la clé de son destin dans ce terrible face à face avec le Dragon. Et seul leur amour interdit, et pourtant prédestiné, peut désormais sauver Arukan de l'Obscurité qui menace.



Elue de la déesse Epona, Elphame refuse le culte dont elle fait l'objet et qui fait d'elle une divinité. Elle n'a qu'un désir : vivre libre au royaume de Partholon. Décidée à prendre son destin en main, elle crée son propre royaume dans les ruines du château MacCallan. Un royaume où sont abolies les différences entre centaures et humains, un royaume de liberté, pour elle et ceux qui choisissent de la suivre.

Mais dans la forêt profonde qui entoure le palais rôde une présence maléfique : Lochlan, le chef des démons bannis autrefois par la déesse Epona. Un peuple qui ne rêve que de retrouver sa place au royaume de Partholon. Et qui croit que, pour cela, il lui faut faire couler le sang d'une déesse... Lochlan le banni choisira-t-il la fidélité envers son peuple en sacrifiant la déesse, ou l'amour d'Elphame... ?

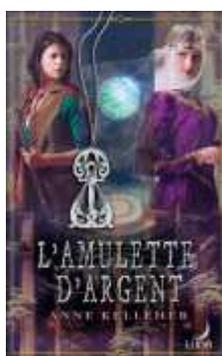


Depuis qu'elle a transgressé l'interdit suprême en assistant au rituel sacré de l'union d'une Elue avec un Ailuri, dans les montagnes du Bouclier du Ciel, Rhenna a été bannie de son peuple, le Peuple Libre. Depuis neuf ans, exilée, déshonorée, marquée à jamais d'une cicatrice au visage, Rhenna vit seule, aux frontières du territoire sacré. Jusqu'au jour où les esprits du vent colportent jusqu'à elle une rumeur terrifiante : son peuple a été attaqué par les barbares. Les Ailuri, mi-hommes mi-panthères, qui peuplaient le Bouclier du Ciel et fécondaient les Elues, ont presque disparu, et les adorateurs du dieu de pierre, que l'on dit d'une cruauté sans limites, ont voué le monde au chaos... Quand Rhenna apprend que le dernier Ailuri vivant a été capturé, elle décide de le sauver et de partir pour Karchedon, cité sinistre où le grand prêtre Baalshillek et ses adeptes célèbrent le culte sanglant du dieu de pierre. Avec l'aide de la chaman Tahvo de Samah, de Cian, le dernier homme-panthère, et de Quintus le rebelle, Rhenna va conclure une alliance et tenter de sauver le monde de la malédiction du dieu de pierre.



Un vent mauvais semble décidément souffler sur le royaume de Brynhiver. La femme du roi Hoël, devenu fou et retombé en enfance, doit lutter contre les assauts des clans ligués contre la couronne. Tout le pays est en proie à une guerre sans pitié.

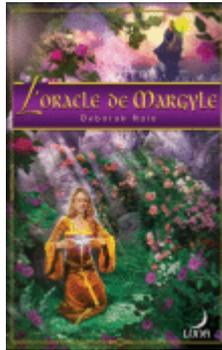
Dans le petit village de Killcairn, Nessa, la fille du forgeron Dougal est inquiète. Son père a disparu après avoir reçu la visite de deux êtres mystérieux qui lui ont demandé de forger une dague d'argent. La nuit précédente, les villageois ont repêché dans la rivière l'horrible cadavre d'un goblin. Comment expliquer que la magie ancestrale qui empêche ces créatures de déferler sur le monde des mortels n'ait pas joué son rôle ? se demande Nessa. Et seraient-ce elles qui ont emporté son père, comme les sylphes, quelques années plus tôt, avaient attiré sa mère dans l'Outremonde ? Pour Nessa, une seule décision s'impose : franchir les barrières de l'Outremonde, et tâcher de retrouver son père dans la Faërie, le royaume des sylphes



Dans la chambre magique du palais des sylphes, la Résille d'argent a disparu. Pourquoi a-t-on commis ce méfait qui plonge dans le chaos et la peur le royaume des sylphes, celui des hommes, et le mystérieux Outremonde ?

Dans le village de Killcairn, Nessa, la fille du forgeron Dougal, est folle d'inquiétude car son père, parti pour la Faërie, n'est jamais revenu, sans doute retenu prisonnier par les sylphes. Les sylphes sont, dit-on, si beaux, et ils jettent des sortilèges si puissants, que les humains, subjugués, abandonnent tout pour les suivre... Aussi, armée de sa seule détermination, franchit-elle la frontière qui sépare la terre des mortels de l'Outremonde.

Recueillie par Artimour, chef des armées sylphes occupé à défendre son royaume contre les gobelins, elle éprouve pour lui une vive attirance. Mais Artimour, convaincu que les relations entre humains et sylphes ne sauraient rien donner de bon, s'éloigne de la jeune fille après leur unique nuit d'amour. Il refuse même l'épée qu'elle a forgée pour lui, une épée où elle a fondu l'amulette qui ne l'a jamais quittée depuis l'enfance. Commence alors une quête qui conduira Nessa vers l'amour et la connaissance des pouvoirs magiques qu'elle a reçus. Car c'est désormais par Nessa, magicienne de la terre et des arbres, que le monde retrouvera peut-être la paix et l'harmonie...



Ainsi, Rath Colère du Loup, le farouche brigand qui l'a accompagnée au péril de sa vie, n'est autre que le Roi Promis évoqué par les anciennes prophéties !

Dans la Clairière Secrète où elle vient de vivre cette révélation, Maura, la Reine Prédestinée, n'est pas revenue de sa surprise : ce hors la loi dont elle est tombée amoureuse, n'est autre que le Roi qui l'accompagnera sur le trône d'Ombrie, une fois le pays débarrassé de la tyrannie des Hans...

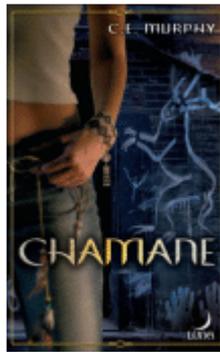
Mais le chemin qui doit les mener jusqu'au trône est encore long et semé d'embûches redoutables. Car selon l'ordre envoyé par l'Oiseau-messager, Rath et Maura devront se rendre dans les Isles du Vestan, où les derniers Ombriens libres se sont retirés lors de l'invasion. Les érudits des Isles ont en effet étudié les Voies Anciennes, et estimé qu'il était temps de lancer une guerre de reconquête. Mais pour cela, il leur faudra rencontrer la Sybille de Margyle, une étrange enfant dotée d'un extraordinaire pouvoir : celui de déclarer Maura et Rath Reine et Roi – ceux dont la légende annonçait le retour mais à laquelle nul ne croit plus...



Je t'envoie dans l'Autre Monde avec ma bénédiction, mon enfant. Accomplis ta mission et découvre la réponse aux questions et aux tourments qui habitent ton cœur...

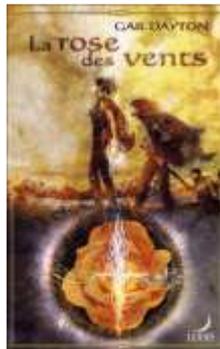
Pour Gossamyr, fille de Shinn, le seigneur du royaume féerique, et d'une mortelle disparue depuis 10 ans, le moment tant désiré était enfin venu. Car Shinn le guerrier se préparait à abdiquer, et s'il avait formé sa fille au maniement des armes pour qu'elle lui succède sur le trône, Gossamyr rêvait en secret de mener à bien la mission la plus héroïque qui soit : réduire à néant la Sorcière Rouge, bannie par Shinn et réfugiée dans le monde des mortels où les fées succombaient à son baiser de succube. Mais il était un autre rêve que Gossamyr brûlait de réaliser : découvrir cet Autre Monde si longtemps interdit, dont sa mère n'était jamais revenue...

Mais ce que Gossamyr ne s'attend pas à trouver, au cours de son périple, c'est la révélation de sa véritable origine. Et encore moins l'amour dans les bras d'un humain. Que fera-t-elle alors lorsque, partagée entre le désir et le devoir, il lui faudra choisir entre rester dans le monde humain, ou rejoindre celui des Fées ?



Reprenez la voie que vous avez abandonnée voilà bien longtemps... Vous êtes douée, Siobhàn Walkingstick, et votre esprit aspirait à exploiter les précieux dons de chamane que vous possédez depuis toujours. Soigner est le premier d'entre eux...

Alors que, gravement blessée, Joanne Walker erre aux confins de la vie et la mort, une voix mystérieuse, tel un guide spirituel, lui révèle le pouvoir qui est le sien de soigner ses propres blessures et de revenir à la vie. Mais qui est-elle vraiment ? Joanne Walker, inspectrice à Seattle, une femme d'action qui n'a jamais cru à l'irrationnel et aux mondes parallèles ? Ou bien Siobhàn Walkingstick, une chamane dotée d'un étonnant pouvoir de guérison qui vient de la ramener à la vie ? Quelques heures à peine après son agression, Joanne découvre que l'inconnue qu'elle avait cherché à protéger a été assassinée. Un assassinat lié à d'autres crimes, tous commis selon le même rituel. Commence alors une enquête haletante au fil de laquelle elle va apprendre à naviguer entre différentes réalités et à connaître l'étendue de ses dons chamaniques pour déjouer les pièges mortels qui lui seront tendus



Magicienne lanceuse de foudre, et capitaine de l'armée du royaume d'Adara, Kallista Beryl se découvre un pouvoir effrayant lors d'une bataille contre l'envahisseur du royaume rival du Tibre : d'un simple geste de la main, elle peut décimer une armée entière. Certes, ce don lui a permis de repousser l'ennemi, mais à présent, une marque mystérieuse fleurit sur sa nuque sous la forme d'une rose des vents, et son sommeil est hanté par des rêves prémonitoires...

Est-elle possédée par la sombre magie de ses ennemis, ou bien marquée par la Déesse pour délivrer du mal le royaume d'Adara ? En compagnie de Tarek, son fidèle garde du corps, et de Belandra, une magicienne élue par l'Unique mille ans auparavant, Kallista vogue vers Arkône afin de rencontrer la reine Serysta et découvrir la vérité.

Ce qu'elle ne sait pas encore, c'est que trois hommes extrêmement séduisants ont été désignés pour l'accompagner dans sa quête...



- Si vous avez des questions, Kaylin et vous, Severn, gardez-les pour vous. Vous ne parlerez à personne de ce que vous allez apprendre par ce cristal. Il est enchanté. Vous ne pourrez pas désobéir à ses ordres.

Quand Tiamaris l'immortel lui tendit la pierre, Kaylin hésita, se demandant s'il ne valait pas mieux renoncer à son statut de membre des Forces de la Loi de la cité d'Elantra. Elle haïssait Severn, que le destin venait de lui imposer comme équipier. Et elle redoutait la mission qui allait leur être confiée. Mais renoncer, c'était accepter de ne jamais échapper au secret de son passé. Sans un mot, elle tendit la main, et Tiamaris y déposa le cristal...



Pour sauver le peuple du royaume d'Arukan de l'Obscurité qui le menace, Kevla part en direction du nord dans l'espoir de trouver le Danseur de Terre et de faire alliance avec lui. Avec son Compagnon le Dragon, elle découvre le pays de Lamal, prisonnier de la magie glacée d'un interminable hiver. A Lamal, Jareth Vasalen, le Faiseur de Printemps, a le don de contrôler les saisons, mais son pouvoir l'a mystérieusement déserté et les dieux ont abandonné le pays au froid qui l'anéantit. Avec l'aide de Kevla, Jareth va triompher du sortilège de la Vierge de Glace... Mais la quête de Kevla ne s'arrête pas là car elle a deviné en Jareth le Danseur de Terre qu'elle est venue chercher. Un destin dont il ignore tout et qu'elle va devoir lui faire accepter



Si tu veux continuer à vivre, Elena, il te faudra avaler une dose quotidienne de cet antidote...
Enfermée dans les cachots du château d'Ixia et condamnée à mort pour le meurtre de l'homme qui l'a violée, Elena croit sa dernière heure venue. Mais c'est un étrange marché que lui propose Valek, le chef de la sécurité d'Ixia, qui vient de l'arracher à sa geôle : elle sera exécutée le jour même, ou deviendra goûteur du Commandant Ambroise, et risquera la mort à chaque plat qu'elle goûtera. Pour être certain qu'elle ne s'enfuit pas, Valek fait avaler à Elena une dose mortelle de Poussière de Papillon. Afin de rester en vie, Elena devra chaque jour prendre l'antidote dont seul Valek connaît la formule...
Alors qu'autour d'elle complots et trahisons se multiplient, Elena reçoit l'aide de la mystérieuse Irys, qui lui révèle ses pouvoirs de magicienne.
Des pouvoirs qui, tenus cachés, pourraient lui permettre de s'échapper d'Ixia, mais aussi de se soustraire à Valek, cet homme au charme vénéneux, et à la menace du poison écarlate



La Magie de la Lune

Sur les rivages d'une terre âpre et désolée, où la Lune d'équinoxe attire les navires pour les faire naufrager, une femme est déchirée entre l'obéissance à son père et celle qu'elle doit à son roi. Alors qu'elle demande l'aide de Kédric, le Fou du donjon paternel où elle est retenue par les tempêtes d'hiver, elle découvre la force d'une magie qu'elle possède au plus secret d'elle-même...

« Avec Mercedes Lackey, attendez-vous à passer d'éblouissantes nuits blanches... » Stephen King
La Nuit des Sept Lunes

Alors que sa meilleure amie lui a jeté une malédiction après l'avoir trahie, Clirando, jeune guerrière, est envoyée sur l'Île-Lune où sa rencontre avec le beau Zemetrios lui révèle ses pouvoirs surnaturels et la fait entrer au cœur des mystères les plus anciens et les mieux cachés...

« Tanith Lee est une magicienne des mots et des images... » Millenium SF and Fantasy
La Lune rouge

Trois meurtres rituels sont commis à Woodland Park par un soir de pleine Lune. Une Lune rouge sang... qui confronte Joanne Walker à un funeste présage. Pour défendre sa propre vie, Joanne va devoir accepter son héritage chamanique et celtique... et croire à la force de ses pouvoirs pour affronter le danger et triompher de la Lune rouge.

« Magie chamanique et mythologie celtique : telles sont les racines du personnage de Joanne Walker... »



Wren Valère est une enquêtrice d'un genre très particulier. Pour mener à bien ses missions – récupérer des objets volés ou perdus – elle se sert de ses dons exceptionnels de magicienne, captant la formidable énergie née des orages sur Manhattan. Elle appartient en effet à l'élite des magiciens, les Talents. Mais ce que Wren va découvrir, au cours d'une mission périlleuse, c'est que les sentiments eux aussi peuvent ressembler à la brûlure de la foudre – des sentiments d'autant plus troublants qu'ils sont secrets et que Sergueï, son associé, semble les ignorer



Trois récits où les songes, l'amour et la magie font et défont princes et royaumes...

La chambre ensorcelée

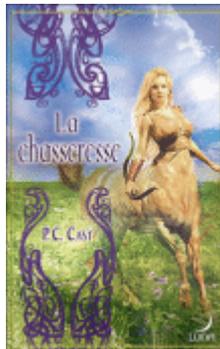
Mariée de force au seigneur Britannie, Gwenhyver prépare un sortilège afin d'échapper à l'emprise de son cruel époux. Mais il lui faudra, pour réussir, accepter l'aide du valeureux Atremus...

La clé de Morgania

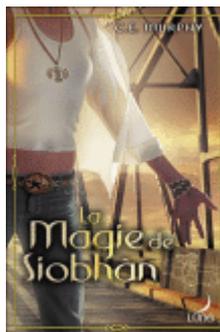
Pour sauver le royaume de son père, la princesse Drusilla doit retrouver la clé magique de Morgania. Au cours de sa quête, elle rencontre un mystérieux chevalier mais, persuadée de l'avoir déjà vu dans une autre vie, elle hésite à accepter son aide...

La magicienne

Apprentie magicienne, Iris entre un jour en contact mental avec le prince héritier du Val d'Aron, que tout le monde croyait mort. Quand celui-ci est retrouvé aveugle, sourd et muet, elle entreprend de briser la malédiction qui l'a privé de ses sens...



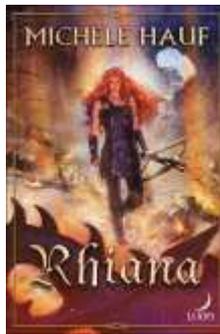
Avec ce second volet, P.C. Cast nous replonge dans l'univers magique de La prophétie maudite (Luna, n° 4), inspiré à la fois de traditions celtiques et de mythologie grecque. Derrière le merveilleux, elle aborde des thèmes universels et ses créatures imaginaires ne cessent d'interroger notre humanité



Funeste hasard ? Macabre coïncidence ? Lorsque Joanne Walker, officier de police à Seattle, découvre le corps d'une jeune fille dans les vestiaires du gymnase universitaire, elle a bien du mal à garder son sang-froid. Ce n'est pourtant pas la première fois que la mort croise sa route mais, cette fois-ci, elle a l'étrange pressentiment d'être concernée de près...

Et elle n'a pas tort. Car bientôt, les amis de la défunte, membres d'un puissant Cercle de sorcières, sollicitent son aide pour remplacer cette dernière dans leurs activités occultes. Et ce n'est pas à Joanne qu'ils font appel, mais à Siobhàn, la chamane qui sommeille en elle. Ils connaissent ses pouvoirs et ont besoin de son intervention pour libérer Virissong, un esprit amérindien emprisonné depuis des millénaires dans le monde du Dessous, et sauver ainsi la planète des catastrophes naturelles qui la menacent.

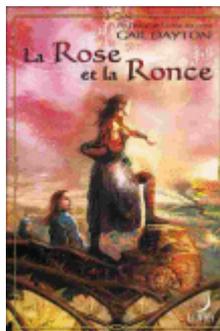
Associée à des rituels magiques et des sacrifices d'un nouveau genre, confrontée à des monstres et des esprits peu familiers, Siobhàn n'a pas droit à l'erreur. Si elle veut s'en sortir vivante et mener à bien sa mission, il est temps pour elle de cultiver et d'assumer ses pouvoirs. Et surtout, d'apprendre à distinguer ses amis et ses ennemis. Car, être chamane, c'est aussi choisir son camp, sans se tromper



Tu n'es pas tout à fait humaine, tu le sais ? Tu n'es pas sorcière, tu es bien plus encore... Rhiana Tassot ne peut oublier les paroles de la vieille prophétesse : d'où vient-elle, elle qui ne connaît pas son véritable père ? Elle qui est si différente des autres filles... Dotée d'une extraordinaire chevelure de feu, toujours vêtue en homme, elle se sait investie d'un singulier pouvoir : celui de combattre les dragons qui menacent son village. Elle les repère à leur odeur de sauge et aux battements de leur cœur, et possède un courage à toute épreuve. Seul Macarius, mystérieux chevalier noir, pourrait lui faire de l'ombre, mais Rhiana en fait son allié et poursuit à ses côtés la lutte contre les monstres cracheurs de feu. Leur victoire reste pourtant incertaine, car le seigneur du lieu, le baron Guiscard, leur interdit d'approcher les bêtes légendaires et, pour quelque obscure raison, défend la cause des dragons aux dépens de son propre peuple. Le village, à feu et à sang, doit cependant être protégé à tout prix. C'est la mission de Rhiana qui, au cœur de cette bataille, n'a jamais été aussi proche du secret de ses origines



Après des années d'exil, Elena retourne en Sitia, son pays natal, où elle a hâte de retrouver sa famille et de commencer sa formation magique auprès d'Irys, son mentor. Mais rien ne se déroule comme elle l'avait espéré : non seulement son unique frère semble lui vouer une haine farouche et incompréhensible mais de plus, un drame terrifie toute la population sitienne : l'une après l'autre, une série d'adolescentes sont enlevées et assassinées par un magicien rebelle animé de funestes projets. L'occasion pour l'audacieuse Elena de mettre en œuvre les pouvoirs qu'elle vient de se découvrir. Des pouvoirs très particuliers. Confrontée aux démons de son propre passé et à de dangereux ennemis, Elena peut heureusement compter sur le soutien d'anciens amis, et de Valek, son mystérieux amant...



La révolte gronde dans les plaines du royaume d'Adara. Le danger est tout proche... La magicienne Kallista et ses compagnons marqués de la Rose des vents se voient confier par la reine la défense du royaume. Mais leurs ennemis sont particulièrement redoutables : leurs troupes sont au service de l'Ordre de la Ronce, un groupe rebelle qui reçoit l'aide de démons maléfiques et croit pouvoir vaincre la mort. Mais depuis qu'elle a mis au monde deux jumelles, Kallista semble avoir perdu ses pouvoirs. Pour les retrouver et puiser en elle une force nouvelle, elle devra resserrer les liens qui l'unissent à ses compagnons et compléter la communauté de la Rose, en trouvant les Elus qui manquent encore à l'appel...



En apprenant qu'elle est habitée par l'Esprit du Corbeau, la jeune Rhia commence par refuser sa destinée. Car le Corbeau est le messager de la mort : qui l'a pour gardien peut prédire les décès et se doit d'accompagner les âmes vers l'Autre monde. Mais lorsque sa mère meurt sans l'aide de quiconque, Rhia, rongée par la culpabilité, accepte de débiter son apprentissage. Pour cela, elle se rend auprès de son mentor, dans le village voisin de Kalindos.

Là, elle rencontre le beau Marek, qui devient son compagnon et grâce à qui elle aura le courage de surmonter des rites de passage, de supporter la méfiance que suscite son étrange pouvoir, et d'affronter la menace de guerre qui pèse sur leurs deux peuples.