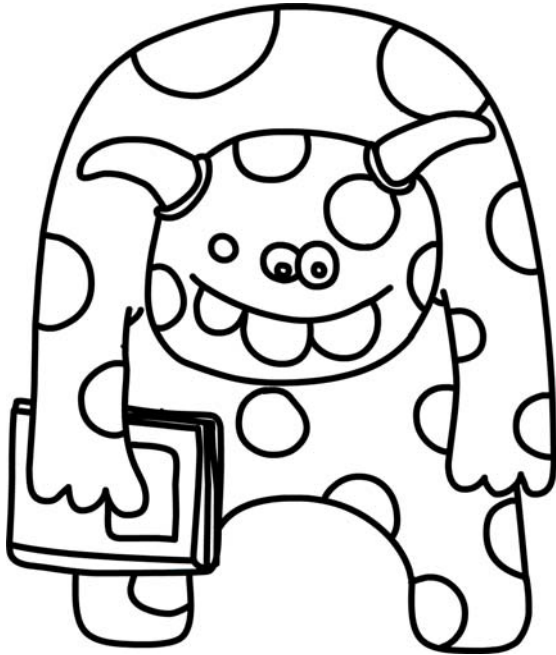


LIRE AU-DELÀ DU RÉEL!



ROMANS

Bibliothèque publique de
Westmount Public Library
Children's Department
4574 Sherbrooke
Westmount, PQ
H3Z 1G1
989-5229

Colfer, Eoin

La Supernaturaliste

L'action se déroule à Satellite City, une mégapole du troisième millénaire. Cosmo, âgé de 14 ans, s'échappe d'un orphelinat qui utilise ses résidents comme cobayes dans des expériences. Lors de sa fuite, il est électrocuté et hérite de la faculté de voir des créatures invisibles qui se nourrissent de l'énergie des humains. En compagnie d'autres protagonistes, il tente de sauver les humains de ces parasites.

Gagné, Johanne

La planète Jojo

Les Zôs habitent Akoua, une planète entièrement recouverte d'eau. Chaque année, afin de se débarrasser de leur vieille peau ratatinée, ils migrent vers Mûta, une planète désertique. Or, la petite Jojo, neuf ans, a décidé de briser cette vieille tradition. Avec son crapaud Croa, elle explore le ciel à bord de son vaisseau spatial lorsqu'elle aperçoit une magnifique planète bleue. Elle s'y pose pour découvrir, émerveillée, que des climats, êtres vivants et paysages des plus variés s'y côtoient.

Grousset, Alain

Les naufragés de l'Arbre-pont

Sur une planète couverte de sable mouvant, trois guildes vivent sur l'Arbre-pont. Ethan, qui fait partie d'une de ces guildes, est choisi par les dieux pour accomplir une mission sacrée.

Julien, Susanne

Robin et la vallée perdue

En 2062, après la Grande Catastrophe, Robin vit dans un monde où les humains sont génétiquement parfaits. Mais il découvre bientôt la Vallée perdue où sont exploités des enfants non conformes.

L'Homme, Erik

Chien-de-la-lune

À bord d'un vaisseau de guerre, Xâvier, Mörgane et Mârk, vont aider le capitaine Vraken à déjouer les plans du Khan de Muspell qui a pris le contrôle de la Planète morte.

Plante, Raymond

Le temple de Xéros

Annie, Juliette et Jeff retournent dans l'autre monde. La première veut aller à Shangai, près de l'endroit où Pang Wing et ses hommes avaient découvert le repaire de Bevira Li.

Juliette se rendra à Hong Kong, pour voir ce qu'il est advenu du tatoueur Bong Yen Tao. Enfin Jeff ira à Naples tenter de retrouver la fille d'Angelo Calabrese. Grâce à de vieux talkies-walkies, les trois amis peuvent communiquer entre eux. De leurs destinations respectives, ils se rendent tous en Grèce où le vilain Pang Wing, serviteur du dieu Xéros, est doué d'un certain don de se reproduire lui-même (il devient un triple Pang Wing). Il compte "multiplier" Annie. Il s'avère que Massimo Buzzati et Regina Calabrese sont des disciples de Pang Wing.

Rouy, Maryse

Prisonniers dans l'espace

A Cap Canaveral, tous se préparent au lancement de la fusée quand des terroristes font irruption. Ils prennent en otages les enfants des astronautes. Julien et Virginia sont envoyés dans l'espace à la place de leurs parents. La peur fait place à la curiosité malgré la bombe à retardement placée dans la cabine. Ils découvrent l'apesanteur. Sur terre, la situation évolue. On est en mesure de les faire revenir, encore faut-il qu'ils désamorcent la bombe. Tout est bien qui finit bien.

Sanschagrin, Joceline

Le visage masqué

Le pirate informatique Visage masqué est recherché par les services secrets W3S chargés de surveiller les activités illicites qui ont lieu sur la toile. Plusieurs jeunes amateurs de jeux vidéo en ont été victime et ont développé, à la suite de leur rencontre virtuelle involontaire avec son horrible visage via leur plate-forme de jeux électroniques, un syndrome dépressif très sérieux. W3S engagent Sorce, un hacker intelligent surnommé le "Robin de bois du cyberspace" pour venir à bout de cet escroc cybernétique, aidé de Diamant, une jolie shérif. Mais ils sont bientôt aspirés par un hyperlien qui les conduits dans des mondes parallèles...

Tremblay, Alain Ulysse

Mon père est un Jupi

Jonas, dont le père est né sur Jupiter, veut faire la lumière sur l'accident catastrophique qui a bouleversé sa famille.

Tremblay, Carole

La fugue de Hugues

Hugues rêve de devenir un créateur de jeux vidéo. Lorsque sa maman lui interdit de mentir et de blâmer une fois de plus les extraterrestres pour son ménage qui n'est pas fait ou les devoirs non remis, il fugue. En route pour la campagne où réside son oncle, il est kidnappé par deux extraterrestres qui affirment avoir besoin de son intelligence supérieure afin de créer un jeu électronique mettant en scène des humains pour les enfants de la planète Gabvik.

