ISBN: 978-2-9569655-1-0

Prix TTC : 25 € **Poids :** 246 g

Taille: 15 cm x 21 cm x 3 cm

Rayons possibles: Fantasy, Young Adult (+15 ans)



Déconseillé aux moins de 15 ans.



Destinés à parcourir le monde afin de consigner l'Histoire, Hécate et son dragon Brasier quittent les Terres Sombres pour finir leur apprentissage.

Au royaume de Doreen, un tout nouveau monde s'ouvre à la dragonnière. Celle-ci va découvrir des croyances et des coutumes qui lui étaient jusque-là inconnues.

Cependant, aux cours de son séjour, Hécate va découvrir que les Encyclopédies écrites par ses prédécesseurs ont été biaisées.

Pourquoi les dieux auraient-ils validé de tels tissus de mensonges ?

Pourquoi avoir manipulé les faits historiques?

Y a-t-il un lien avec l'agression qu'Hécate a subi quelques jours avant son départ et dont la jeune dragonnière garde des séquelles cachées aux yeux de tous ?

La Dragonnière introduit Hécate, une dragonnière qui achève son apprentissage. Sous **les ordres des dieux**, elle a le devoir de consigner et relater les faits historiques dans des Encyclopédies. En allant à Doreen, elle découvre un royaume bien plus fermé d'esprit que celui dont elle est originaire. Hécate va devoir s'affirmer au sein de ce peuple qui la méprise.

Dans cette quête pour **la liberté d'être soi**, Hécate découvre que cette haine prend racines dans des mensonges d'État. Serait-ce pour garder secret l'existence du monstre ayant attaqué la dragonnière avant son départ ? Pourtant Hécate, depuis l'attaque, est liée télépathiquement à ce monstre et elle sait que les émotions de la créature sont bien humaines.

La Dragonnière est le premier tome d'une saga de fantasy aux idées féministes, avec une femme forte luttant contre les idées reçues et pour la vérité. Les émotions et la magie ont une place importante dans cette histoire où la tension narrative monte subtilement jusqu'à atteindre son apogée dans les dernières pages.

Le livre est agrémenté d'illustrations intérieures réalisées par l'autrice Artémis elle-même.



Illustration chapitre 11 par Artémis



Derrière le nom Artémis se cache de multiples personnalités rassemblées en un seul corps pour la plupart passionnées d'histoires.

C'est dans son antre remplie de livres, plantes et cristaux, en Lorraine, qu'elle élabore ses scénarios et leur donne vie. Créatrice sans limites, Artémis possède une licence d'arts plastiques et un master en game design, elle s'exprime autant à travers ses textes, ses illustrations et ses jeux vidéos.