


I'm not robot  reCAPTCHA

**I'm not robot!**

## Le grand livre des gnomes tome 4

Want more? Advanced embedding details, examples, and help! Le Grand Magasin ! Climatisation, moquette et nourriture à profusion : un vrai paradis pour les gnomes établis là depuis des générations. Un paradis dont le dieu s'appelle Arnold Frères (fond. 1905). Las ! Un jour, une terrible nouvelle plonge les gnomes dans la consternation : le Grand Magasin va être démoli. Arnold Frères (fond. 1905) serait-il en colère contre le petit peuple? Que faire ? Fuir vers l'inquiétant Dehors? D'ailleurs est-ce que ça existe, le Dehors ? Et peut-on s'y rendre en camion ? Pas facile, quand on ne mesure que dix centimètres de haut! Voir la fiche Description Le Grand Magasin ! Climatisation, moquette et nourriture à profusion : un vrai paradis pour les gnomes établis là depuis des générations. Un paradis dont le dieu s'appelle Arnold Frères (fond. 1905). Las ! Un jour, une terrible nouvelle plonge les gnomes dans la consternation : le Grand Magasin va être démoli. Arnold Frères (fond. 1905) serait-il en colère contre le petit peuple? Que faire ? Fuir vers l'inquiétant Dehors? D'ailleurs est-ce que ça existe, le Dehors ?



Où peut-on s'y rendre en camion ? Pas facile, quand on ne mesure que dix centimètres de haut! Après les péripéties du Grand Exode (qui suivit la démolition du Grand magasin), les gnomes pensaient vivre tranquilles et heureux, installés dans leur carrière abandonnée à flanc de colline. Mais la situation change brusquement : la température baisse, du ciel tombent des gouttes et les flaques d'eau deviennent dures, craquantes et glissantes. Bref, l'hiver approche. Et pour tout compliquer, ces idiots d'humains ont décidés de rouvrir la carrière. Que faire ? Quand on mesure dix centimètres de haut et qu'on vit dix fois plus vite qu'un humain, on n'est pas de taille à repousser de tels envahisseurs. Heureusement, les gnomes ont peut-être sur la colline un allié de poids : Jekub, le terrible dragon qui sommeille là depuis la construction du Monde... Voir la fiche Description Après les péripéties du Grand Exode (qui suivit la démolition du Grand magasin), les gnomes pensaient vivre tranquilles et heureux, installés dans leur carrière abandonnée à flanc de colline. Mais la situation change brusquement : la température baisse, du ciel tombent des gouttes et les flaques d'eau deviennent dures, craquantes et glissantes. Bref, l'hiver approche. Et pour tout compliquer, ces idiots d'humains ont décidés de rouvrir la carrière. Que faire ? Quand on mesure dix centimètres de haut et qu'on vit dix fois plus vite qu'un humain, on n'est pas de taille à repousser de tels envahisseurs. Heureusement, les gnomes ont peut-être sur la colline un allié de poids : Jekub, le terrible dragon qui sommeille là depuis la construction du Monde...



Décidément, les humains sont incorrigibles.

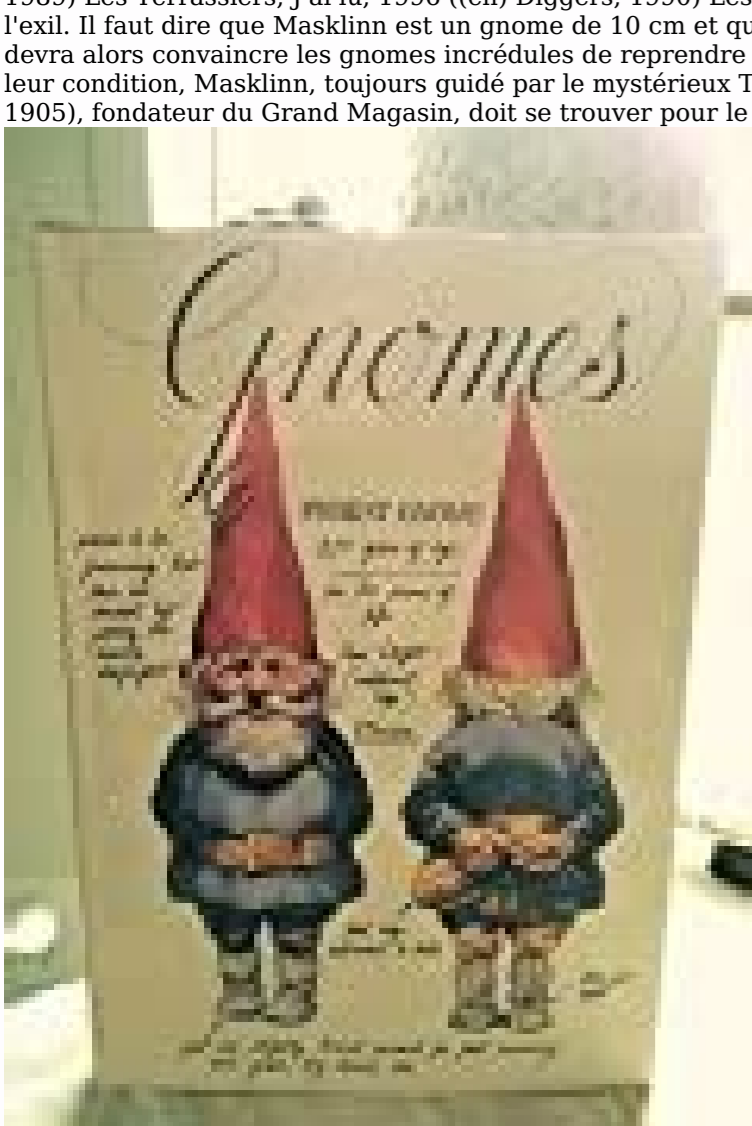
Où que s'installent les gnomes — le Grand Magasin, la carrière abandonnée... —, on vient les embêter. Pourtant, il reste un espoir : le grand Vaisseau qui les a conduits sur Terre est toujours là, au-dessus du ciel, après quinze cents ans. L'espace, c'est froid, ça manque d'air et c'est loin, surtout quand on est tout petit. Par chance, il y a en Floride un machin qui peut conduire les gnomes à bon port. Un satellite, ça s'appelle. Il suffit donc d'aller là-bas et de grimper discrètement dans ledit satellite.

Oui, mais c'est où, la Floride ? On y va comment ? Bah ! Quand on a volé un camion... pourquoi ne pas emprunter ce drôle de camion doté d'un nez pointu et de deux ailes ? Le Concorde ça s'appelle. Bon, allez, c'est reparti mon riquiqui, attachez vos ceintures ! Voir la fiche Description Décidément, les humains sont incorrigibles. Où que s'installent les gnomes — le Grand Magasin, la carrière abandonnée... —, on vient les embêter. Pourtant, il reste un espoir : le grand Vaisseau qui les a conduits sur Terre est toujours là, au-dessus du ciel, après quinze cents ans. L'espace, c'est froid, ça manque d'air et c'est loin, surtout quand on est tout petit.

Par chance, il y a en Floride un machin qui peut conduire les gnomes à bon port. Un satellite, ça s'appelle. Il suffit donc d'aller là-bas et de grimper discrètement dans ledit satellite. Oui, mais c'est où, la Floride ? On y va comment ? Bah ! Quand on a volé un camion... pourquoi ne pas emprunter ce drôle de camion doté d'un nez pointu et de deux ailes ? Le Concorde ça s'appelle. Bon, allez, c'est reparti mon riquiqui, attachez vos ceintures ! © 1996-2015, Amazon.com, Inc. ou ses filiales. Le Grand Livre des gnomes Auteur Terry Pratchett Pays Royaume-Uni Genre Light fantasy Version originale Langue Anglais britannique Titre The Nome Trilogy Éditeur Transworld Lieu de parution Londres Date de parution 1989 - 1990 Ouvrages du cycle 1. Truckers2. Diggers3.

Wings Version française Traducteur Patrick Marcel Éditeur J'ai lu Collection SF fantasy Lieu de parution Paris Date de parution 1996 - 1997 Ouvrages du cycle 1. Les Camionneurs2. Les Terrassiers3. Les Aéronautes modifier Le Grand Livre des gnomes (titre original : The Nome Trilogy, aussi connue sous le nom de The Bromeliad Trilogy) est une série de fantasy composée de trois romans écrit par le britannique Terry Pratchett. Cette trilogie expose l'histoire de Masklinn et de sa tribu de gnomes, hauts de 10 cm. De leur torrier boueux à leur Vaisseau dans les étoiles, c'est le récit de la reconquête de leurs origines. Livres La trilogie comporte : Les Camionneurs, J'ai lu, 1996 (en) Truckers, 1989) Les Terrassiers, J'ai lu, 1996 ((en) Diggers, 1990) Les Aéronautes, J'ai lu, 1997 (en) Wings, 1990) La trilogie est aussi disponible sous la forme d'un seul ouvrage du même titre paru aux éditions J'ai lu en 2001. Les Camionneurs Masklinn, dernier chasseur de sa tribu, décide au soir d'un rude hiver que le dernier espoir de sa tribu réside dans l'exil. Il faut dire que Masklinn est un gnome de 10 cm et que sa tribu loge dans un terrier en bord d'autoroute... C'est le début d'une grande aventure qui le conduira d'abord dans le Grand Magasin, véritable Eden où vivent des centaines de gnomes. Mais à peine installé, une terrible nouvelle leur parvient : le Grand Magasin va être détruit. Masklinn devra alors convaincre les gnomes incrédules de reprendre la route. Il sera guidé dans sa quête par le Truc, mystérieux cube parlant transmis de génération en génération... Les Terrassiers Après avoir fui la destruction du Grand Magasin, les gnomes, guidés par Masklinn, ont élu domicile dans une carrière abandonnée. Et si certains se satisfont de leur condition, Masklinn, toujours guidé par le mystérieux Truc, veut partir à la découverte de leur origine et d'un lieu qu'ils puissent véritablement appeler leur "chez eux". Avec quelques compagnons, il décide de se rendre en Floride, où Richard Quadragénaire, petit-fils d'Arnold Frères (fond.

1905), fondateur du Grand Magasin, doit se trouver pour le lancement d'un satellite. D'après le Truc, cela devrait leur permettre de rentrer "chez eux".



Mais alors qu'ils sont partis, l'hiver tombe sur la carrière. Pire, les humains semblent décidés à la rouvrir... Les Aéronautes Pour les articles homonymes, voir Les Aéronautes. C'est la dernière étape de la quête des gnomes pour leurs origines. Masklinn et ses amis sont arrivés en Floride. Ils doivent maintenant installer le Truc à bord de la navette spatiale, afin que celui-ci puisse entrer en contact avec le Vaisseau qui les a conduits sur terre, il y a quinze cents ans de cela.

Ils pourront peut-être compter sur l'aide de Richard Quadragénaire, petit-fils d'Arnold Frères (fond. 1905)... Personnages principaux Masklinn : Jeune Chasseur de la tribu de gnome du Dehors. Poussé contre son gré à assumer son rôle de leader, il est soutenu par le Truc et Grinna ; Grinna : Une jeune gnome de la tribu du Dehors. Forte, volontaire et à l'esprit caustique ; Mémé Morkie : Ancienne de la tribu du Dehors ; Torrit : Ancien de la tribu du Dehors ; Le Truc : Petit ordinateur cubique doué de parole et de raison, il guide les gnomes à travers leurs épreuves ; Angalo de Merceri ; Dorcas d'Égustation ; Gurder, abbé des Papeteri ; Mip-mip, une grenouille d'Amazonie — une présence hors-champ, qui un jour et contre toute raison quitta sa broméliacée de naissance. Articles connexes Les Garennes de Watership Down, sur le même thème Portail de la littérature britannique Portail de la fantasy et du fantastique Ce document provient de < . © 1996-2015, Amazon.com, Inc. ou ses filiales.