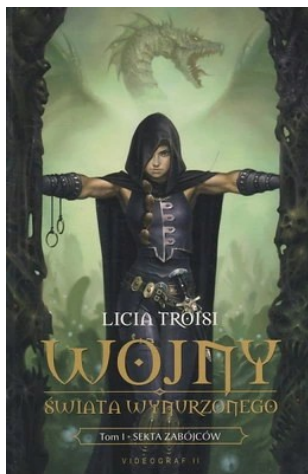


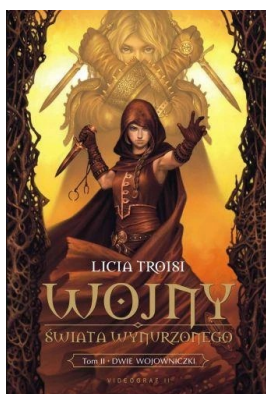
## *Z bibliotecznych półek*

### **Wojny świata wynurzonego Licia Troisi**



Pierwszy tom trylogii o losach młodej wojowniczkii Dubhe, która ma uratować Świat Wynurzony przed Gildią - Sektą Zabójców. Dziewczynka, gdy miała osiem lat, w trakcie zabawy przypadkowo zabiła swojego kolegę, przez co została wyrzucona z rodzinnej wsi. Przetrwac pomógł jej wtedy tajemniczy Sarnek, dawny najemnik Sekty, od którego nauczyła się fachu. Po jego śmierci Dubhe, jako dojrzała wojowniczka i zwinna złodziejka, przyciągnęła uwagę Gildii. Sekta uważa ją za Dziecko Śmierci, istotę ludzką z wrodzonym talentem do zabijania, i nakłada na nią klątwę, która ma zamienić ją w niewolnicę, gotową zabijać na zawołanie. Czy dzielnej wojowniczkce uda się umknąć członkom morderczej Gildii? Czy uratuje Wynurzony Świat?

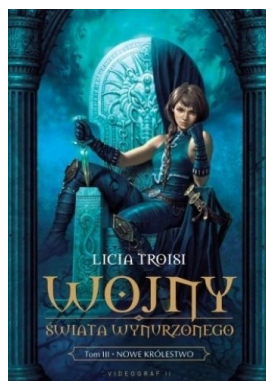
### **Wojny Świata Wynurzonego. Dwie wojniczki Licia Troici**



Po ucieczce z Sekty Zabójców młoda wojowniczka Dubhe musi uwolnić się od klątwy, która została na nią rzucona. Jediną osobą, która może ją uratować, jest Sennar, niegdyś najpotężniejszy czarodziej Świata Wynurzonego, do którego udaje się wraz z

Lonerinem po pomoc i radę. Tropem Dubhe podąża Rekla, Strażniczka Trucizn, wierna członkini Sekty Zabójców, z zamiarem zgładzenia dziewczyny. Tymczasem krwiożercza Gildia odkrywa w końcu, jak przywrócić do życia wielbionego przez nich Tyrana – Astera. Potrzebują jedynie ciała, w którym mógłby się odrodzić. Ich wybrańcem zostaje San, wnuk Sennara i Nihal, którego przed pazurami dzikiej sekty chroni gnom Ido. Czy Sennar, który po śmierci Nihal w poczuciu winy odsunął się od ludzi, nie wierząc w uratowanie Świata Wynurzonego, zechce jeszcze raz pomóc w walce z Sektą? Która z wojowniczek przeżyje walkę na śmierć i życie?

## **Wojny Świata Wynurzonego. Nowe królestwo Licia Troisi**



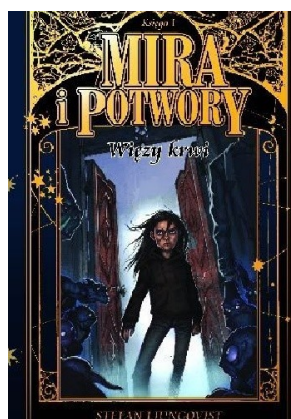
Dubhe i Theana zmierzają w kierunku Królewskiego Pałacu Krainy Słońca, aby zabić Dohora, skorumpowanego tyrana, który połączył siły z sektą zabójców. W tym czasie, Lonerin i Sennar trafiają na trop Talizmanu Mocy, starodawnego elfickiego artefaktu, który po raz kolejny, jak za czasów Nihal, wydaje się być jedyną rzeczą, która może uratować Świat Wynurzony.

Gildia nie ustaje w poszukiwaniach San, wnuka Nihal i Sennara.

W końcu jego obrońca, stary gnom Ido jest zmuszony ruszyć na poszukiwania dla nich bezpieczniejszego miejsca.

W finale dojdzie do ostatecznej rozgrywki między siłami zła i dobra. Każdy z bohaterów zmierzy się ze swoim przeznaczeniem. Dudhe wbrew swojej woli znajdzie się ponownie w środku wydarzeń, które naznaczą losy Wynurzonego Świata.

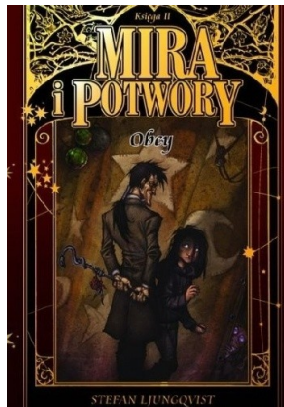
## **Mira i Potwory. Więzy krwi Stefan Ljungqvist**



Większość dzieci w szkole uważa Mirę za brzydkie dziwadło. Ona sama wydaje się podzielać ten pogląd. Gdy nastaje noc, włosy dziewczynki rosną tak szybko, że swędzi ją skóra, paznokcie żółkną i stają się ostre jak brzytwa, zęby z chrzęstem wyrastają ze szczęk. W takich momentach najbardziej na świecie pragnie być taka jak wszyscy. Prezent, jaki dostaje Mira na swe jedenaste urodziny wcale nie poprawia sytuacji. Kim jest tajemniczy krewny, który obsypuje ją podarunkami? Czy matka dziewczynki jest naprawdę jej matką? Mira zaczyna zastanawiać się, skąd pochodzi. Wkrótce okazuje się, że została adoptowana...

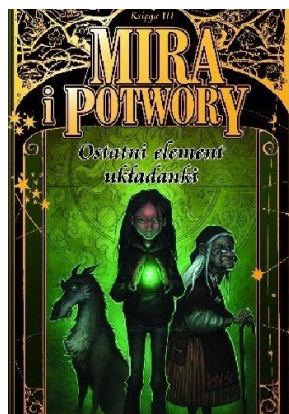
"Więzy krwi" to pierwsza z pięciu książek o Mirze i jej przygodach. Czy dziewczynka odnajdzie prawdziwą rodzinę? Czy odkryje wreszcie swoją tożsamość? Jak bardzo przerażające okaże się to odkrycie...?

### **Mira i potwory. Obcy** Stefan Ljungqvist



Większość dzieci w szkole uważa Mirę za brzydkie dziwadło. Ona sama wydaje się podzielać ten pogląd. Gdy nastaje noc, włosy dziewczynki rosną tak szybko, że swędzi ją skóra, paznokcie żółkną i stają się ostre jak brzytwa, zęby z chrzęstem wyrastają ze szczęk. W takich momentach najbardziej na świecie pragnie być taka jak wszyscy. Prezent, jaki dostaje Mira na swe jedenaste urodziny wcale nie poprawia sytuacji. Kim jest tajemniczy krewny, który obsypuje ją podarunkami? Czy matka dziewczynki jest naprawdę jej matką? Mira zaczyna zastanawiać się, skąd pochodzi. Wkrótce okazuje się, że została adoptowana...

### **Mira i potwory. Ostatni element układanki** Stefan Ljungqvist



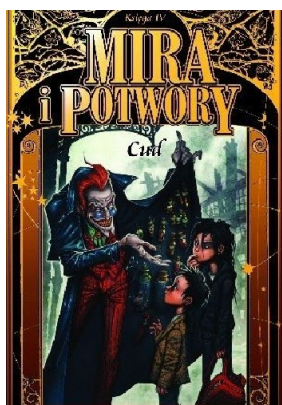
Oto 3 część przygód Miry, która poszukuje swoich prawdziwych rodziców i stara się poznać własną tożsamość.

Po ataku Obcego Sylwester nie powrócił jeszcze całkiem do zdrowia, dlatego Lopus zabrania jemu i Mirze opuszczać karawanę.

Dziewczynka jednak nie może dłużej czekać. Czuje, że rozwiązanie zagadki jest w zasięgu ręki i mimo zakazu udaje się w podróż.

Nie ma pojęcia, kto podąża jej tropem...

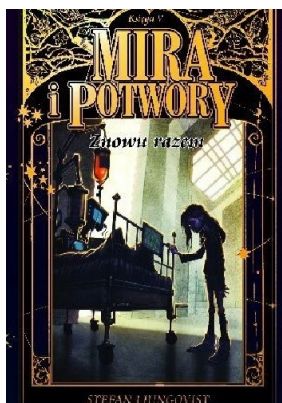
## **Mira i Potwory. Cud** **Stefan Ljungqvist**



Mira udaje się do apteki, by odebrać lekarstwo, które może uzdrowić jej mamę. Nie ma chwili do stracenia, recepta jest ważna jeszcze tylko jeden dzień. Równocześnie do tej samej apteki spieszy Sylwester. Jeśli ma ocalić życie umierającego psa Czochrusa, musi zdobyć dla niego odtrutkę. Czas pędzi nieubłaganie. W karawanie potworów panuje nerwowa atmosfera, wszyscy czekają na przybycie Starszyny z zagranicy. Tymczasem przywódca został uwięziony przez Urząd ds. Potworów, co bardzo komplikuje sytuację. Rozgrywka szachowa pomiędzy sybillą a Lopusem nareszcie dobiega końca – zwycięzca musi zapłacić wysoką cenę.

Cud to czwarta z pięciu części o Mirze i o przygodach, które jej się przytrafiają, gdy szuka swoich prawdziwych rodziców i stara się poznać własną tożsamość.

## **Mira i Potwory. Znowu razem** **Stefan Ljungqvist**



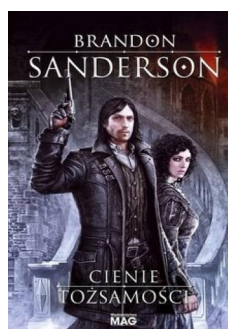
To już piąta i ostatnia fascynująca podróż Miry i Sylwestra, którzy szukają swoich rodziców.

Mira powraca do karawany, gdzie zebrały się Starszyszy, czekając na uwolnionego przez nią przywódcę potworów. W plecaku niesie składniki lekarstwa, które może uleczyć złamane serce jej mamy.

Po mroźnych krew w żyłach wydarzeniach w obozowisku Mira i Sylwester podążają tropem prowadzącym do Kryptokliniki. Czy uda im się odnaleźć rodziców?

## **Cienie tożsamości**

**Brandon Sanderson**



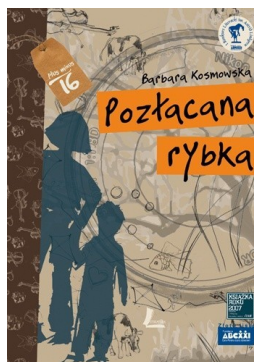
Brandon Sanderson powraca do świata "Z mgły zrodzonego" w pierwszej powieści od czasu "Stopu prawa".

Elendel przeżywa rewolucję przemysłową – miasto spowijają dymy z kominów elektrowni, automobile wypierają powozy, a wśród robotników i najbiedniejszych mieszkańców slumsów zaczynają się niepokoje. A kiedy na przyjęciu urządzonym przez brata gubernatora ginie on sam i wszyscy jego goście – arystokraci, ale również osławieni kryminaliści – miastu zaczyna grozić chaos.

Znani ze "Stopu prawa" stróż prawa Waxillium Ladrian, jego przyjaciel Wayne i błyskotliwa Marasi podejmują śledztwo, nie wiedząc jednak, że przyjdzie im stawić czoło potężnemu przeciwnikowi wykorzystującemu starożytną sztukę Hemalurgii – oraz skonfrontować się z własną przeszłością. Całe szczęście, nie są osamotnieni, gdyż w walce mogą liczyć na pomoc samego Harmonii.

## **Pozłacana Rybka**

**Barbara Kosmowska**



Barbara Kosmowska, mistrzyni psychologicznych portretów, opowiada o materii ludzkiego życia, w którym rzeczy ważne splatają się z błahymi, o heroizmie codzienności. Choroba brata, pierwsza miłość, rozwód rodziców wymuszają na młodziutkiej bohaterce rewizję własnej postawy, skłaniają do stawiania pytań.

Książka nagrodzona przez Polska Sekcję IBBY, a także w konkursie im. Astrid Lindgren.

Czytelnik znajdzie tu subtelną diagnozę dylematów młodości. To jedna z tych książek, o których pamięta się długo po odłożeniu na półkę. Niepokoi, skłania do refleksji, stawia ważne pytania, wymaga dopowiedzenia własnym życiem. (Grzegorz Leszczyński)

## **Arlo Finch i Dolina Światła**

**John August**



Dwunastoletni Arlo Finch przeprowadza się do Pine Mountain w Kolorado. Odkrywa, że las otaczający miasto jest magiczny, a zamieszkujące go siły są bardzo niebezpieczne. Na szczęście zaprzyjaźnia się z Indrą i Wu, dzięki którym dołącza do patrolu Skautów. Dowiaduje się, jak poskromić dziką magię, która najwyraźniej czyha na jego życie. Wykorzystując nabyte umiejętności staje oko w oko ze swoim wyjątkowym przeznaczeniem i weryfikuje wartości, które są podstawą Przysięgi Skauta: lojalność, odwagę, życzliwość i prawdę.