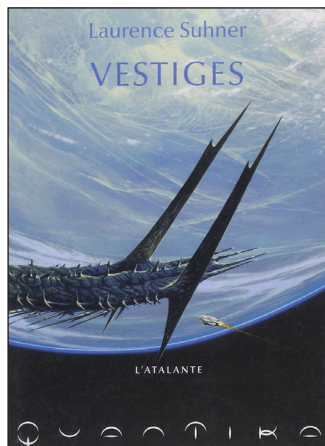




changements de comportement, notamment de Kaya, pas très logiques, et l'utilisation du ressort classique d'un *survival* à la Hunger Games, à la mode ces temps-ci ; mais comme il fonctionne très bien dans le cas présent, on ne peut pas en blâmer l'auteure... En tout cas, voici un premier roman adulte, peut-être un peu court, mais très réussi, et où la touche personnelle d'Aurélie Wellenstein fait mouche. J'attendrai de pied ferme son prochain récit.

Olivier '1091' Bourdy



**Le Roi des fauves**  
Aurélie Wellenstein  
Éditions Scrineo  
281 pages, 16,90 €

Leur village en proie à la famine, Ivar, Kaya et Oswald décident de braver l'interdit et partent braconner. L'expédition tourne mal, ils sont surpris par le fils du seigneur local, qu'ils tuent en essayant de s'échapper. Ils sont arrêtés, et on leur inocule en guise de châtimement un parasite qui doit sous quelques jours les transformer en berserkirs, des hybrides mi-hommes mi-bêtes livrés à leurs pulsions meurtrières et utilisés comme machines de mort. Mais durant la cérémonie où le parasite leur est injecté, Ivar et ses amis ont la vision d'un être mystérieux, le roi des fauves, qui pourrait leur permettre d'éviter cet affreux destin. Commence alors une course contre la montre : ils tentent de rejoindre ce « roi » avant que leur nature bestiale et destructrice révélée par le parasite ne prenne le dessus...

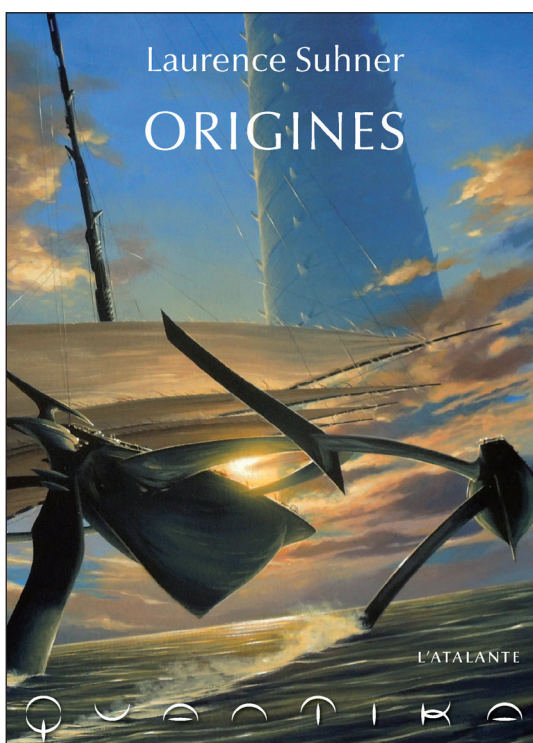
Raconté du point de vue d'Ivar l'apprenti forgeron, le récit est d'une efficacité redoutable : on est happé dès le départ par ce roman qui se lit d'une traite. Il n'y a aucun temps mort, les enjeux sont bien posés, on est au cœur de ce que ressentent les personnages... Et c'est important, parce que ces derniers souffrent et s'en prennent plein la gueule. On est loin de la fantasy gentillette à la Terry Brooks ou autres tâcherons : le monde est dur, cruel, et ce qui attend nos jeunes héros l'est tout autant. Les personnages sont bien caractérisés, le très bon style aide le lecteur à plonger dans le récit, il s'attache à Ivar et se pose les mêmes questions que lui sur les événements et la conduite à tenir.

L'intrigue s'appuie sur des ressorts efficaces et bien maîtrisés. Pour pinailler, on peut reprocher certains

**Vestiges**  
**L'Ouvreur des chemins**  
**Origines**

**Quantika** – 1, 2 & 3  
Laurence Suhrer  
Éditions L'Atalante  
coll. La Dentelle du Cygne  
576 p., 416 p. & 576 p. – 23 €/vol.

Comme souvent, cette trilogie est un roman unique en trois parties, qui développent le thème de façon de plus en plus complète. Mais je ne saurais donner dès le départ certaines clés du troisième volume sans « spoiler », aussi vous laisserai-je découvrir par vous-mêmes comment le récit de ce qui est au départ une recherche scientifique et une confrontation politique entre humains, militaires et savants, se transforme progressivement, en même temps que le mode de pensée de l'héroïne principale, en un récit mythique qui mêle références à la mythologie indienne et mythologie non humaine. Pour s'adapter à la vision du monde des Timhkāns, la biologiste Ambre Pasquier va devoir la combiner à ses conceptions rationalistes, mais aussi retrouver ses propres racines d'enfant indienne. Car les Timhkāns, bien que d'aspect presque humanoïde, sont d'une biologie profondément différente, et ont une relation à la réalité beaucoup plus magique et mythique. L'essentiel de la quête de l'héroïne sera



donc la recherche d'un équilibre entre les trois représentations de l'univers qu'elle est obligée d'utiliser conjointement.

Le récit : au départ, nous avons une planète gelée et inhabitée, Gemma, qui tourne autour d'une étoile double, et près de laquelle un artefact gigantesque, le Grand Arc, inaccessible et impénétrable, a été abandonné par les Bâtitseurs, une espèce non humaine disparue dont on ne sait rien. Une colonie de mineurs et une base scientifique ont été installées sur Gemma, l'une pour essayer de créer une industrie, l'autre pour chercher les traces et les secrets des Bâtitseurs. Mais des phénomènes incontrôlés, des accidents se multiplient et rendent l'exploitation de Gemma de plus en plus difficile, d'autant plus que les colons, dont certains sont nés sur Gemma, commencent à revendiquer leur indépendance. Ce contexte social tendu va pousser

les miliciens de l'amiral Thor mundssen à établir la loi martiale. De son côté, nouvellement arrivée à la mission Archea, Ambre Pasquier est affectée par des rêves, qui lui parlent d'une entité, Ioun-ke-da, qui attend sa délivrance. Et la mission va découvrir sous la glace les premières ruines de ce qui semble avoir été un temple érigé par les Bâtitseurs... Entre luttes internes à la communauté humaine, interventions d'un non humain qui est peut-être un descendant des Bâtitseurs, et catastrophes liées au réveil de Ioun-ke-da, le récit se transforme en une Quête mythique, un conflit renouvelé entre le Bien et le Mal. Ambre va devoir résoudre les mystères du passé et de la nature des Timhkāns, pour mener le combat contre le Destructeur, qui a anéanti autrefois leur civilisation.

Le lecteur doit, en même temps que l'héroïne, s'imprégner d'une vision différente du monde. Comme disait Hamlet, « il y a plus de choses dans le monde, Horatio, que n'en peuvent imaginer tous tes philosophes », et les scientifiques rationalistes de la mission Archéa ne sauraient, seuls, faire face au danger qu'ils ont ranimé. Comme eux, le lecteur doit se départir de cette rationalité étreinte, accepter des possibilités alternatives et l'émerveillement devant une autre réalité possible (le fameux « sense of wonder » où la SF prend sa source). Est-il besoin de rappeler que les lois d'une fiction ne sont pas laplaciennes ? Ce jeu entre trois visions