

DOSSIER DE PRESSE LE SOUFFLE D'AOLES

ALAN SPADE



EDITIONS EMMANUEL GUILLOT

27 rue du Bastion - 95300 Pontoise

Tél : 06 25 97 41 73

Extraits sur le site <http://emlguillot.free.fr/>

Illustration de couverture : Thibaut Desio

Le Pitch

Un tanneur du peuple du vent se retrouve au centre d'un complot menaçant non seulement les siens, les hevelens, mais également les maliens, apparentés à l'eau, et les kron-gos, issus de la terre.

L'histoire

Tanneur de son état, Pelmen vient d'atteindre son âge d'hevelen et rêve d'émancipation - désir qui s'est jusqu'à présent heurté à l'inflexibilité de son père. Lorsque le menuisier Galn Boisencroix, son mentor au tir à l'arc et l'un de ses rares soutiens, décide de partir s'installer dans une autre ville avec sa famille, Pelmen doit faire un choix.

Mais en s'efforçant d'échapper à son sort, ne risque-t-il pas d'attirer sur lui l'attention des forces occultes qui entendent bouleverser l'équilibre du monde ? Face à elles, son courage et sa maestria avec un arc ne suffiront pas. Pour s'accrocher aux rênes de son destin, il lui faudra maîtriser **le Souffle d'Aoles**.

Le public

A partir de 12 ans, mais la lecture peut être tout aussi attrayante pour un adulte.

Thèmes

Les liens familiaux au-delà des liens du sang, et, de manière sous-jacente, le rapport dominant/dominé dans le monde du travail, la résilience de certains, la soumission d'autres personnes et leurs conséquences dans la quête initiatique du héros.

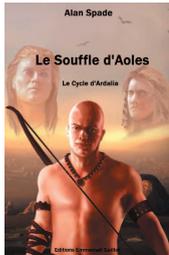
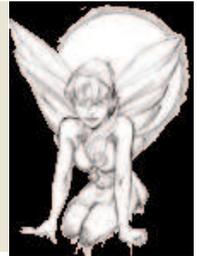
L'auteur

Né à Quito en Équateur en 1971, Alan Spade a ensuite passé une partie de son enfance en Afrique sub-saharienne. Ses parents ont finalement choisi de s'établir dans le sud de la France, où Alan a fait connaissance avec les auteurs classiques de l'hexagone en même temps qu'il baignait dans les romans de Lovecraft, Asimov, Tolkien et King. C'est ce mélange qui fait l'originalité de son style.

Caractéristiques

362 pages, format 16 x 23 cm, épaisseur : 25mm, poids : 538 g
ISBN 978-2-9534217-2-9 - Titre raccordé au réseau Dilicom
21 €TTC

Article paru le 21 Mai 2010 sur le site Les Chroniques de l'Imaginaire



Le souffle d'Aoles (Le cycle d'Ardalia - Tome 1)



Spade, Alan

Edition : Emmanuel Guillot 2010, 362 pages **ISBN :** 978-2953421729 21 €

Pelmen a atteint son seizième cycle de vie, un âge où, en tant qu'hevelen, il peut théoriquement choisir sa voie. Toutefois, dès sa plus tendre enfance, il a suivi un apprentissage de tanneur, car dans sa famille, c'est la tradition : les mâles de pères en fils travaillent les peaux de bêtes et, de par leur profession peu prestigieuse, salissante et très odorante, ils sont des Dëshérités. Bien que ce métier le rebute et l'ennuie, Pelmen tient son existence à la tannerie pour acquise, car il est difficile de quitter un sentier tout tracé lorsque l'on est issu des couches les plus basses de la société. C'est alors que surgit dans sa vie Galn Boisencroix, maître menuisier, qui l'autorise à fréquenter son fils. Une amitié naît entre les deux jeunes gens, et Galn se pose d'office comme leur mentor. Progressivement, ce dernier s'attache au jeune Pelmen et lui apprend les rudiments de tir à l'arc qui pourraient lui permettre de devenir traqueur, car le jeune Pelmen est doué. Malheureusement, Galn contracte une maladie pulmonaire qui le force à quitter précipitamment la région. Il propose alors à Pelmen de quitter sa famille pour les suivre et lui offre ainsi l'inestimable possibilité de réaliser son rêve. Mais comment Pelmen parviendra-t-il à convaincre son père ?

Alan Spade le dit lui-même sur son blog, " un bon livre, c'est comme une bonne vieille chaussure : on se sent à l'aise à l'intérieur, confortable. " Le Souffle d'Aoles procure très exactement cette sensation. Dès les toutes premières pages, les personnages, en plus d'être attachants, nous semblent familiers. Les termes bizarres, les animaux étranges, le fonctionnement si différent de cette société, on oublie très vite, car tout est amené subtilement et l'accommodation se fait en douceur. On plonge totalement dans l'univers et l'on finit par s'y intégrer. En regardant son monde avec les yeux de Pelmen, on frémit, on espère avec lui, on pense par son esprit et on est charmé par sa perspicacité teintée de l'attachante naïveté de sa jeunesse. Son parcours, quoique semé d'embûches plus ou moins dommageables pour sa santé, s'achemine page à page vers son avancement social et son accomplissement personnel. Les valeurs morales du jeune héros consolident l'aspect psychologiquement bénéfique de ce roman de science-fiction constellé de sentences simples et belles qui illuminent ce texte: " [Est]-ce cela la vie ? Une main tendue, qui vous [tire] de votre fange et vous [force] à contempler le

monde sous un jour différent ? "...

Si, malgré toutes ces raisons, vous hésitez encore en tant que lecteur à dévorer les aventures passionnantes de Pelmen, laissez-vous convaincre par l'auteur lui-même en lisant gratuitement les trois premiers chapitres de son roman (<http://emmanuelguillot.over-blog.com/>)!

Ecrité par Pantalaimon, le 21 Mai 2010 à 09:05 dans la rubrique Roman Inclassable.

Les Personnages principaux

Pelmen Arimal

Ce jeune tanneur, loyal, intelligent, se trouve être plus cultivé que la moyenne grâce à l'éducation de sa mère. Confronté à une rude réalité, il rêve d'un avenir meilleur. Courageux, il se révèle pourtant vulnérable par certains aspects et souvent un peu perdu. Il trouve à l'occasion le réconfort en jouant avec son ptat, petit rongeur à fourrure ocre. Ses relations plus que tendues avec son père le conduisent à se tourner vers maître Galn, le menuisier, l'hevelen qui lui a révélé ses talents d'archer.

Zenel Arimal

Le père de Pelmen est quelqu'un de rustaud, sans éducation, qui s'enorgueillit d'être le second du maître d'œuvre de la tannerie de Durepeaux. Il aime son métier de tanneur et y est habile. Par ailleurs égoïste et avare, il ne sait comment s'y prendre avec son fils, et peut prendre des décisions aussi autoritaires qu'irréfléchies.

Dryna Arimal

Avant de rencontrer Zenel, la mère de Pelmen a été la compagne de l'Avisé de Durepeaux. Malicieuse et instruite, c'est la complice de son fils et une mère aimante.

Maître Galn Boisencroix

Le menuisier de Falsine, la bourgade voisine de Durepeaux, a les idées larges et pense qu'il ne faut pas juger un hevelen à sa condition sociale. Il va prendre sous son aile Pelmen, dont il identifie, puis encourage le talent à l'arc. Mais il tombe gravement malade, et son ultime espoir de guérison est de se rendre en Alveg où exercent les meilleurs herboristes.

Teleg Boisencroix

Teleg aime la bonne chère, la bière et les filles. Toujours prêt à lancer des défis, le fils de Galn a en outre l'âme d'un artiste. Il aime se faire admirer, c'est pourquoi il se sent flatté quand Pelmen vient l'observer à son travail.

Alicène Boisencroix

Elégante, c'est une fille sage et digne, qui a la tête sur les épaules. Elle fait tout ce qu'elle peut pour soulager son père de ses tâches quotidiennes. Si elle n'était là pour contrebalancer les mauvaises plaisanteries et l'insouciance de son frère Teleg, nul doute que la demeure familiale aurait tôt fait de ressembler à une étable de nidepoux. Elle ne voit Pelmen que comme un simple ami de son frère les premiers temps.

Xuven Arimal

L'oncle de Pelmen, qu'il n'a pratiquement jamais vu, vit en Alveg où il vend des marchandises, dont certaines environnées d'un parfum d'exotisme. Son visage exprime peu de choses, mais il a beaucoup vu et vécu, et ses avis sont souvent marqués du sceau du bon sens. C'est quelqu'un sur qui l'on peut compter, même si à première vue il paraît difficile à aborder.

Laneth

Une Cilamenite, c'est-à-dire une hevelen des Steppes Venteuses. Aussi belle que fière, c'est une excellente lutteuse qui paraît indomptable. Elle doit pourtant se protéger de la tutelle trop envahissante de son frère aîné, Beran.

Fekkar

Fekkar est l'un des ultimes représentants de son espèce, un krongos du peuple de la roche. C'est un colosse, son corps est fait de pierre et de cristaux et sa mémoire remonte à plusieurs siècles. Ses facultés peuvent surprendre un non-initié.

Elisan-Finella

Une malian du peuple de l'eau fusionnée, c'est-à-dire constituée de deux êtres : Elisan et Finella. L'une des deux, l'ascendante, porte l'autre, la répondante. Toutes deux magiciennes, elles sont suffisamment douées pour être à même de renverser une situation compromise. Elisan a un caractère plus froid et rationnel que Finella, avenante et chaleureuse.

Lominan

Egalement malian, mais isolée, ce qui chez ce peuple ne constitue pas la norme. Elle a en commun avec Teleg et Pelmen de chercher à améliorer son sort. Intelligente, elle a réussi à se cultiver par elle-même en dépit de sa pauvreté. Son caractère rebelle et obstiné cèdera au besoin le pas à un sens de la préservation si poussé que certains pourraient être tentés de la taxer de couardise.

Sinistan

Un malian, riche oisif qui a commis un sacrilège, puis un crime. De ce fait, il a été banni. Sans scrupules et cynique, il ira jusqu'au bout pour assouvir son ambition et sa soif de vengeance.

L'univers

Sur une autre planète, Ardalia, entourée de deux lunes et d'une géante rouge, les hevelens sont le peuple du vent, les maliens celui de l'eau, les krongos celui de la terre et les serviteurs de Valshhyk celui du feu. La technologie peut s'apparenter à celle de la pré-histoire, avec certains peuples plus avancés que d'autres, et la magie est présente, différente selon chaque peuple, et liée aux éléments. Le fer et l'acier n'existent pas dans cet univers, mais il y a l'ambroche, qui suscite bien des convoitises...

Les Hevelens

La peau cuivrée, de petite taille (quatre pieds à un peu plus de cinq pieds et demi pour les plus grands). Plus ou moins poilus. Robustes. Leurs mains ont trois doigts et un pouce. Cheveux de couleur rousse, blonde, brune ou châtain. Yeux : vifs, globuleux, pourvu d'une immense pupille (prunelle) noire et d'un iris de taille plus réduite, de couleur variée. Leur nez est pourvu non de deux, mais de trois narines. Ils ont un odorat plus développé que celui des Maliens, qui pour sa part se rapproche du nôtre. Omnivores, ils mangent aussi bien de la viande et du poisson que des céréales ou des fruits et légumes.

Les origines des Hevelens :

Près de 21 000 ans avant notre époque, Aoles, dieu du vent, créa le peuple des hevelens en fécondant des créatures sauvages appelées hevels et en demandant à son père Cilamon le Protecteur, dieu de la vie, de veiller sur les Dix Agueris, leurs frères et sœurs et leur descendance. La vie n'était pas simple pour les nouveaux venus, qui devaient échapper aux zylysins, des serpents géants rouges à crête ressemblant à des cobras

immenses. De nombreux autres prédateurs les chassaient parmi lesquels les Ichors, et même les hevels desquels ils descendaient pourtant. Loin de les reconnaître, ces cousins cherchaient au contraire à les détruire, car ils percevaient en eux de redoutables concurrents. Mais grâce aux cilamens et à la magie d'Aoles dont usaient les shamans, les hevels parvinrent à faire mieux que résister puisque leur peuple s'accrut. Alors, les hevels, rusés, provoquèrent de grands prédateurs et les attirèrent près des camps des hevelens. Longtemps les hevelens furent ainsi traqués, mais ils développèrent des dons pour la furtivité et pour la chasse.

Les Malians

La peau gris-bleu, grands (six à sept pieds), le crâne chauve et le visage allongé, les yeux enfoncés dans leur orbite. Imberbes. Qu'ils soient mâles ou femelles, leur corps, mince dans sa partie supérieure, devient plus large au niveau des hanches (les Malians femelles ont les hanches plus larges que celles des mâles et le visage moins allongé). Les oreilles forment un renforcement dans le crâne. Leur squelette ne se constitue pas d'os, mais d'une matière élastique et ferme à la fois appelée glumass. Ils sont pourvus de longs membres minces. Deux individus remplissant les conditions requises sont capables de fusionner une fois tous les six ans, au moment d'une période de conjonction de l'une des deux lunes, Tinmal ou Hamal, avec Astar, le soleil. Leur sang est mauve. Ils ont une capacité pulmonaire supérieure. La poitrine d'un malian mâle ou femelle peut sembler totalement lisse, mais dans l'Eau turquoise, de petites spores apparaissent sur le torse et diffusent des sécrétions, assurant une communication intuitive et une meilleure harmonie entre les individus. Ils ont les pieds palmés, contrairement aux doigts de leurs mains, et ne portent pas de chaussures. Végétariens, ils consomment principalement des toropones.

Les origines des Malians :

Il y a 21 000 ans de cela, Andunievë, dieu de l'océan s'accoupla avec Malia, déesse de l'harmonie. Alors que Malia n'avait pas encore formé ses mille cocons, les dieux géniteurs choisirent pour lieu de vie de leur progéniture une île inhabitée sur Ardalia, à l'emplacement actuel de Belenia, entourée d'un lac appelé Lac Ceinture. Les dieux construisirent eux-mêmes les Bassins Originels, dans une matière ressemblant au marbre, mais inaltérable, appelée belenite et qui donna son nom à la ville. Andunievë appela la pluie et remplit les bassins d'eau douce. Avec l'aide de Malia, il sanctifia les bassins et transforma l'eau, de couleur verte habituellement, en Eau turquoise. Andunievë rassembla aussi sur l'emplacement de l'île des grandes conques de serephor qu'il vida et qui servirent à loger sa progéniture. Les Mille Premiers et leurs descendants reçurent alors qu'ils étaient encore en gestation le don de sécréter des substances générant l'Eau turquoise à partir de l'eau douce. Puis Malia donna naissance aux mille cocons, lesquels grandirent dans le bassin originel de naissance. Ainsi virent le jour les malians.

Quelques animaux

Galcyne : volatile à quatre ailes aux longues plumes blanches soyeuses telles celles du cygne, mais qui évolue exclusivement sur terre, et dont la charpente trop massive ne lui permet de voler que sur de très courts trajets. Ses plumes sont utilisées par les malians pour leurs coussins et matelas. A condition de ne plumer que les ailes inférieures, ces dernières repoussent au bout d'une année.

Rampant : croisement entre une limace et un cloporte.

Rocol cendré : volatile vivant dans les Steppes, ressemblant à une perdrix mais plus vif.

Linguilis : quadrupèdes aux longues pattes, de deux mètres d'encolure, couverts d'une toison en laine blanche. Herbivores. Leur sang contient un agent actif dissuadant les poux de s'en prendre à eux, de sorte que leur laine n'en est pas infestée, même quand des nidepoux se trouvent à proximité. Leur graisse éloigne les poux. Ils ressemblent aux lamas à la différence qu'ils possèdent une longue queue préhensile qu'ils entourent autour de branches trop hautes pour eux pour les abaisser et ainsi manger les feuilles des arbres. Les Linguilis ont la température du corps assez basse, ce qui explique la présence de laine sur leur corps malgré la chaleur dans les Canyons.

Melepek : ces créatures de grande envergure (ils mesurent douze pieds et pèsent deux tonnes), placides, très puissants, peuvent faire penser à des hippopotames de par leur taille, mais en plus minces et plus allongés. Ils sont pourvus de six pattes. Leur corps est recouvert de plaques d'une matière qui ressemble à du granit et ils se nourrissent de rochebrune (des morceaux de rocs) que leurs puissantes molaires malaxent et transforment en poudre qu'ils ingèrent très lentement. Leur élément naturel est la montagne, et ils possèdent des sabots crochus, préhensiles, les autorisant à grimper de fortes pentes, même chargés, et leur permettant de désolidariser des morceaux de rochebrune. Ils vivent une quarantaine d'années en moyenne, mais ne peuvent se reproduire qu'une fois atteint l'âge de trente ans, pendant les dix dernières années de leur existence.

Nidepoux : créature comportant deux variétés, l'une à fourrure et l'autre à pelage brun. Leur dos est rond, leur groin semblable à celui du cochon. De la taille d'un petit poney, les nidepoux appartiennent à la fois à la famille des herbivores et des rongeurs, très résistante. Ils émettent des substances attirant les poux avec lesquels ils vivent en symbiose. Les hevelens consomment leur viande, se font des vêtements de leur pelage et fourrure et s'en servent à la fois comme monture et comme animaux de trait.

Sanrkhas : croisement entre le sanglier, pour les défenses, et la hyène, pour les tâches sur l'arrière, la forme de la queue et le comportement. Non seulement ils sont irasci-

bles comme le sanglier, mais ils se déplacent souvent en meutes et constituent la terreur des nidepoux et des linguilis. Exclusivement carnivores.