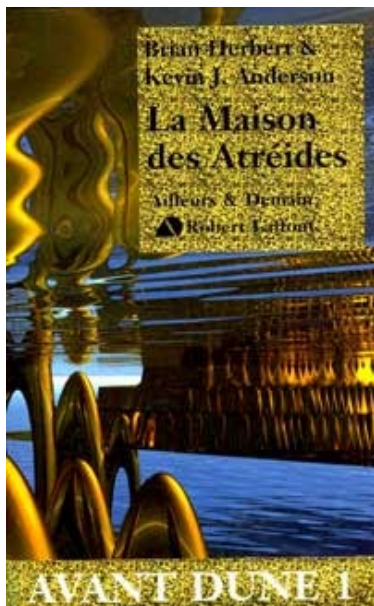




Livre

(par Jean LUC)

La maison des Atréides (Brian Herbert, Kevin J. Anderson)



Emperium Galactique, épisode 1. La famille Harkonnen exploite la planète Arrakis, aussi appelée Dune par ses indigènes, les Fremens. Un monde où vivre est un combat de chaque instant et le seul où l'on peut récolter dans ses sables la mystérieuse Epice. Elle procure la longévité à tous et des pouvoirs de divination à qui sait en user.

Nombreux sont les enjeux qui en découlent : la stabilité de l'économie de la méga corporation CHOM, la maîtrise des transports outre- espace de la Guilde, l'existence des pouvoirs surnaturels de l'ordre du Bene Gesserit. Au-dessus d'eux règne l'Empereur Elrood IX dont la puissance réside dans ses légions de Sardaukars qu'aucune force militaire ne parvient encore à égaler. Nombreux sont les ambitieux à avancer leurs pions dans le jeu dangereux du pouvoir : les Maisons Majeures et mineurs du Landsraad, les généticiens du Bene Tleilaxu et la planète technologique d'Ix.

Les germes d'une future explosion sont déjà en place mais la surprise viendra de forces méconnues ou oubliées : le Jihad Butlérien prohibant les machines conscientes, les inventeurs inspirés par l'effet Holtzman, les ouvriers suboïdes d'Ix et le peuple Fremens. A Caladan, où les Atréides règnent sur leur fief ancestral, le jeune Leto, héritier du Duc Paulus, fait son apprentissage plus rapidement qu'il ne l'avait prévu.

Brian Herbert avait déjà écrit l'Homme des Deux Mondes en collaboration avec son père. Il s'est adjoint Kevin J. Anderson pour composer cette " préquel " de Dune. Disons le tout de suite : les fans de la série seront déçus. Après tout Frank Herbert lui-même n'avait pas retrouvé le souffle épique qui animait le premier tome du cycle de Dune quand il en écrivit les suites. Difficile aussi de s'approprier son style d'écriture tant il est dense et entremêlé d'intrigues parallèles. En comparaison donc, la Maison des Atréides est bien fade par rapport à Dune et la peinture des événements antérieurs à la vie de Paul Muad'Dib ne dévoile que peu de révélations (un non vaisseau 35000 ans avant Leto II !).

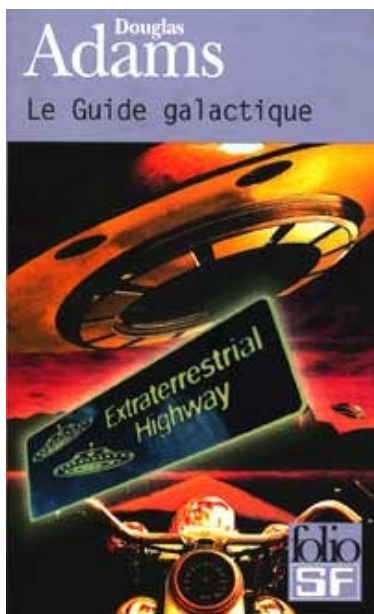
Seuls les aficionados (et j'en suis hélas) ne résisterons pas à l'envie d'acheter ce livre dont le second tome est déjà sorti : la Maison des Harkonnens. Espérons que ses auteurs auront appris entre temps la concision et mis plus du mystère mystique qui faisait le charme de Dune, première époque (Ah, les notes d'intro de chapitres !).

Peut-on utiliser ce roman dans une partie de jeu de rôle avant- Dune ? Les points utiles se situent dans la description de lieux méconnus (Ix, Katian, Giedi Prime ...). On découvre plus de détails sur la diplomatie en vigueur à la cour impériale et sur les technologies ixiennes (le nouveau vaisseau spatial Long- courrier, le robot de combat makung ...). Tous les éléments sont réunis pour faire un bon space-op avec deux pistes à explorer : la chasse humaine des Harkonnens et la rencontre avec les Fremens sur Arrakis.

Livres

(par Mario Heimburger)

Le Guide du Routard Galactique (Douglas Adams)



C'est durant le bouclage de ce numéro que nous avons appris la triste nouvelle du décès de Douglas Adams, le 11 mai 2001. Tous ceux qui ont lu le guide du routard galactique savent la perte que cela représente pour l'Absurde.

Pour les autres, une séance de rattrapage s'impose : Le guide du routard est une série en 5 tomes qui conte les aventures de Arthur Accroc, un anglais "extraordinairement moyen", à travers l'espace après que la terre ait été détruite pour faire place à une autoroute interstellaire. De théories loufoques en personnages délirants, Adams nous entraîne dans un univers qui a ses règles à lui, quelque part entre le Monde de Murphy et Toons...

En terme de jeux de rôles, les applications viennent d'être citées, mais on peut également trouver dans certaines théories absurdes des décors grandioses, comme ce restaurant maintenu dans une boucle temporelle qui permet aux clients de dîner à la lueur de la fin de l'univers.

Les 5 tomes sont en train d'être réédités dans la collection Folio SF... Précipitez-vous dessus.

Livre

(par Jean LUC)

Le sortilège de Babylone (Anne Rice)

Ce n'est pas la première fois qu'Anne Rice tire du monde des esprits matière à ses romans. Récitant aussi, le thème du fantôme voulant prendre chair pour ressentir les sensations que seuls connaissent les humains. Azriel le fantôme de Babylone a perdu la mémoire de son passé antérieur à sa mort. Il a depuis traversé les siècles, jouet involontaire de magiciens plus ou moins bien intentionnés. Invoqué par la magie d'une malédiction, son destin se devait forcément tragique. Vint alors le temps où il comprit que ses maîtres n'avaient plus de pouvoir sur lui car le sien avait crû dans l'intervalle.

De nos jours Azriel resurgit au centre d'un complot planétaire mêlant secte apocalyptique, empire financier et armes bactériologiques (aussi connu sous le nom de cocktail Aum). Cette fois il n'a pas le souvenir d'avoir été invoqué par son antique malédiction et c'est alors que lui reviennent des souvenirs de sa vie antérieure. Va-t-il devoir rassembler les fils de sa destinée afin de peut-être gagner son salut ?

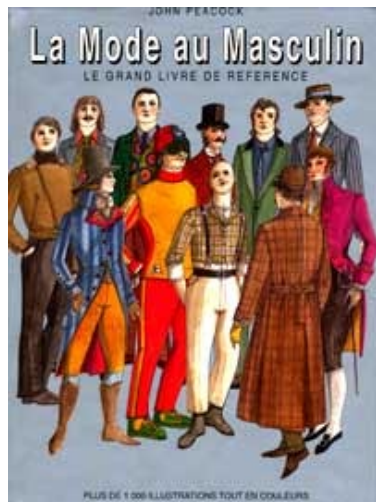
A son habitude, Anne Rice entremêle d'anciennes légendes avec des problématiques contemporaines. On suit avec plaisir la partie consacrée au jeune Azriel au temps de l'exil des Juifs à Babylone et du sortilège qui en fit un puissant fantôme. La suite passe rapidement sur quelques siècles d'histoire pour s'installer dans l'Amérique chic et huppée chère à Anne Rice où l'on retrouve trop de sujets tirés de l'actualité pour que la sauce soit à mon goût.

D'un point de vue rôlistique, Azriel fournira un PNJ très ambigu sur le plan moral (du type je suis bon si je veux). Son côté "deux ex machina" où le processus de fantômisantion est bien réussi et pourra être utilisé dans le Monde des Ténèbres pour brouiller les pistes.

Livre

(par Mario Heimbürger)

La Mode au Masculin (John Peacock)



Vous avez remarqué le nombre de personnages de l'Appel de Cthulhu qui sont vêtus d'un costume trois pièces et d'un haut de forme ? Si le cliché n'y est pas étranger, le manque d'informations sur les attitudes vestimentaires en est une autre cause.

Ce livre décrit par l'image et par le texte des tenues masculines, depuis la révolution française jusqu'à nos jours, en s'attardant longuement sur toutes les décennies du précédent siècle et du XIXème. Un index de la mode, et quelques biographies de stylistes viennent compléter ce portrait de la mode au masculin.

Il est ainsi facile de se constituer un ensemble qui colle au personnage choisi, depuis les chaussures jusqu'au chapeau en passant par les sous-vêtements et les accessoires. Enfin, les personnages pourront se changer tous les jours s'ils le souhaitent, en puisant dans une vaste garde-robe.

Un must pour tous les jeux "contemporains" (Maléfices, Cthulhu, Vampire, Château Falkenstein, etc.).

Pour les femmes... désolés : on cherche encore l'équivalent !