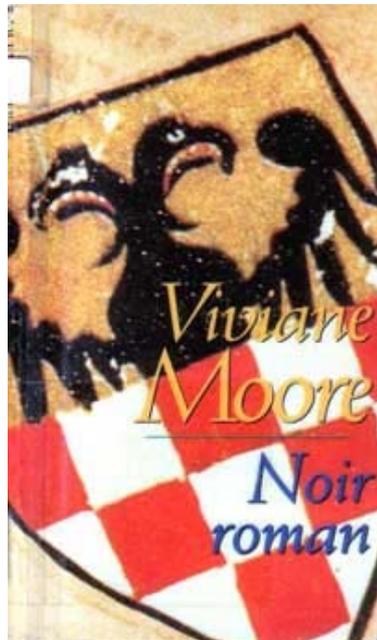




Livre

(par Sébastien Cognet)

Les aventures de Galeran de Lesneven (Viviane Moore – 8 tomes)



Voilà un écrivain relativement méconnu et qui mériterait un peu plus d'attention, surtout de la part des rôlistes. Viviane Moore a en effet créé une série de romans « policiers » qui se déroulent dans la France du XIIe siècle.

Outre les intrigues tout à fait captivantes et la description remarquablement réaliste des personnages (un seigneur du XIIe est plus un paysan important qu'un chasseur de dragons), le gros point fort de cette série est la documentation qui l'accompagne : carte détaillée de la région où se déroule l'aventure, biographie de personnages ayant existé au XIIe, chronologies, lexiques et même recettes de cuisine moyenâgeuses. Chaque épisode est un prétexte pour nous faire découvrir des lieux et événements de la France du XIIe : on visite ainsi la Bretagne, le Mont St Michel, les bateliers de Gironde, la foire de Provins etc

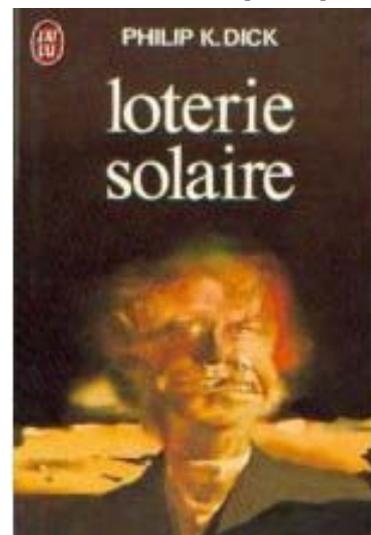
Le deuxième point fort qui nous intéresse particulièrement ici est que toutes les intrigues peuvent se transformer très facilement en scénario d'enquête pour JdR moyenâgeux réaliste (genre « le Nom de la Rose »). Il est ensuite assez facile de greffer des éléments fantastiques et d'en faire un scénario pour ceux qui ne supportent pas de jouer au Moyen Age sans fantastique.

Environ 8 volumes indépendants les uns des autres sont déjà publiés et la série, qui devrait combler les rôlistes comme les férus de Moyen Age et d'enquêtes policières, suis son cours. Je vous recommande particulièrement la lecture de « La Couleur de l'Archange » et de « Noir Roman. »

Livre

(par Christophe Osswald)

Loterie Solaire (Philip K. Dick)



Quand le monde est un jeu

Dans ce livre, Dick fait vivre un monde qui a trouvé une solution originale aux problèmes liés aux élections, comme la démagogie, et les basses manœuvres pré-électorales. Ici, c'est une machine, la bouteille, qui se charge de choisir au hasard un nouveau meneur de jeu, dirigeant mondial, et ceci au bout d'un temps qui est lui-même aléatoire.

Mettant le monde à l'abri d'un incompetent qui resterait en place trop longtemps, le système autorise un contre-pouvoir : un assassin, unique, a le droit d'essayer de tuer le président. Sa tâche n'est pas aisée : le meneur de jeu est protégé par des télépathes. Un autre assassin ne peut tuer le meneur de jeu que si le premier a renoncé, ou est mort. De plus, cet assassin doit se faire connaître publiquement. Si l'assassin n'est pas légitime, il perd définitivement la possibilité d'être choisi par la bouteille.

Mais la nature humaine n'est pas loin. Pour augmenter leurs chances de réussite, certains rachètent des cartes d'éligibilité, et leur cours n'est pas très élevé, car un simple citoyen a peu de chances de rester président longtemps. Certains grands patrons obligent leurs employés à leur confier leur carte, sans quoi les métiers de haut niveau leur restent inaccessibles. L'intelligentsia est ainsi éloignée du pouvoir, et seuls restent les grands patrons. Ce sont aussi eux qui peuvent équiper les meilleurs assassins, quand la bouteille leur est défavorable.

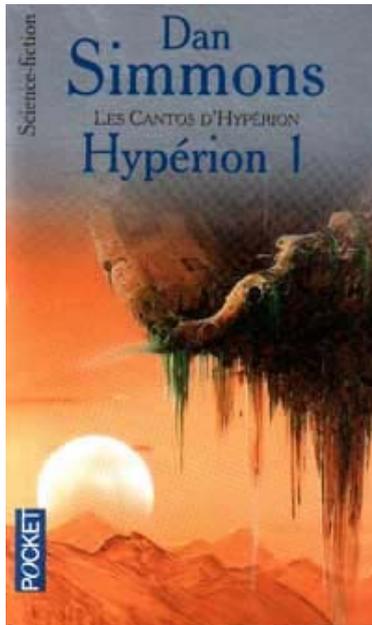
La bouteille elle-même est réputée infaillible, réagissant aux improbables combinaisons quantiques de quelques atomes, et il *serait* impossible d'influer sur ses sautes. Mais, assurément, celui qui parvient à prévoir les choix de la bouteille est le maître du monde, et s'il utilise ce pouvoir sans excès, personne ne peut même s'en rendre compte...

Comme la plupart des romans de Dick, cet univers est un bon endroit où envoyer des Messagers Galactiques. Poussé un peu plus loin, c'est un bon jouet que peut exploiter un esprit de Paradoxe pour frapper un Mage qui aurait abusé de l'Entropie.

Livre

(par Sébastien Cognet)

Les Cantos d'Hypériorion – Hypériorion/La chute d'Hypériorion (Dan Simmons)



Au 28ème siècle la planète Hypériorion située aux confins de l'Hégémonie, l'espace contrôlé par les hommes, recèle bien des mystères qui défient les prévisions du Techno-Centre : Les Tombeaux du Temps qui suivent une flèche du temps inverse et le terrible Gritche qui sème la terreur sur la planète. Lorsque les Extros, qui ont fait sécession avec le genre humain depuis des siècles se dirigent vers Hypériorion, la crise politique et militaire est imminente. Le gouvernement de l'Hégémonie décide alors d'envoyer 7 pèlerins sur Hypériorion pour demander au Gritche d'accomplir leur vœu, persuadé que le pèlerinage permettra de révéler les secrets d'Hypériorion et de donner une réponse à la Menace Extro. Il y a parmi eux un prêtre qui a vu l'enfer, un héros militaire, une détective privée aux prises avec une reconstruction artificielle de la personnalité du poète John Keats, un homme dont la fille rajeunit à mesure qu'elle vieillit, un poète dont le Gritche est la muse, un mystérieux templier et l'ancien consul d'Hypériorion dont les rapports avec les Extros sont troublants...

Le sort de l'Humanité est t'il déjà scellé ? Comment 7 personnes pourront l'influer ? Que sont les Tombeaux du Temps ? Et le Gritche ? Monstre, machine ou simplement l'Antéchrist ?

Hypériorion est une oeuvre essentielle de la SF à placer sur son étagère entre le Dune de Herbert et le cycle de Fondation de Aasimov. Conçu au début comme un recueil de nouvelles ayant pour thème les histoires personnelles des pèlerins, ce livre va beaucoup plus loin que la description complète d'un univers, on y trouve également une réflexion intéressante sur les relations Homme-Machine et au-delà sur les rapports Homme-Dieu.

J'encourage vivement les lecteurs d'Eastenwest qui ne l'ont pas lu à se procurer d'urgence ce chef-d'oeuvre dont les quelques 1200 pages se lisent d'une traite et qui est entré depuis longtemps dans la légende de la SF.

En revanche, comme Herbert et Aasimov, Simmons a essayé d'écrire une suite, et comme eux il s'est planté et n'a pas retrouvé l'essence de ce qui fait d'Hypériorion un chef-d'oeuvre. « Endymion » et « l'Eveil d'Endymion » constituent une suite balourde dont je vous déconseille la lecture, surtout si vous avez apprécié Hypériorion. Ils n'apportent rien et sentent trop le réchauffé. En effet tout est déjà dit dans les Cantos d'Hypériorion...