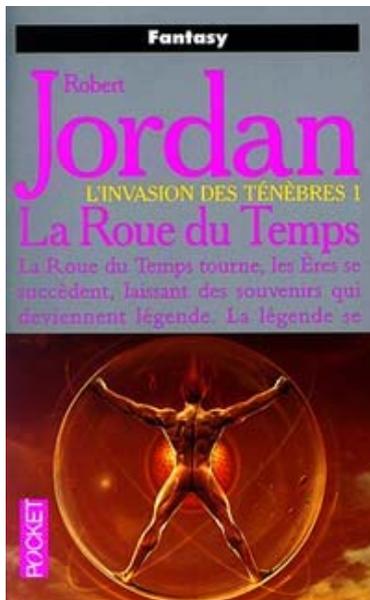


Roman

(par Jean-Luc)

## La roue du temps (Robert Jordan)



L'univers que trame Robert Jordan dans la saga de la Roue du Temps appartient aux meilleurs dans ce genre de SF qu'est la fantasy. Certes, il n'est pas d'une originalité folle car on y retrouve tous les ingrédients familiers à la littérature qui se réclame de J.R.R. Tolkien et de Lord Dunsay. Combat millénaire des forces du Mal contre le Bien, créatures mythologiques et magiques sont monnaie courante, cependant un effort louable a été développé dans les dénominations pour éviter les termes usés, vidés de leurs sens. Les classiques elfes deviennent ainsi des massifs et sympathiques ogiers, la magie se divise en deux canaux jumeaux, le saidin pour les hommes et la saidar pour les femmes ; enfin les préjugés raciaux sont oubliés pour des antagonismes entre différents pays et cultures basés sur des précédents historiques révélateurs d'un background fouillé et bien construit.

Les concepts sont exposés clairement : la Roue du Temps est l'instrument mythique qui trame les fils du Destin dans sa toile ; tous les êtres vivant au fil d'ères qui se succèdent par cycles. Certains (les *ta'veren*) manipulent des forces qui leur permettent d'agir temporairement à contre-courant. Leurs incarnations se succèdent aussi au travers des âges, répétant un schéma prévu à l'avance par les Prophéties ou accomplissant ce qui mettra fin à la voie tracée par la Roue du Temps, personne ne le sait encore.

Dès le départ de la Saga, on suit le chemin suivi par non pas un, mais trois *ta'veren* originaires du même village du pays des Deux Rivières et pareillement marqués par le Destin. Si leur parcours est initiatique comme il se doit dans une telle aventure, chacun des trois héros en herbe (Rand, Mat et Perrin) a droit à une part égale de l'attention de l'auteur. Lequel s'est également permis le luxe d'additionner à l'équipe masculine un trio de jeunes filles parties de ce village pour leur venir en aide. Elles trouvent rapidement leur propre voie qui rejoint le chemin emprunté par l'un ou l'autre des garçons selon l'opportunité du moment. Un des attrait majeurs de la série réside dans cette trame complexe dont les protagonistes suivent des fils qui se croisent ou se séparent selon l'enchaînement des événements. La troupe entière ne se regroupe qu'à l'occasion des batailles majeures qui voient s'accomplir une des Prophéties.

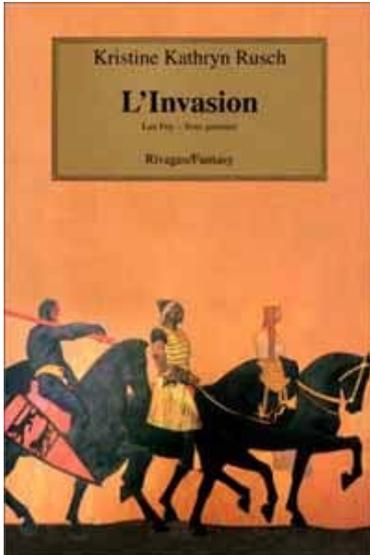
Bien sûr, une multitude de personnages secondaires vient se greffer au propos principal : les compagnons de route dont le nombre va croissant (Lan le martial Lige, Moiraine l'Aes Sedaï, Loial l'Ogier), les adversaires retors qui suivent la logique inverse, ainsi qu'une galerie de guerriers, rois, reines et aubergistes aux caractères étoffés et décrits dans le détail. On prend plaisir à explorer les contrées que sillonnent en tous sens les héros. Leur histoire a subi les heurts que lui a imprimés la Roue du Temps au cours des ères passées et dont les répercussions donnent toutes leurs profondeurs aux événements qui s'y déroulent, les inscrivant dans un dessein beaucoup plus grand.

Le talent particulier de Robert Jordan à mon sens est de donner à ses personnages des émotions et des motivations basement humaines et donc crédibles, tout en provoquant autour d'eux des péripéties dont ils s'acquittent avec le panache qu'on est en droit d'attendre d'eux. Les moments forts sont très bien mis en scène à ce point de vue : batailles, périls, trahisures et rebondissements sont au rendez-vous de l'action. Au final, on peut lui reprocher une faiblesse au niveau du style d'écriture, certaines répétitions dans les descriptions sont agaçantes (le Lige aborde toujours un visage figé comme une statue de pierre, chaque garçon pense systématiquement que ses deux autres compagnons savent mieux s'y prendre avec les femmes, etc.). La série en est à son sixième volume publié en format poche et semble vouloir se prolonger à l'envie. Les amateurs de légendes grandioses seront comblés, d'autant que l'univers décrit pourrait facilement encadrer une partie de Jeu de Rôle avec des règles de med-fan appropriées (AD&D3, par exemple).

Cette grande saga de fantasy passionne beaucoup de lecteurs mais elle suscite aussi des débats critiques. Est-ce une œuvre majeure ou un rabâchage de thèmes usés jusqu'à la trame ? On y retrouve tous les éléments définissant un best-seller de SF (au sens large) à l'américaine : une série de romans à rallonge, un héros naïf qui va tout apprendre de ce qu'est la vie au-delà de sa ferme pour finir par sauver le monde entier, une carte au début et un glossaire à la fin, quand ce n'est pas la liste des personnages pour qu'on évite de s'y perdre. Je ne peux m'empêcher de faire des rapprochements faciles avec d'autres séries à succès (le Trône de Fer, l'Assassin du Roi, ...). Sans compter une impression de déjà-vu lors de certains chapitres : la lutte entre Révérentes Mères et Honorées Matriarches dans les suites à Dune rappellent furieusement les combats entre Aes Sedai à la Pointe de Toman, la création par le Ténébreux des Trollocs et des Myrthals en pervertissant des humains évoque Morgoth fabriquant les orques à partir d'elfes...

Roman

(par François Delpuch)

**Le Cycle des Feys (Kristine Kathryn Rusch)**

Voilà presque deux ans que la collection Rivage/Fantasy a débuté sa traduction de l'œuvre de la romancière Kristine Kathryn Rusch : le cycle des Feys. Trois tomes sont parus qui devraient être suivis de nombreux autres puisque cette saga compte cinq livres aux USA et devrait être publiée en dix chez nous, sans compter le cycle suivant.

Les Feys : des guerriers pour lesquels la conquête de l'île Bleue n'est qu'une formalité à accomplir permettant de porter leur progression sur le continent voisin. La guerre est une seconde nature pour ce peuple ambitieux et la victoire une habitude, le premier volume du cycle les verra pourtant s'embourber dans une guerre mal préparée, se heurtant à des éléments dont ils ignorent tout. Rush nous montre cette guerre, qui est avant tout la rencontre de deux peuples, par les yeux de chacun de ses nombreux personnages, alternant un chapitre du côté des assaillants un chapitre du côté des défenseurs. Ne prenant parti ni pour l'un ni pour l'autre, elle enchaîne des retournements de situation savamment préparés et nous laisse découvrir un monde dans lequel l'ambition explique beaucoup et les sentiments sont souvent causes de la perte de celui qui les ressent.

La magie est bien sur présente, chez les Feys surtout, structurant leur société en castes et légitimant le pouvoir de leur souverain. Ces derniers sont en effet des visionnaires, garants d'un avenir dont ils ne perçoivent que des fragments et qu'ils sont censés modeler par les guerres qu'ils dirigent. Bien entendu ces visions servent la tension du récit, leurs interprétations donnant lieu à des quiproquos tragiques.

Ces visionnaires dirigent des magiciens moins importants mais aux pouvoirs tout aussi intéressants : les gardiens des sortilèges sortes d'alchimistes, les métamorphes "chats-garous", les charmeurs dotés de capacités magiques de leadership, les francs-tireurs tuant par simple contact, les doubles qui fusionnent avec le corps mais aussi l'esprit des victimes desquels ils prennent l'apparence, les animaliers mi-homme mi-bête,... Du côté des insulaires, l'énumération est plus rapide puisqu'un seul magicien existe, et encore : le rocaan, gardien d'une religion monothéiste, qui détient sans le savoir la réponse à l'invasion fey en la matière d'eau qu'il a bénite de ses mains. Un cas de conscience se posera cependant à lui lorsqu'il se verra obligé de cautionner le meurtre des feys pour sauver l'île.

Bref ces livres fourmillent d'idées, les feys pouvant faire d'excellents PNJs, voir des modèles pour des PJs loyaux et autres que bons. La mise en scène de leur magie et notamment de celle des doubles pourra surprendre les joueurs. Le scénario m'a pour ma part donné envie de créer une campagne se déroulant durant une invasion, avec tout ce que cela peut comporter de trahisons et d'actions, de mouvements de troupes et de complots d'alcôve.