

Livre

(par Sébastien Cognet)

Argentine (Joël Houssin)



Quelque part en Amérique du Sud, dans un futur peut-être pas si éloigné, une ville-prison laissée à la surveillance oppressante de machines, robots de guerre et fonctionnaires androïdes télépathes, a vu sa population s'organiser pour survivre. Au programme, mafias en tous genres, milices, bandes rivales, trafics de drogues, de matériel, de corps humains et de tout ce qui peut aider à survivre, mais aussi populations rampantes terrées dans les égouts, drogués mutants et alcooliques résignés. Au-dehors, le désert à perte de vue surveillé par des immenses zeppelins immobiles à l'ombre desquels s'abritent puis meurent, ceux qui ont voulu tenter de fuir la prison pour une vie meilleure.

Diego, l'ex-« Golden Boy », rebelle contre l'autorité et autrefois admiré par tous, s'est aujourd'hui rangé et s'occupe désormais de survivre en allant honnêtement acheter sa viande avariée dans les supermarchés gigantesques alimentés par l'Extérieur. Pourtant, contre un peu d'argent et quelques pilules de drogue, il accepte pour un chef de bande de porter un mystérieux paquet à un non moins mystérieux vieillard vivant entouré d'appareils électroniques. A partir de là, les événements vont se précipiter et le mener sur le chemin d'une étrange femme mi-adolescente, mi-vieillard qui elle seule avec un petit groupe d'initiés a compris quel est le danger qui menace la ville et pourquoi leurs jours sont comptés.

Un excellent bouquin trouvé au hasard des rayons d'une bibliothèque. Je ne peux bien sûr pas en révéler plus sur l'intrigue qui est le cœur de ce bouquin, tout comme le contexte post-apocalyptique qui s'étoffe et devient de plus en plus réaliste au fil des pages. Un décor riche, travaillé et cohérent qui présente le fonctionnement de toutes les couches de cette société futuriste qui ressemble pas mal à l'enfer. Ce roman peut sans peine faire l'objet d'une partie de JdR, d'une campagne (les différentes parties en sont évidentes à la lecture) ou voire même être transformé en un monde à part entière.

Avis au amateurs de cyberpunks et d'ambiances futuro-glaouques !

Ed. Denoël (Collection Présence du Future), 1989

Livre

(par Mario Heimbürger)

La mort en prime-time (Jean-Luc Bizien)



Nos lecteurs réguliers le savent, nous suivons à la loupe la carrière littéraire de Jean-Luc Bizien avec beaucoup de fidélité et d'amitié. Et le voilà qui revient là où on ne l'attend pas, avec ce polar publié aux éditions du Masque.

Sondra, une jeune actrice à la carrière inexistant accepte quasiment malgré elle de participer à un nouveau jeu télévisé de type « real-TV » qui – elle l'espère – lui permettra de se faire un nom. Honnie par quelques fanatiques à tendance religieuse, cette émission est tournée dans un lieu gardé secret, un bunker abandonné par l'armée. Un groupe d'individus y sera filmé en permanence, et devra y jouer un rôle prédéfini. De plus, les spectateurs influent directement sur le jeu en décidant des attitudes et des actions des joueurs. Rapidement, Sondra se rend compte de la fausseté de cette « télé-réalité » qui consiste surtout à transformer le loft en baisodrome et en lieu d'expression de toutes les tensions... Mais voilà que suite à un accident, un des protagonistes meurt. Alors que le jeu aurait dû s'arrêter, la production fait comme si de rien n'était. La partie a déraillé et désormais tout est possible.

Bizien s'éloigne ici radicalement de ses romans médiévaux mais a su garder l'ambiance huis clos dont il est le spécialiste, offrant une progression constante, aussi bien dans l'évolution de l'action que dans la psychologie des personnages. On cherche à chaque ligne à distinguer la vérité du simple mirage. Bien qu'il ne s'agisse pas de son meilleur roman, Jean-Luc Bizien nous montre une fois de plus qu'il sait manier le verbe avec dynamisme et punch, et nous livre un polar efficace et divertissant.

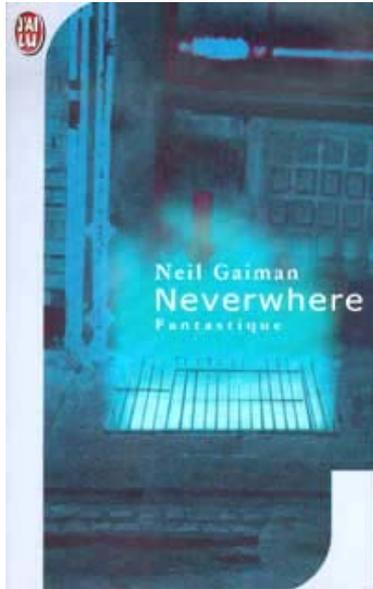
Les rôlistes pourraient même y trouver une bonne base de travail pour une soirée enquête particulièrement stressante...

Editions du Masque, 2002

Livre

(par Mario Heimburger)

Neverwhere (Neil Gaiman)



Il arrive parfois qu'en accrochant sur une couverture ou un titre, on découvre un véritable petit bijou. Il en va ainsi de cette fable magnifiquement inspirée et enjouée que nous livre Neil Gaiman, décidément un auteur prometteur.

Richard Mayhew est un londonien normal. Désespérément normal. Un soir, en allant à un rendez-vous urgent avec sa fiancée, il découvre une jeune femme blessée sur le trottoir, et décide de lui porter secours, malgré l'avis de sa compagne. Dès lors, sa vie va entièrement basculer, il rencontrera d'abord un groupe de tueurs à gages particulièrement inquiétants, avant de sombrer lui-même dans l'oubli et découvrir un autre monde : le Londres d'en bas.

Dans cet univers fantastique, les règles et la société sont complètement changées, et des créatures étranges hantent égouts, métros et ponts. N'ayant rien d'autre à faire que de suivre la jeune femme qu'il a sauvée, Richard s'engage sans le savoir dans une quête prodigieuse, qui lui révélera ses propres désirs.

Avec un style rempli d'humour qui rappelle fortement Pratchett, l'auteur nous dépeint avec beaucoup d'imagination un monde qui oscille entre Changelin et INS/MV, deux jeux pour lesquels le scénario pourrait servir de base de travail, avec un minimum d'adaptation. Les personnages sont tous riches et vivants, tandis que les péripéties représentent autant d'épreuves et de saynètes magnifiquement mises en scène. Même pour ceux qui ne s'intéressent pas aux jeux oniriques, ce roman original pourra inspirer de nombreuses dérivations et adaptations.

Ed. J'ai Lu

Livre

(par Jean-Luc)

L'aube de la nuit (Peter Hamilton)

Le zombie à la sauce « space op »

Nouveau prêtre de la planète S.-F., Peter Hamilton tisse une immense toile narrative en renouvelant le genre désuet par beaucoup d'aspects du bon vieux space op. L'univers qu'il décrit emprunte évidemment les clichés de la conquête des étoiles : planètes vastes et exotiques, peuples de multiples cultures différentes et vaisseaux surpuissants pour relier les uns aux autres. Là encore, plusieurs empires galactiques s'affrontent pour imposer leur conception de la civilisation aux humains dispersés dans l'espace. Le décor étant posé, on peut commencer à s'amuser. Hamilton ne prétend pas révolutionner le style qui doit tant aux Grands Anciens tels que Frank Herbert, A. E. Van Vogt. Son grand dessein dans l'Aube de la Nuit, série fleuve qui compte déjà cinq tomes, est plutôt de tracer une fresque qui engloberait le destin de nombreux protagonistes luttant contre un péril qui n'est pas si commun dans le space opéra : les morts-vivants.

Comment un univers ultra-technologique peut-il tolérer l'irruption de zombies sans verser dans la parodie ? Tout simplement en développant l'aspect spirituel qu'on aurait tort de négliger face aux progrès de la science. La nanotechnologie, la génétique et la physique quantique sont envisagés comme des étapes sur le chemin vers l'illumination, une alternative aussi bien qu'un impératif pour une société futuriste. Les humains ont appris à maîtriser leur environnement et il leur faut à présent tirer le maximum de leurs capacités augmentées pour faire face à la menace venant de l'au-delà.

Les esprits passés dans le royaume de la mort ont gagné leur ticket de retour dans la réalité. Ils ont à leur disposition une puissance énergétique devant laquelle toute la technologie humaine est impuissante. Les rares races extra-terrestres ne veulent rien savoir, ayant semble-t-il déjà réglé ce problème à leur manière, mais les hommes devront apprendre leur leçon tout seuls. Ils doivent vaincre leur côté obscur, cette tendance à l'autodestruction que procure un pouvoir trop grand et trop facilement gagné.

Comment l'illumination va-t-elle se produire ? Un grand nombre de protagonistes est mis en scène, chacun lancé dans une quête différente. Quelle voie sera la bonne : l'héroïsme aveugle de Lagrange Calvert, l'innocence de la jeune Jay ou la détermination farouche de Louise Kavanagh ? Pour l'heure le destin est encore impénétrable ; mais Peter F. Hamilton a sagement fixé un terme à sa saga au tome 2. « Révélation » qui clôt le cycle du Dieu Nu.