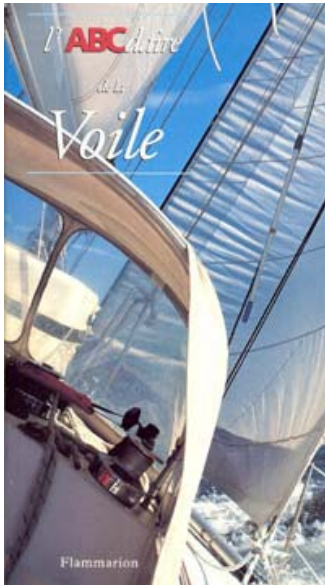


L'ABECEDAIRE DE LA VOILE

Type : documentaire

Edition : Flammarion



À travers ses abécédaires, Flammarion a fait là une collection vraiment intelligente et vraiment bien foutue. Ils y ont des sujets aussi divers que variés (la bière, le chocolat, le thé, etc.).

Celui-ci vaut le détour pour les joueurs qui s'intéressent un tant soit peu au monde de la voile présent comme passé. C'est très agréable à lire et surtout très clair. Il peut être un très bon complément à plein de jeux de rôles qui ont à voir de près ou de loin avec la mer. Et puis même, lisez-le : enrichir sa propre culture générale est aussi un plaisir fondamental.

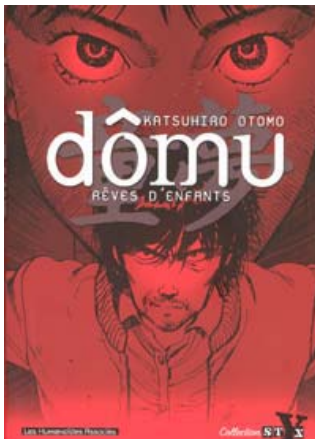
(par Armand Buckel)

DOMU REVE D'ENFANTS

Auteur : Katsuhiro Otomo

Type : manga

Edition : Les Humanoïdes Associés



C'est une géniale BD de Katsuhiro Otomo faite peu avant son célèbre AKIRA. L'histoire de prime abord paraît simple. C'est une enquête sur une série de morts dans un ensemble d'habitations type HLM puissance dix. Mais l'histoire se corse par la présence d'êtres aux capacités psy assez impressionnantes. L'histoire mêle habilement le fantastique et l'enquête policière.

Le scénario est franchement bien mené, les personnages sont très humains. Les cadrages de ses cases sont cinématographiques. Cette BD vaut réellement le détour et est une bonne introduction à l'œuvre d'Otomo. À lire absolument pour ceux qui aiment les ambiances glauques et inhabituelles.

(par Armand Buckel)

GLORIANA

Auteur : Michaël Moorcock

Type : fantasy

Edition : Folio SF



On connaît surtout de Moorcock ses longues (trop longues ?) et sombres (trop... ?) sagas de médiéval-fantastique, comme le cycle d'Elric ou la légende d'Hawkmoon. Gloriana ou la reine inassouvie est un roman en un tome dont le thème, l'Amour, n'est pas de ceux habituellement pris pour sujets dans cette littérature.

Tout se passe à la cour de Gloriana à Londres capitale d'Albion, sur un des quelconques plans du continuum espace-temps. Gloriana est la femme fantasmée, inassouvie donc à assouvir, autour de laquelle tournent tous les autres protagonistes. Dans ce monde renaissance-fantastique proche du nôtre par sa géopolitique troublée et son exclusion des plus pauvres, elle représente par sa passion l'espoir d'une paix durable. Mais comment cette reine de vertu peut-elle lutter contre les ambitions qui menacent de détruire l'empire colonial d'Albion ?

Le régent Montfalcon est le véritable gestionnaire de la situation, avec l'aide de Quire, son homme de main, il n'hésite pas à tuer ou séquestrer ceux qui s'approchent de trop près du pouvoir. Cependant Quire autoproclamé artiste du crime et authentique génie politique se révèle être un danger plus grand que ceux qu'il aidait à combattre. Sans entrer dans les détails de l'intrigue l'évident dénouement se produit et Quire cherchant à renverser le pouvoir se rapproche de Gloriana, en devient l'amant et oublie son objectif premier. Ensemble ils déjouent les complots contre l'empire, amenant cette leçon de morale politique : seule l'alliance de la passion et de la raison permet de mener une politique efficace et juste à l'échelle d'un monde.

La vie à la cour, la compétition des souverains de Pologne et d'Arabie pour la main de la reine, les exclus vivant dans les interstices du palais, la destinée de la mère de Gloriana,... pourront inspirer des MJs férus d'intrigue politique. Les deux personnages principaux surtout, individuellement ou en couple feront des PNJs tout en subtilités. Quire, prince du vice, n'a d'autre morale que sa raison, sa fierté et sa loyauté prises en cet ordre, il est aussi pourtant un mystique dont l'unique ambition est « *d'amplifier et définir ses sens* » et un pacifiste pour qui « *le faible aime à se battre* ». Gloriana élevée par Montfalcon pour incarner la paix et rompre avec la politique répressive de son père s'acquitte à merveille de sa tâche, pourtant sa soif inextinguible d'absolu est une faiblesse que seul Quire arrivera à lui faire accepter.

(par François Delpuech)