

WALHALLA

Auteur : Graham Masterton

Type : roman

Edition : Pocket



Graham Masterton est un écrivain de littérature fantastique de second ordre, au sens noble du terme. C'est dire qu'il n'économise aucun stéréotype et aucune grosse ficelle pour faire plaisir à ses lecteurs friands de choses dégoulinantes – le tout enrobé dans un papier cadeau rouge sang rutilant.

Avec son roman *Walhalla*, Masterton comble manifestement une frustration : celle de ne pas être Stephen King et de ne pas avoir écrit *Shining* – rappelons-le, l'histoire d'un hôtel maudit possédant son gardien jusqu'à la folie. Donc, Masterton s'offre son propre *Shining*. *Walhalla* n'est pas son premier roman et Masterton a après tout connu une certaine gloire. Il peut donc s'offrir ce plagiat – lequel dénie sur sa fin ses origines, à la surprise du lecteur, et se révèle plus proche en réalité du *Rébecca* de Daphné du Maurier.

À ce point de notre critique, il y a un élément dont il faut tenir compte : le monde est divisé en deux catégories. Soit on aime Masterton – parce qu'on a toujours aimé les histoires de fantômes et de monstres répugnants –, soit on a des aspirations trop élevées pour aimer Masterton, façon « *Moi, je maîtrise Vampire, Monsieur* ». Cet article s'adresse aux premiers.

Il nous a fait le coup du spectre du shaman indien adorateur de Cthulhu banni au dernier moment par l'invocation que Harry Erskine fait de l'esprit-totem d'un super ordinateur. Il nous a fait le coup du sorcier interné en hôpital psychiatrique qui fait disparaître tout le monde *dans les murs* pour libérer une faune de sadiques psychopathes 60 ans plus tard sur le malheureux couple qui a racheté l'endroit. Il a fait le coup des tableaux ensorcelés produisant en leur sein une autre dimension, refuge d'une famille de sorciers psychopathes – encore des sorciers et des psychopathes, toujours des cinglés-frappés-du-ciboulot. Il a fait le coup du char d'assaut oublié sur les côtes normandes et possédé par un démon invoqué par les alliés contre Hitler. À cette occasion, je me rappelle d'ailleurs d'une critique de *Casus Belli* expliquant comment et pourquoi ce livre – *Le Jour J du Jugement* – est aussi à chier que ça...

Revenons à *Walhalla*. Craig Bellman, un juriste fortuné, est victime d'une agression – aussi atroce que drôle, à bien y réfléchir et dont on ne dira rien pour préserver le goût du premier chapitre et une entrée en matière fracassante. Pour se remettre du choc, il décide d'acheter une maison immense qu'il découvre par hasard. En réalité, on sent bien que Craig n'est plus tout à fait le même depuis qu'il a vu la maison... Celle-ci aurait appartenu à un ancien milliardaire qui se serait suicidé en 1937 dans des circonstances étranges. Cependant, dans la demeure tombant en ruine, une inscription en latin : *Non omnis moriar...* « je ne mourrai pas complètement ».

Effie, l'épouse de Craig, elle, n'aime pas du tout la bicoque. C'est bien naturel : dès son arrivée, elle entend des sanglots et une voix dans sa tête qui la met en garde contre l'endroit, avant de tout simplement tomber nez à nez avec un fantôme pressé dans l'escalier.

Voilà l'un des traits typiques de l'écriture de Masterton : tout va très vite, sauf quand la scène dure pour soutenir l'angoisse du lecteur qui en demande encore. La créativité de Masterton est, de plus, évidemment une source inimitable pour un scénariste de jeu de rôle d'horreur qui devrait le lire un crayon à la main. Tout y est, de l'ambiance aux idées, que ces dernières soient originales et délirantes – par exemple la circonférence des solives et la scène du chat dans *Walhalla* – ou remâchées et traditionnelles dans ce genre particulier de la littérature – empalements *gore* et silhouettes spectrales aux fenêtres.

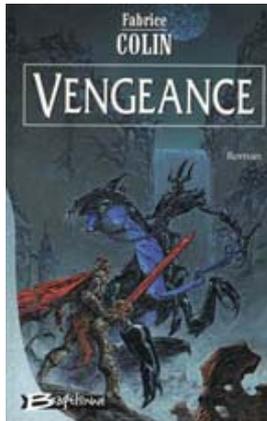
Lire Masterton relève d'un autre trait avantageux en particulier pour un scénariste de *L'Appel de Cthulhu* : son « œuvre » est une relecture – un peu populaire – et une modernisation des thèmes classiques de l'écrivain génial de Providence. En cas de crise d'inspiration, on peut se servir à la pelle.

(par Pascal RIVIERE)



VENGANCE

Auteur : Fabrice COLIN
Type : heroïc-fantasy
Edition : J'ai lu



Si comme moi et comme de nombreux joueurs de rôle vous êtes tombés dans Robert Howard, Michaël Moorcock ou Jack Vance quand vous étiez petit, élevant l'heroïc-fantasy au rang de genre littéraire prédominant, apprenez qu'il ne vous sera plus permis de vomir devant l'étalage des romans Donjon & Dragon en rallant « plus rien à lire »... Ragez, vous ne pourrez plus gémir en toute légitimité. Non pas que les romans D&D aient été enfin brûlés – l'autodafé étant l'unique sort mérité par ces petits tas de m... littéraires qui envahissent les rayons de la FNAC, évacuant de leur poids nos maîtres anciens. Jack Vance est par exemple réduit à la FNAC de Strasbourg aux quatre volumes du Cycle de Tschai ; le reste – Cugel compris – est introuvable.

Il faut bien reconnaître ici que le vendeur est moins à fustiger que le consommateur, et quand on voit le niveau culturel du joueur de base...

Non, le motif de l'interruption de vos plaintes devra identifier pour son origine l'entrée heureuse, sur la lice abandonnée depuis trop longtemps du *Sword and sorcery*, de Fabrice Colin et de son remarquable roman intitulé *Vengeance*, J'ai lu, Fantasy, 2001.

Notons que J'ai lu démocratise depuis quelques années le renouvellement du genre en publiant en édition de poche de nombreux jeunes auteurs talentueux tel Robin Hoob, Mathieu Gaborit ou David Gemmell.

Toutefois, le roman de Fabrice Colin est remarquable en particulier car il déterre bel et bien la *Sword and sorcery*, un style de narration qui n'est plus pratiqué aujourd'hui. La méthode est inventée par Robert Howard : prenez un barbare, plongez-le dans une civilisation décadente inspirée du modèle gréco-romain, actionnez le ressort de la fatalité tragique, brassez les machinations, les assassinats et les adultères, saupoudrez de démons et... et bien en général, jetez, car le résultat est aujourd'hui ordinairement si indigeste ou au contraire inconsistant que même un Arnold Schwarzeneger déchu de ses fonctions, ruiné et alcoolique ne voudrait du scénario de ce Kalidor III.

Et bien Fabrice Colin parvient pourtant à faire monter la sauce et produit avec *Vengeance* ce curieux anachronisme littéraire en écrivant quelque chose de bon et de neuf avec des aliments normalement fades et périmés.

Mais il ne se contente pas de cela, car en plus, il écrit un bon livre – au sens général. Colin a compris qu'il existe une différence entre une pile de pièces de monnaie et un tableau. Une accumulation linéaire d'éléments forme une construction narrative bien maigre. Un tableau, lui, articule des composantes dans une forme structurée complexe. Les éléments de l'histoire ne s'accumulent pas, ils s'articulent pour dessiner une dramaturgie affinée, belle, implacable et imparable dans ses effets. Le livre fermé laisse flotter un parfum de lecture d'adolescence : je me rappelle, sans plus en avoir honte, pourquoi j'aime le jeu de rôle d'heroïc-fantasy.

(par Pascal RIVIERE)

L'ÉCHINE DU DIABLE

Réalisateur : Guillermo del Toro
Type : film de suspens
Edition : DVD Studio Canal



Excellent film de Guillermo del Toro, surtout connu pour ses autres œuvres comme Cronos, Mimic et surtout le fameux Blade 2 (de celui-ci on en parlera une autre fois).

Carlos, un jeune garçon de douze ans se retrouve, en pleine guerre civile espagnole, dans un orphelinat un peu particulier. Face à l'hostilité des autres, il découvre le mystère spectral que cache l'institution. Je n'en dirai pas plus.

Il faut souligner la grande qualité du film alors que la filmographie de l'auteur n'est franchement pas bandante. L'histoire est de la qualité d'un Hitchcock, le suspense est très prenant. Je salue aussi la fidélité de la reconstruction historique que se soient les décors costumes ou dialogues.

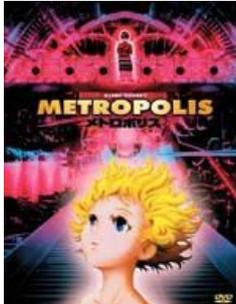
Mais la chose la plus intéressante pour nous rôlistes est le scénario. Il y a là une très très bonne structure, certes classique, mais d'une efficacité diabolique. Ce film est une bonne inspiration pour tout maître de jeux fantastique contemporain ou pas. L'intrigue peut être retranscrite dans beaucoup d'univers. Et même pour le visionner, le film vaut réellement le détour.

(par Armand BUCKEL)



METROPOLIS

Réalisateur : Rintaro
Type : film SF
Edition : DVD Columbia Tristar



Non, je ne vais pas vous parler du géantissime film de Fritz Lang. C'est juste du dessin animé japonais sorti l'an dernier. Il a été réalisé par Rintaro et scénarisé par Katsuhiro Otomo d'après l'œuvre de Tezuka.

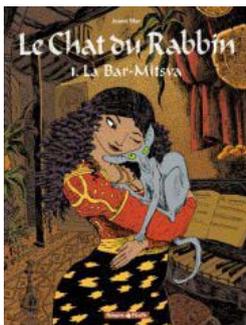
L'histoire est simple. Un policier est envoyé à Métropolis à la recherche d'un savant hors-la-loi. Le savant en question fabrique un robot ultra perfectionné pour le compte d'un magnat très puissant de la cité en question. À lieu une révolution, manipulée bien sûr, et une grande histoire d'amour. Bon, je vais être honnête, le film est un hommage à Tezuka. Le scénario d'Otomo est à mon goût bancal. Il aurait mérité d'être un peu moins fleur bleue. L'animation est par contre très belle. Ils ont réussi un bon mélange entre la 2d et la 3d. Mais bon ça ne fait pas tout.

Mais pour nous rôlistes, l'univers proposé est d'un grand intérêt. L'organisation sociale de la ville est un bon background pour pas mal de jeux futuristes.

(par Armand BUCKEL)

LE CHAT DU RABBIN

Auteur : Joan Sfar
Type : BD
Edition : Dargaud



Je sais ce que certains vont me dire. Cette BD ne peut pas vraiment servir pour une inspi pour le JDR.

Mais je ne résiste pas au plaisir de vous présenter cette histoire de chat qui parle et qui veut faire sa bar-mitsva. Sfar nous fait rencontrer des personnages truculents et d'une grande tendresse dans cette Afrique du nord séfarade. Il nous fait sortir de la caricature du juif du sentier et nous fait découvrir qu'il y a autre chose que le textile.

En tous cas, il y a là une qualité scénaristique proche du conte. Je ne peux vous inciter qu'à acheter les trois albums qui sont parus jusqu'à présent. Pour moi, il y a là un plaisir de lecture jubilatoire que je n'avais plus eu depuis longtemps.

(par Armand BUCKEL)

LE PINGOUIN

Auteur : Andreï Kourkov
Type : roman policier
Edition : Point



Kiev, de nos jours ; Victor Zolotarev a pris chez lui Micha, un pingouin que le zoo ne pouvait plus nourrir. Mais Micha est dépressif et cardiaque. Victor, qui plus est, est écrivain au chômage. Mais il se fait remarquer par un journal local qui lui propose d'écrire « des petites croix », des nécrologies de personnes encore vivantes en prévision de. Mais les « petites croix » meurent de plus en plus fréquemment. De qui sont ces crimes ? Victor en essayant d'y comprendre quelque chose se fait entraîner dans le bordel ambiant d'un pays où seule la loi du plus retord compte.

Malgré l'histoire qui de prime abord peut paraître un peu glauque, le roman est écrit sur un ton de désenchantement qui moi me plaît beaucoup. Il y a là aussi quelques personnages secondaires qui peuvent être réutilisés en tant que Pnj dans pas mal de jeux d'enquêtes contemporains. Et puis ne boudons pas non plus notre plaisir, le roman est excellent. C'est vraiment un auteur à suivre.

(par Armand BUCKEL)