

Lors du dernier Clair de Runes où j'ai participé, j'ai présenté quelques œuvres mais je trouvais que ce que j'avais dit à leur sujet n'était pas suffisant à mon goût, donc voilà une présentation plus complète de ce dont je voulais parler.

Final Fantasy X

Dans les jeux-vidéos, il arrive souvent que lorsqu'on vainc un adversaire, celui-ci disparaisse dans une explosion de pixels ou un clignotement assez peu naturel, mais c'est surtout pour ne pas avoir à gérer la présence des cadavres qui au final encombreraient l'image et ralentiraient la machine. Mais peu de jeux ont expliqué pourquoi ce phénomène se produit.



Parmi ceux-là, Final Fantasy X (j'aurais pu vous parler du VII mais comme c'est celui dont on parle à chaque fois qu'on parle de la saga et qu'il rentre pas aussi bien dans le thème, et bien je parle du X) nous donne une explication à la fois sur la disparition des monstres et sur leur apparition. Sur le monde de Spira, lorsqu'une personne meurt, il faut qu'un prêtre accomplisse un rituel pour l'envoyer vers l'au-delà ("Farplane" en version US) qui s'appelle la Cérémonie de l'Accompagnement. Les morts ont besoin de cette cérémonie car s'ils restent trop longtemps sur Spira, ils en viennent à regretter leur mort, à jalouser les vivants, à les haïr et à s'incarner en monstres. Il y a aussi certains morts qui décident d'arpenter aussi Spira, on les appelle "Errants" mais je n'en dirai pas plus.

Dans cette aventure on va suivre le pèlerinage de Yuna, une jeune Invokeuse, prêtresse de l'église de Yevon capable d'appeler des créatures mystiques du nom de Chimères. Le but du pèlerinage est de pouvoir pratiquer l'Invocation Ultime capable de vaincre Sin, un monstre géant qui ravage le monde et qui réapparaît toujours après avoir été vaincu, mais sa destruction donne aux gens de Spira, un répit, une période de paix où la vie peut prendre un cours normal. L'apparition de Sin a été prophétisée par Yu Yevon, le créateur de la religion principale de Spira, et son but est de punir l'usage excessif des technologies, c'est pour ça qu'au cours du jeu nous verrons des affrontements entre les yevonites et les Al-bhed, un peuple de bannis, d'hérétiques aux yeux des yevonites, qui recherchent d'anciennes machines pour les remettre en état de marche.

Bon par contre je dis qu'on suit le pèlerinage de Yuna, mais ce n'est pas le personnage principal, c'est juste le personnage le plus important du récit, le personnage principal est Tidus, un jeune homme natif de la grande cité de Zanarkand, et qui lors d'une attaque de Sin se retrouve perdu dans un coin paumé et après avoir été sauvé par un groupe de récupérateurs Al-bhed apprend que Zanarkand a été détruite il y a plus de 1000 ans et qu'il n'en reste que des ruines.

C'est un excellent jeu comme le reste de la saga, chaque jeu est indépendant des autres donc peu s'aborder sans avoir joué aux autres. Personnellement à part le XI et le XIV qui sont des MMORPGs et le XV qui est le dernier en date, j'ai joué à tous les autres jeux de la série principale, j'y ai passé des heures de plaisir et j'y repasserai volontiers d'autres.



C'est qui la jolie petite Chimère à sa maman ?

Les jeux de cette série ont comme points forts des scénarii complexes (lors desquelles on commence souvent à juste aller d'un point A à un point B et PAF! un truc se produit et au fil des événements on finit par sauver le monde), des graphismes à la pointe du progrès (de l'époque où le jeu est sorti, je rappelle que le premier est sorti en 1987 et le VII en '97, le X est sorti en 2001 qui était une année assez prolifique en excellents jeux mais ce n'est pas le sujet) et une BO géniale dont le compositeur Nobuo Uematsu est considéré par beaucoup comme le plus grand compositeur de jeux vidéo ex æquo avec Jeremy Soule (Skyrim, Baldur's Gate,...). Mon avis personnel est que Uematsu = George Williams.

Ce jeu est l'un des premiers de la saga à avoir eu une suite directe, Final Fantasy X-2 (pour faire simple), bien moins sérieux que le premier, on suit encore Yuna mais dans des aventures plus girly et funs, avec une équipe du type Drôle de dames ou Cat's Eyes (elles font même la pose à un moment). Je le trouve sympathique à jouer mais il vaut moins le détour que l'original. Bon pour finir avec FFX, je vous met en lien la cinématique de la Cérémonie de l'Accompagnement.

<https://www.youtube.com/watch?v=RBoWuCCByPM>

Planescape : Torment

Dans ce jeu sorti en 1999 (considéré au sein des communautés de joueurs comme le meilleur RPG existant), vous incarnez le Sans-Nom, un homme amnésique à l'aspect légèrement cadavérique. Le premier contact du Sans-Nom avec le monde est un crâne volant se faisant appeler Morte, il lui explique qu'il s'est encore fait tuer et qu'il se trouve dans la Morgue des Hommes-Poussière.



Ah oui et qu'il est immortel. Il va donc falloir pour les deux compagnons sortir de cette morgue en bravant les Hommes-Poussière et leurs zombis. Ce jeu laisse choisir au joueur s'il préfère la manière forte ou la manière douce, parce que les zombis ne sont pas sans intelligence, on peut discuter avec eux et ils ont une personnalité. Et en ce qui concerne les Hommes-Poussière, il s'agit d'une faction qui croit que la vie n'est qu'une farce et que la Vraie Mort n'est accessible que pour ceux qui se sont libérés de toute passion (un sorte de variante goth des bouddhistes), ils s'occupent de la Morgue et signe des contrats de vie avec des gens pour qu'ils acceptent en échange d'argent de se faire changer en zombi à leur mort pour travailler à leur service.

En sortant de la Morgue, le Sans-Nom devra explorer la ville de Sigil, la Cité au centre des plans, et le reste du multivers pour trouver des réponses sur son passé et sur son immortalité en croisant des anges déchus et des diables en permission, une succube chaste, la Nation des morts (un village de morts-vivants fort sympathiques pour la plupart, ce passage du jeu est excellent), le fantôme d'une ancienne amante ou une sorcière légendaire.



Un réveil difficile

Dans ce jeu encore, il y a un mécanisme de jeu-vidéo qui est utilisé à des fins scénaristiques : le respawn, c'est-à-dire le fait de réapparaître en début de zone quand on se fait tuer et là ça marche grâce à l'immortalité du Sans-Nom alors qu'on ne sait toujours pas comment Mario fait ça juste en mangeant des champignons.

Ce jeu est une merveille avec un scénario complexe, une trame principale longue et haletante, des quêtes annexes qui reposent sur un background vraiment profond, des options dans le jeu du personnage principal par le biais des choix de dialogue ou de la classe (qui se choisit au cours du jeu, et pas à la création, par le biais de quêtes vraiment sympa) et qui nécessite beaucoup de réflexion (on peut y jouer en étant bourrin mais on passe à côté de l'un des points forts du jeu).

Fullmetal Alchemist

Après la mort de leur mère, Edward et Alphonse Elric décident d'apprendre l'alchimie pour la ramener à la vie, contrairement au tabou apposé sur la pratique de la transmutation humaine. Car l'alchimie a des lois et la plus importante est celle de l'échange équivalent, il faut donner autant que ce qu'on veut recevoir (chez nous on parle de loi de Lavoisier qui est résumée "Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme.") Ils ont pensé à tout, le cercle de transmutation, les composants de base d'un corps humain (calcium, carbone, fer, ...), l'information donnée par le sang... mais ils ont oublié le prix de la vie ce qui va leur coûter cher. Alphonse perd son corps et Edward sa jambe gauche. Ce dernier pour sauver son petit frère sacrifie son bras droit pour lier son âme à une armure (on peut dire que ça lui a coûté un bras et une jambe littéralement) et au final pour rien car le corps de leur mère nouvellement créé est une aberration difforme.



Les gentils, si si !

Quelques années plus tard, Edward est devenu alchimiste d'état au sein de l'armée d'Amestris et suit ses recherches sur la pierre philosophale, le seul moyen connu pour rendre son corps à son frère. À cause de son bras et de sa jambe métallique, on lui a donné le titre d'Alchimiste d'Acier (Fullmetal Alchemist, ça tombe bien c'est le titre).

Et c'est là le postulat de départ d'un manga qui donna naissance à deux séries animées très différentes mais toutes les deux excellentes. En différence à un shonen classique, nous avons une histoire qui se finit en 26 tomes (ce qui est assez peu si on compare à Bleach qui en compte 74 et One Piece qui en compte 88). La première série (qui se nomme *Fullmetal Alchemist*) a commencé au moment où le 6ème tomes était sorti et devait trouver une conclusion en 51 épisodes, cette série met plus l'accent que la seconde sur l'aspect tragique des événements que vivent les héros, sur le caractère body-horror de certains passages et sur la question du prix de la transmutation (parce qu'il faut mettre plus d'énergie pour réparer un truc que pour le casser, par exemple un vase ne se répare pas quand on lance tous les morceaux au même endroit alors qu'il s'est cassé avec le même geste, je crois que c'est en lien avec le phénomène d'entropie mais je ne suis pas sûr).

La deuxième série se nomme *Fullmetal Alchemist : Brotherhood*, celle-ci reprend le manga du début à la fin, avec certains passages déjà présents dans la première série. Pourquoi ils les ont pas mis dedans ? Je ne sais pas, ils ont dû se dire que les gens avaient déjà vu l'autre série ou lu le manga. C'était pas des passages essentiels mais il y en a quand même un qui présente un personnage secondaire qui a un rôle assez important dans les derniers chapitres, bah on les voit débarquer de nulle part.

Et sinon, j'adore. Je trouve que c'est ce qui se fait de mieux en shonen, il y a des combats qui ne se résume pas à "Je vais utiliser toute ma puissance pour taper le méchant qui va faire pareil que moi et on va se croiser et je vais me mettre à genou en faisant croire que c'est moi qui est perdu mais en fait que c'est lui qui va tomber parce qu'il a perdu." Les combattants sont humains pour la plupart, certains avec des capacités qui dépasse l'entendement, notamment grâce à l'alchimie et ses dérivés, mais dans l'ensemble les lois de la physique ne sont pas trop violées. Il y a une foultitude de personnages extrêmement attachants, à commencer par Alphonse qui est un gentil garçon de 14 ans mais qui a pour corps une armure de 2m10 à l'apparence menaçante ce qui a un impact un poil néfaste sur ses relations sociales, on pourrait croire qu'avoir un tel corps ne comporte que des avantages car il ne ressent pas la douleur, la faim, le froid ou le sommeil mais avoir un corps vivant permet de profiter des plaisirs de la vie comme la nourriture, le fait de ressentir la chaleur du soleil ou le parfum des fleurs.

Et Edward n'est pas un héros parfait, il est complexé par sa petite taille, grossier, pas toujours sympathique mais il est aussi intelligent, courageux et surtout humaniste. Et c'est ça qui fait la force de cette œuvre (j'inclue les deux séries dans le tout), c'est l'humanité, l'empathie que l'on a pour chaque personnage, même ceux qui sont détestables peuvent inspirer le respect, la compassion ou la pitié.

Il existe de nombreux produits dérivés, notamment 3 long-métrages :

-*Fullmetal Alchemist : Conqueror of Shamballa* qui est la continuation de la première série

-*Fullmetal Alchemist : L'Étoile sacrée de Milos* qui est une suite de la deuxième série

-*Fullmetal Alchemist* qui est un live-action (adaptation de manga en prise de vue réelle, avec des vrais acteurs quoi) dont je ne sais pas grand chose mais qui doit reprendre des événements du manga, je ne sais pas ce que ça vaut.

Durarara!!

Cette œuvre au nom bizarre qui est l'onomatopée du bruit d'un moteur de moto est une série de light-novel (comprenez "roman destiné à des jeunes adultes"), écrite par Ryogo Narita, qui a été adaptée en série d'animation et en manga. Chose rare, cette série est traduite en français. Je connais surtout l'animé qui je kiffe, on commence par suivre Mikado un lycéen lambda plutôt timide, assez froussard qui vient de la campagne pour entrer dans un lycée de Tokyo. Il arrive donc au quartier d'Ikebukuro accueilli par Masaomi, un ami d'enfance bien plus extraverti que lui et lui fait découvrir le quartier. Et il y a plein de choses à découvrir, outre les mafieux et les gangs de petite racaille, il y a un homme blond en costume de barman doté d'une force surhumaine, le Motard noir qui est une véritable légende urbaine (on raconte même qu'il n'aurait pas de tête), l'Éventreur qui est un fou qui attaque les gens au couteau mais sans les tuer, et des rumeurs sur un rassemblement de personnes appelé Dollars dont personne ne sait rien.



Mais pour le début, le personnage de Mikado a pour rôle de faire découvrir le quartier et ses habitants, habitants sur lesquels on va rebondir pour en rencontrer d'autres et de fil en aiguille être présenté à toute une galerie de personnages hauts en couleur.

Parmi ceux-ci, le personnage qui sort le plus de l'ordinaire est Celty Sturluson, à Ikebukuro elle est connue sous l'identité du Motard Noir, mais en vrai, c'est une Dullahan qui vient d'Irlande. Les Dullahans sont des esprits du folklore irlandais représenté comme étant des cavaliers qui portent leur tête tranchée sur leurs genoux, ils seraient chargés d'emmener les morts vers l'au-delà (psychopompe!). Mais Celty a perdu sa tête et, par conséquent, la plupart de ses souvenirs, c'est en la recherchant qu'elle est arrivée à Ikebukuro, elle a alors transformé son cheval en moto pour se fondre dans la masse.

N'ayant pas de tête, elle ne peut pas parler par voix orale, elle utilise donc un PDA pour écrire ce qu'elle dit. Elle vit sur

place avec Shinra Kishitani, un médecin clandestin qui travaille souvent avec les yakusas et d'autres personnes du monde souterrain. Et parmi les connaissances de Shinra, il y a deux anciens camarades de classe, Shizuo Heiwajima, l'homme blond en tenue de barman à la force surhumaine dont il était question plus haut et Izaya Orihara, un informateur qui s'éclate à manipuler les gens et à foutre la merde un peu partout, ce qui en fait l'ennemi naturel de Shizuo. Leurs combats sont récurrents au long de l'animé et ont un impact assez néfaste sur le mobilier urbain.

Et s'il en fallait plus, il y a dans le quartier un sabre démoniaque capable de posséder son porteur. La série d'animation, sortie en 2010, fait partie de mes séries préférées et j'ai été comme un petit fou 5 ans plus tard lorsque j'ai appris qu'une seconde saison (intitulée *Durarara!!x2*) était en cours de parution. Les deux saisons sont découpées en arcs narratifs de 12 épisodes (2x12 pour la première saison, 3x12 pour la deuxième). Parmi les points forts de la série, il y a la BO qui sans avoir des morceaux exceptionnels à écouter colle vraiment à l'ambiance pendant le visionnage (y a certains génériques qui sont assez cools, ne serait-ce que le premier), l'histoire bien sûr qui mêle des considérations assez terre-à-terre de guerre de gangs de collégiens/lycéens et la présence d'êtres surnaturels comme Celty (ça c'est de la vraie urban-fantasy), mais j'ai une affection

particulière sur le jeu des seiyuu (acteurs vocaux) qui se donnent à fond dans leur rôle. La performance de Hiroshi Kamiya et Daisuke Ono, qui donnent leur voix respectivement à Izaya et Shizuo, fait que chacune de leur scène est un vrai plaisir, ça et le fait que leurs persos sont les plus cools de la série (il y a d'autres persos cools mais ces deux-là sont mes chouchous).

Ah et comme il y a beaucoup de personnages, les créateurs de la série ont jugé bon de rappeler le nom des principaux rôles dans les opening (même si c'est écrit en japonais il y a des versions où le nom en alphabet romain apparaît dans les sous-titres) tout en se servant du montage pour indiquer un lien entre deux qui se suivent.

Et cadeau le lien du premier générique avec les noms écrits pour qu'on puisse les lire nous autres, non lecteurs de kanjis : <https://www.dailymotion.com/video/xc1rgj>

Gunnerkrigg Court

Un webcomic écrit par Tom Siddell dont j'avais déjà parlé qui raconte les aventures d'Antimony Carver dans une école très particulière qui donne son nom au comic. C'est un lieu étrange avec de longs couloirs sombres et froids (mais ça, ça vient peut-être juste du fait que ça se situe en Angleterre) et une architecture improbable, aléatoire même.

Annie (le diminutif d'Antimony, c'est quand même mieux qu'un élément chimique toxique) est très froide et laconique au début mais sa proximité avec sa camarade Kat lui permettra de s'ouvrir aux autres. Mais il n'y a pas qu'avec les humains qu'elle aura des contacts, elle rencontrera des fantômes (certains gentils et drôles comme Mort et d'autres beaucoup moins comme Jeanne), des psychopompes, des fées et même des célébrités comme Renart, Ysengrin et Coyote.

Si vous comprenez l'anglais, n'hésitez pas à aller jeter un œil.

www.gunnerkrigg.com



Et en sus, l'auteure de *Sleepless Domain* dont je vous avais parlé pendant ma sélection Magical girls a annoncé qu'une version française devrait être publiée chez Hachette dans peu de temps, une affaire à suivre donc.

Arthur