

Black Book Editions : Pourquoi ce retour sur Thorion Weir, au lieu de terminer cette épopée dans un autre monde de ton multivers ?

Nicolas Cluzeau : Une grande partie des intrigues du Multivers Gaiën a son origine sur Thorion Weir. Je voulais développer le continent sud et son histoire, et c'était prévu depuis le début que je place le quatrième tome dans cette région du monde : tous les apartés, les intermèdes, l'histoire des Sorciers d'Argile ont créé un horizon d'attente qui a sa conclusion dans les jungles et l'ascension de la nouvelle république.

BBE : Est-ce qu'un dieu de religion monothéiste se cache derrière Plutonis ? Est-il le fameux « Dieu jaloux » ? Il semblerait que les dieux, malgré leur puissance, soient aussi mesquins et avides de pouvoir que les hommes, entre intrigues politiques et trahisons...

NC : Je crois qu'un des protagonistes du cycle le résume très bien : le statut divin est le dessein ultime de ceux qui montent les marches du pouvoir. Parlons ici de pouvoir absolu, qui corrompt absolument : les dieux, les princes-démons, tous ont franchi le cap qui les a rendus immortels, mais d'autres arrivent qui veulent prendre leur place. Aussi manigances, manœuvres sournoises et trahisons pour circonvenir les nouvelles menaces sur leurs positions divines sont monnaie courante dans mon multivers. Bien sûr, les êtres divinisés, qu'ils soient sur l'Olympe, sur l'Asgard ou dans les Strates inférieures, ne sont pas à quelques centaines d'années près. Ils ont le temps. Le « Dieu jaloux » est un exemple de cette patience : et tu as vu juste, de toute manière on le devine peu à peu dans les volumes 2 et 3 du cycle, que cette divinité complète pour renverser, et voire même détruire, ses frères et sœurs. Y réussira-t-il ? Rien n'est moins sûr. Le cycle qui devait suivre *Le Dit de Cythèle* devrait répondre à cette question, parmi toutes celles qui sont soulevées.

BBE : Finalement, c'est plutôt le déterminisme de Cythèle qui l'emporte face au libre-arbitre de Triliock. Est-ce une règle absolue dans ton multivers, les personnages ne peuvent-ils pas faire de véritables choix, se libérer de leur destin ?

NC : Non, au contraire. J'essaie de montrer que justement, les personnages ont le choix du chemin à emprunter. Même Eréas dans *La Ronde des vies éternelles* montre trois sentiers à Cythèle, celui du passé, du présent et du futur. C'est elle qui choisit celui du passé, sans que le fils de Plutonis ne la force à quoi que ce soit. Rien non plus ne la forçait de partir à la

recherche des âmes de sa famille. Mais elle l'a fait de sa propre volonté. Ce qui se passe dans Le Souffle du dragon, et surtout la fin, n'est pas du fait de Cythèle, mais plutôt d'Harmelinde et Deirdre, qui prennent une décision aux conséquences que le lecteur découvrira. Cythèle n'y est pas pour grand-chose. Elle, ce qui l'intéressait, c'est la dernière âme. Celle-ci, d'ailleurs, choisit aussi son chemin et prend ses décisions en connaissance de cause. Quant à la prophétie d'Eréas, je l'avoue, il est évident que le fils de Pluton (et le dieu lui-même) savait très bien où se trouvaient les âmes de la famille de Cythèle, mais il voulait simplement que la hiérarchie enthousiaste et volontaire fasse le sale boulot à sa place – pas vu pas pris, comme on dit.

BBE : Quand tu maîtrises une partie de jeu de rôle dans ce multivers, comment gères-tu les diverses influences divines ? Sont-elles les seules lois qui le régissent ?

NC : Les influences divines ne se ressentent que très peu dans mon multivers, elles sont toujours subtiles et invisibles, de manière à ce que les joueurs ne se sentent pas manipulés. D'ailleurs, je laisse toujours mes joueurs décider de ce qu'ils veulent faire, mais comme je connais leurs objectifs, j'essaie de les faire coïncider avec ceux du scénario/de la campagne. Généralement, les personnages de mes joueurs ne commencent pas tout à fait en bas de l'échelle. Ils ont déjà quelques responsabilités, un peu de pouvoir ou du moins ils ont un peu baroudé à la création. Aussi ne veulent-ils pas vraiment perdre ce qu'ils ont acquis, et vont dans le sens de ce que leur permettra de garder cet acquis. C'est mesquin, peut-être, mais cela crée à la base du personnage et entre le joueur/la joueuse et le maître une sorte de connivence qui permettra aux protagonistes de se couler plus facilement dans une intrigue. Cependant, je ne suis pas un maître dirigeant. J'improvise souvent, car les joueurs sont de toute manière imprévisibles. Quant aux lois divines, non elles ne sont pas les seules à régir les mondes du Multivers, heureusement. Cependant, dans un univers où les dieux et les panthéons divins tiennent une grande place, il est difficile de ne pas en tenir compte. Certains puissants archimages ou personnages ayant atteint un statut presque divin peuvent aussi manipuler et influencer, et la technomagie ne dépend pas des dieux, mais des hommes et de leur génie.

BBE : Avec le recul, quel regard portes-tu sur ce cycle maintenant qu'il est terminé et que tu as écrit pas mal de choses différentes ? Quels sont les thèmes récurrents ?

NC : Je n'ai aucun regret, à quelque niveau que ce soit, si c'est là le fond de la question. Il a été écrit comme il devait être écrit – mince, je me mets à parler comme Cythèle. Ces quatre livres représentent une grande fraction de ma vie littéraire et de ma vie intérieure. Ils brassent le dépaysement, les voyages, la guerre, l'amitié, le courage, la corruption, la lâcheté, le dévouement, le fanatisme, les tragédies, l'humour noir, l'abnégation intransigeante et le merveilleux ainsi que la terreur pure de l'existence. J'ai écrit ces livres – et j'ai aussi commencé à écrire pour cette raison – pour retrouver l'ambiance de mes parties politiques et aventureuses de jeu de rôle en leur donnant une plus grande épaisseur, un univers aux racines profondes et cohérentes. Tout ce que j'aurais aimé lire, en fait, en tant que grand voyageur des mots, et que je n'ai trouvé nulle part ailleurs en science-fiction. Peut-être ai-je mal cherché, mais tant mieux, car je n'aurais pas éprouvé un tel plaisir à me noyer dans ce multivers complètement fou. Mais il y a une méthode à cette folie, comme les lecteurs ont pu, peuvent et pourront s'en rendre compte par eux-mêmes.

BBE : Pourquoi t'être attaché à cette esthétique globalement médiévale pour ton multivers ?

NC : Je ne la trouve pas médiévale, en fait. C'est un faux-semblant. Tout a une teinte Renaissance dans le multivers, voire moderne, à part les endroits les plus reculés, peut-être. En considérant la techno-magie des Kzenrans – grands cuirassés et croiseurs de guerre, appareils aériens à moteur, chars de combat – ou même les forces permettant aux Strates inférieures ou aux technomages des Sorciers d'Argile de faire voler des navires de plus de cent mètres de long armés de canons à foudre ou à feu, je pense plus que l'esthétique globale du multivers se teinte d'une forte proportion de science-fiction. J'aime ce mélange des genres, et je ne m'en cache pas, bien au contraire. Loin de vouloir écrire de la fantasy dite « classique », je m'évertue au contraire à essayer d'en détourner les clichés ou les règles pour en faire quelque chose d'un peu plus neuf, d'un peu plus original, ou du moins d'un peu plus fracassant, loin du manichéisme étouffant de ce genre de littérature.

BBE : As-tu pensé à la suite, pour un ou plusieurs de ces personnages ?

NC : L'arrêt des publications des éditions Nestiveqnen en 2007 a mis fin à la suite d'une autre trilogie ou quadrilogie commencée (je n'avais pas encore décidé), Les Chroniques iliatiqnes, qui suit indirectement Le Dit de Cythèle, et qui mettait en scène Lynor Shanael et Kylandiel

Degethar, les deux ennemis jurés chez les Nerhalfens. On y retrouvait des personnages clefs du Dit de Cythèle. Mais je n'en dis pas plus pour ne pas révéler trop d'intrigue du Souffle du dragon.

Les Chroniques iliatiques, dont le premier tome est sorti chez Nestiveqnen et dont j'ai récupéré les droits, sont prêtes à être terminées, lorsqu'un éditeur sera intéressé. On verra bien.

BBE : Quels sont tes prochains projets d'écriture, en cours ou à venir ?

NC : En ce moment, je suis plongé dans les tomes III et IV d'une tétralogie de science-fantasy jeunesse dont le premier tome vient de paraître aux éditions de l'Archipel, dans le nouveau label Galapagos. Une tétralogie qui se déroule justement dans le multivers gaïen et en Orlandie, cette petite île à l'ouest du continent de Taurus sur Thorion Weir. À côté de ça, j'ai un autre roman fantasy en chantier (toujours dans le même multivers, mais pour adultes), et une fresque historique sur l'Asie centrale, ainsi que des nouvelles et novellas, qui vont paraître en fin d'année et en cours d'année prochaine.