

Fille de l'Empire - 1/1

Un livre fabuleux ! Fantasy où se melent intrigues politiques, honneur et trahison ! Un cocktail réjouissant...

"Chez les Tsurannis, la bataille permanente pour le pouvoir est rude. Les grandes familles cherchent à gagner des points au Jeu du Conseil de manière à devenir toujours plus puissantes et pour cela, tous les moyens sont bons. Mara, dix-sept ans, l'héroïne de cette histoire, se prépare à prononcer ses vœux pour entrer dans la congrégation de Lashima lorsqu'elle est rappelée par sa famille pour devenir la souveraine des Acoma. Trahis par les Minwanabi, son père et son frère, chefs de la maison Acoma, sont morts au combat et l'armée familiale a été décimée presque intégralement. La jeune fille fragile et inexpérimentée doit maintenant venger les siens et assurer la survie de sa maison. Cela va reposer sur sa capacité à pratiquer le Grand Jeu. Elle s'entoure donc de personnes de confiance, tente de reconstituer son armée affaiblie et conclut un accord avec les Cho-Ja, sortes d'insectes combattants et productifs. Elle épouse même le fils de son ennemi afin de le neutraliser. "

"Fille de l'empire", Raymond E. Feist (trilogie de l'empire 1)

C'est un livre génial. "Fille de l'Empire" se passe dans un monde complètement différent du notre, plutôt japonisé. La dimension politique y est très présente, ainsi que l'Honneur, avec un grand H. (Cela nous change de nos hommes politiques actuels...). Ce monde a une structure politique très très différente de la notre (et pas meilleure) : différentes familles font la loi sur ce monde. Selon l'importance des familles, ses membres occupent une place plus ou moins importante dans la hiérarchie de l'Empire :

ils peuvent participer au Grand Jeu. Qu'est ce que cette nouvelle invention ??

Le Grand Jeu, comme ils l'appellent, c'est le fait de faire en sorte que sa famille survive aux manœuvres fourbes et meurtrières de ses ennemis... évidemment, la meilleure défense, c'est l'attaque, donc les protagonistes de ce livre font en sorte de détruire leurs ennemis afin de survivre !!!

Le résultat de tout cela est assez surprenant. Avec ce livre, on entre dans une société complètement basée sur l'honneur et la tradition. On s'y suicide lorsque l'on perd la face et l'on meurt gaiement au combat, persuadé que la mort par l'épée est la plus belle manière de trépasser qui soit (avec la mort de vieillesse mais cette dernière est plutôt rare...).

Les coups en traîtres et les manœuvres subtiles sont à l'honneur dans ce livre !!

La jeune Mara, 16 ans, devenue Maitresse des Acoma à la mort de son père et de son frère à la suite d'un coup fourré de leur ennemi de toujours, les Minwanabi, doit essayer de survivre et conserver l'honneur de sa famille malgré tous les vautours qui se précipitent sur elle pour entraîner sa chute. (Les Acoma ont été une famille grande et puissante et ont conservé une certaine influence dans le Grand Jeu, donc, c'est une famille dont il faut se débarrasser !!). Grâce à sa fabuleuse intelligence tout à fait féminine et son intuition (qui est aussi féminine ;-)...), elle parviendra à survivre et même à se débarrasser de son pire ennemi, le Seigneur des Minwanabi !!

Bien fait pour lui !