



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > SorCellerie > Inspirations > Roman > **[Roman] Cygne noir**



[Roman] Cygne noir

dimanche 15 avril 2012, par [rollytroll](#)

Eugénie Markham est une puissante chamane qui utilise ordinairement ses grands pouvoirs à des fins lucratives. Elle bannit de notre monde les Faës et autres esprits qui s'y aventurent contre un 'modeste' salaire. Les aventures qui nous sont contées (avec talent et un brin d'érotisme) par Michelle Read, nous font aller bien plus loin que son quotidien de chasseuse, car dès le premier tome, voilà notre héroïne confrontée à des mystères qui toucheront son histoire personnelle, mettant le doigt sur des secrets qui risquent bien de bouleverser sa vision du monde et la place qu'elle y occupait jusqu'à présent

elle.


Note


Lecteur : 2/5 - Rôliste : 3/5

Le roman commence fort (avec l'exorcisme *sympatoche* d'une basket, puis l'incursion dans les royaumes féeriques). Les descriptions sont plaisantes et originales, on accroche facilement au style de l'auteur frais, dynamique et facile à lire. L'action, les situations et certaines répliques sont vraiment cool. On sent que le monde est fouillé, profond et que l'on n'en effleure la surface que du bout des doigts.

En tant que MJ, on peut regretter certains passages un peu longs centrés sur les sentiments, les incertitudes et les coucheries du personnage, des personnages secondaires inconsistants, et certaines incohérences dans la trame scénaristique... Mais rassurez-vous, ces défauts disparaissent dans les tomes suivants.

La Reine des Ronces

 Eugénie Markham est engagée pour retrouver une ado enlevée dans l'Outremonde. L'excursion est ardue, ce qu'elle y découvre entre deux coups de flingue ou de baguette magique la trouble. Une prophétie la concernant met tous les feys et autres démons en effervescence. En effet, son premier enfant est susceptible de provoquer la fin du monde, rien que ça ! Entre ceux qui veulent la séduire (et devenir le géniteur de l'éventuel futur destructeur de monde) et les autres qui veulent juste la tuer pour éviter que ça n'arrive, la voilà devenue la cible numéro Un de tout le petit monde surnaturel. Fuir n'étant pas dans le tempérament d'Eugénie, elle part dans une quête effrénée de réponses avec des alliés aussi puissants qu'inattendus : Dorian, un roi Faë séducteur avec un faible pour le bondage, et Kiyo, un magnifique changeforme qui donne un tout nouveau sens aux mots "attraction animale". Mais évidemment avec des ennemis de plus en plus entreprenants et le manque de temps, Eugénie réalise que le plus grand danger à venir grandit en

 Eugénie Markham est devenue reine de son propre royaume, Terre-de-Daléa. Mais ne vous leurrez pas, elle est loin de la vie de château : son royaume est en ruine, sa vie sentimentale ne vaut pas mieux... Et la prophétie qui annonce que son premier né détruira l'humanité, est toujours d'actualité. Comme si elle n'avait pas assez de problèmes, elle découvre que des jeunes filles disparaissent en Outremonde et personne, ni même Dorian ou Kyio, ne s'en soucie. Avec ou sans l'aide des hommes de sa vie, Eugénie doit résoudre cette

énigme tout en apprenant à se fier à un pouvoir qu'elle maîtrise à peine. Car toutes ses disparitions font partie du plan d'une sombre engeance : un ennemi rusé, subtil et qui s'intéresse à elle de manière un peu trop personnelle.

Note

Lecteur : 3/5 - Rôliste : 3/5

En tant que lecteur, on appréciera la thématique plus adulte de ce roman (les différences de vision d'une même situation selon les espèces), les tiraillements de l'héroïne et surtout le sentiment d'une évolution au sein du personnage principal qui d'une attitude plutôt désinvolte dans le premier tome prend conscience (enfin) de ses pouvoirs et responsabilités. C'est pas le Trône de Fer, mais il y a de l'amélioration.

En tant que MJ, on appréciera la mise en place du plan du grand méchant. Le portrait des personnages secondaires qui se précisent. Et une débauche d'action, du suspense, de l'amour, des combats, des rebondissements dans une trame beaucoup mieux maîtrisée. L'auteur prend de l'XP au même rythme que son héroïne et on aime ça.

Le Sacre de Fer

✖ C'est la guerre ! Et le royaume d'Eugénie Markham, Terre-de-Daléa, est sur le point de la perdre et d'être entièrement dévasté ! Son seul espoir : la Couronne de Fer, un artefact légendaire redouté de tous. Mais qui l'aidera dans sa quête ? Elle ne peut guère se fier aux hommes de sa vie, Dorian et Kiyo... Or, pour maîtriser les pouvoirs incommensurables de la Couronne, elle devra résister à une terrible tentation, au risque, si elle échoue, de détruire son âme et deux mondes.

Note

Lecteur : 2/5 - Rôliste : 2/5

Que ce soit en tant que lecteur ou rôliste, ce tome est très certainement le plus décevant des trois. Pas

en ce qui concerne le style qui ne cesse de s'améliorer mais tout simplement parce que l'on s'attend à une grande quête façon Seigneur des Anneaux et qu'on en est loin du compte. L'histoire décolle vraiment qu'au bout de deux tiers du roman. Avant... et bien, on a très envie de donner des claques aux personnages (ce qui prouve que l'auteur parvient à nous entraîner dans son univers). La fin est plutôt réussie avec quelques rebondissements intéressants qui permettent de remettre en perspective une trame jusque là plutôt linéaire. Un *masshup* avec une bonne série d'*héroic-fantasy* comme les romans de David Gemmel permettrait sans nul doute de rajouter le souffle épique qui font les campagnes mythiques.

Adaptation

Le personnage d'Eugénie Markham est une chamane demi-fée qui évolue de puissante à très puissante. En terme de jeu, on peut facilement oublier le "demi-" car il s'agit plus d'une Fey mineure qui ignore sa véritable nature (et maîtrise l'art des invocations et un peu de maîtrise spirituelle) et qui évolue en Fey majeure.

Dorian est un Fey majeur, un sidhe dans toute sa splendeur dont certains traits le rapprochent beaucoup du vampire en termes de jeu.

Kiyo, par contre est un feral du type renard, à l'esprit particulièrement tordu et plutôt gâté en termes de désavantages (cruel, illusions de grandeur, etc.) et que je trouve personnellement plus intéressant à créer en utilisant les caractéristiques de haut-bast.

Pour la campagne, comme vous avez pu le lire, cela commence comme de la fantaisie urbaine pour finir dans un médiéval fantastique bien brutal aux faux-airs d'univers urbain (Eugénie a recréé l'ambiance de sa ville dans son royaume) avec quelques aller-retour entre notre monde.

Prévoyez quelqu'un capable d'ouvrir les portails (et les fermer) dans votre campagne !



Note

✖ Le cycle de Cygne noir existe aux USA en *comics* où l'héroïne est plutôt du genre *badass* [1] à distribuer des pruneaux d'abord et à causer ensuite, loin de l'image faussement romantique des couvertures des romans traduits en français.



Notes

[1] dur à cuire