



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fiction > Littérature > Fantastique & Fantasy > **Les annales de la Compagnie noire**

Les annales de la Compagnie noire

de Glen Cook

mercredi 28 novembre 2007, par [Drakthar Zakath](#), [kable](#)

Les annales de La Compagnie Noire :

1. La Compagnie Noire
2. Le Château Noir
3. La Rose Blanche
4. Jeux d'Ombres
5. La Pointe d'Argent
6. Rêves d'Acier
7. Saisons Funestes
8. Elle est les ténèbres (2 tomes)
9. L'Eau Dort (2 tomes)
10. Soldats de Pierre (2 tomes)

« *Nous sommes la dernière des compagnies franches de Khatovar. Nos traditions et nos souvenirs ne vivent que dans les présentes annales et nous sommes les seuls à porter notre deuil.* »

Au début du cycle, nous suivons une compagnie de mercenaires qui, au sortir d'un contrat qui commence à sentir le vinaigre, est engagée par « La Dame » (une impératrice et puissante magicienne pas très gentille) pour combattre les forces « révolutionnaires » de la « Rose Blanche » qui veulent la renverser, puis celles de son mari, « Le Dominateur » (un mage très puissant, très mauvais et surtout très mort). Enfin, dans les romans suivants, la Compagnie Noire part pour l'autre bout du monde vers son long et troublant passé. Un périple surprenant et dangereux, source d'aventures assez terrifiantes

Les romans sont écrits à la première personne par l'annaliste de la Compagnie, et c'est donc uniquement par son point de vue (pas forcément juste et objectif) que nous sont relatés les événements, les combats, les états d'âmes, les

deuils, qui sont le quotidien de ces soldats de fortune. Le style d'écriture change en fonction de l'annaliste qui, comme les personnages, peut changer d'un roman à l'autre au grès des recrutements et des pertes au combat. Plutôt que d'assister à une énumération de batailles et d'escarmouches, Glen Cook s'attache à mettre en place une atmosphère. Ici vous ne trouverez pas de longues descriptions, mais plutôt des dialogues décapants, incisifs et souvent cyniques, ainsi que des noms (de lieux ou d'individus) qui valent mieux qu'un long descriptif : Craque-les-Os, par exemple, est un patronyme de général qui est tout un programme à lui seul...

C'est le cycle à lire pour les amateurs de Dark Fantasy. On y retrouve tous les éléments du genre : un monde, dont on ne connaîtra finalement pas grand-chose, dévasté par une guerre, dont on n'apprendra guère plus des tenants et des aboutissements que ce qu'il faut à la Compagnie Noire pour survivre ; une ambiance glauque et sombre à souhait ; pas de héros ; enfin, une absence totale de manichéisme. En effet, nous sommes vraiment loin du combat entre le bien et le mal. Pour tous les acteurs de cette saga, un certain pragmatisme froid, qu'il soit militaire et/ou politique, fait office de morale. En fin de compte, c'est plutôt la Compagnie Noire contre le reste du monde, une compagnie dont le métier est la guerre, et qui le fait avec beaucoup de professionnalisme... se souciant peu des motivations de son employeurs, ou de ses adversaires. En fait la Compagnie Noire est le personnage principal de cette série.

Ces livres sont également une mine de PNJ décalés et plus ou moins tordus. Les MJ vicieux trouveront



aussi leur bonheur au travers de méchants qui pourront la vie des joueurs, et d'intrigues particulièrement retorses.