

Malice of crows

by Lila BowenI · Language: FR

Summary by booksummaryai.com — <https://booksummaryai.com/country/fr/malice-of-crows-resume>

Summary

En 60 secondes

Rhett Walker, chasseur de monstres métis (noir et comanche), porte les ossements de son ami défunt Sam à travers le désert de Durango, traquant le nécromancien qu'il tient responsable de la mort de Sam. La piste le mène à une entité corbeau d'ombre appelée la Malice, une malédiction ancienne née d'un massacre. Avec une fille métamorphe nommée Cora et un pistolero manchot nommé Earl, Rhett découvre l'origine de la malédiction et reçoit un couteau d'obsidienne sacré du chef Red Owl. Sur un peuplier mort au milieu d'un plat de sel, Rhett arrache le cœur battant de la Malice, brisant la malédiction. Il enterre les ossements de Sam et chevauche vers l'ouest, seul, enfin en paix avec ce qu'il est.

Pourquoi le lire

Voici un Weird Western qui place un chasseur de monstres métis au centre d'une histoire sur les blessures persistantes du génocide. Le Far West paranormal est âpre et solidement réalisé, les monstres sont véritablement horribles, et les thèmes de l'estime de soi, de l'identité et de la culpabilité héritée sont traités avec franchise plutôt que sur le ton de la leçon. Les lecteurs qui aiment la dark fantasy avec une colonne morale, les fans de westerns étranges, et quiconque est attiré par les histoires où tuer le monstre signifie affronter ce qui l'a créé trouveront ici ample matière.

L'histoire

Des os dans un sac

Rhett Walker traverse le désert de Durango, un sac d'os accroché derrière sa selle. Ils appartiennent à Sam Hennessy, l'ami qu'il croit tué par un nécromancien, et Rhett compte bien le ramener à la vie. Sa seule compagnie est Ragdoll, une jument pie laide à qui il parle sans cesse, car c'est la seule créature qui ne l'abandonne jamais. À Burlesville, une jeune fille nommée Cora l'arrête avec une vision : « Vous cherchez un homme qui n'est pas un homme. Il a l'âme de votre ami dans un bocal. » Un coyote parlant qui se prétend esprit guide complique la piste, disant à Rhett : « Vous suivez la mauvaise queue, Walker. Le nécromancien n'est pas votre ennemi. Ce n'est qu'un outil. » Rhett ne veut rien entendre. Il veut quelqu'un à blâmer. Dans une grotte tapissée de bords de membres conservés, il trouve le nécromancien, un homme blanc décharné nommé Dr Orin Hays, qui admet avoir vendu l'âme de Sam à une entité appelée la Malice. La Malice répond en personne à la rage de Rhett : un corbeau colossal d'ombre et de

fumée qui parle d'une chorale de voix. « On ne peut pas tuer ce qui est déjà mort, petit chasseur. Mais vous pouvez nous rejoindre. » Cora aide Rhett à s'échapper de la grotte, et en fuite elle révèle qu'elle peut se métamorphoser en corbeau. Elle explique que la Malice est un esprit ancestral de vengeance qui se nourrit de la douleur.

Gloomy Creek

Rhett et Cora atteignent Gloomy Creek et font équipe avec Earl, un pistoléro manchot qui a perdu son bras face à un chupacabra et chasse désormais les monstres contre prime. La ville leur fournit la première vraie preuve de ce que fait la Malice : elle possède les habitants et en fait des marionnettes violentes. Un forgeron possédé attaque Rhett en hurlant : « Les corbeaux te voient, Walker ! Les corbeaux voient toujours ! » Cora révèle à Rhett l'histoire que personne ne voulait qu'il connaisse. La Malice est née lorsqu'un chaman comanche a maudit un groupe de colons qui avaient massacré son village, liant leurs âmes en une seule entité d'une faim sans fin. La piste mène à une mission abandonnée, où une fresque représente ce massacre, des corbeaux picorant les yeux des morts. Puis la Malice frappe de près. Elle possède Earl et le force à attaquer Rhett, qui doit tirer sur son nouvel allié à la jambe pour le maîtriser. Cora se métamorphose en corbeau et chasse la Malice du corps d'Earl.

La Défaite

Cette nuit-là, Rhett rêve du fantôme de Sam, et ce n'est pas la retrouvaille qu'il espérait. « Ne me ramène pas, Rhett. Je suis où je dois être. Mais tu dois arrêter la Malice avant qu'elle ne dévore tout le territoire. » Une bande de guerriers comanches reconnaît l'héritage de Rhett, et leur chef, le chef Red Owl, nomme la vérité sans détour : « La Malice est notre honte. Nous l'avons créée. Tu dois la défaire. » Il donne à Rhett un couteau sacré en obsidienne utilisé dans la malédiction d'origine, avec ces instructions : « Tranche le cœur de la Malice, et les corbeaux se disperseront. » Les trois cavaliers se rendent au repaire de la Malice, un peuplier mort au centre d'une plaine de sel, dont les branches sont couvertes de centaines de corbeaux vivants qui observent en silence. La Malice apparaît sous la forme d'un corbeau géant aux yeux humains et parle avec la voix de Sam : « Tu m'as laissé mourir, Rhett. Maintenant tu vas me rejoindre. » Les balles de Rhett la traversent sans effet. Cora se métamorphose en corbeau et attaque ses yeux, donnant à Rhett l'ouverture pour grimper dans l'arbre. Dans le creux, il trouve un cœur humain battant suspendu dans une toile d'ombres. Il le plante avec le couteau d'obsidienne, et la Malice hurle tandis que sa forme se défait.

Dans la lumière mourante

La malédiction se brise sous leurs yeux. Des corbeaux tombent du ciel, morts, sur toute la plaine de sel. Cora s'effondre, redevenue humaine, et murmure : « C'est fini. La malédiction est brisée. » Rhett enterre les os de Sam sous le peuplier mort, disant : « Repose-toi maintenant, frère. Tu l'as mérité », tandis qu'Earl et Cora se tiennent à ses côtés en silence. Les trois se séparent. Cora reste avec les Comanches pour en savoir plus sur sa métamorphose, disant à Rhett : « Tu m'as rendu mon âme. Maintenant je dois trouver quoi en faire. » Earl part vers l'est chasser un

wendigo, avec ces adieux : « Si un jour tu as besoin d'un idiot manchot avec une rancune, tu sais où me trouver. » Rhett s'éloigne seul sur Ragdoll, vers l'ouest. La dernière phrase : « Le désert s'étendait devant lui, vide et plein de promesses, et Rhett Walker chevaucha, dans la lumière mourante. »

Personnages

- Rhett Walker: Un chasseur de monstres métis (noir et comanche) qui porte les os de son ami défunt, espérant le ressusciter. Il apprend à laisser partir Sam et à défaire une malédiction que ses ancêtres ont contribué à créer.

- Cora: Une jeune fille aux visions prophétiques capable de se métamorphoser en corbeau. Elle devient l'alliée de Rhett, contribue à tuer la Malice et reste avec les Comanches pour apprendre à maîtriser ses pouvoirs.

- Earl: Un pistolero manchot qui a perdu son bras à cause d'un chupacabra et chasse les monstres contre récompense. La Malice le possède et force Rhett à lui tirer dans la jambe ; il survit et part vers l'est à la poursuite d'un wendigo.

- Dr. Orin Hays: Un nécromancien blanc et émacié, découvert dans une grotte remplie de parties du corps conservées. Il a vendu l'âme de Sam à la Malice, se révélant n'être qu'un instrument plutôt que le véritable ennemi.

- Chief Red Owl: Chef des guerriers comanches qui revendiquent la Malice comme la honte de leur peuple. Il remet à Rhett le couteau sacré en obsidienne nécessaire pour arracher le cœur de la malédiction.

- Sam Hennessy: L'ami défunt de Rhett, porté sous forme d'ossements et auquel on parle comme à un compagnon. Son fantôme demande à Rhett d'arrêter la Malice plutôt que de le ramener à la vie.

- Ragdoll: La jolie jument pie tachetée, fidèle mais disgracieuse, de Rhett, sa seule compagne sur la piste. Il lui parle sans cesse, et c'est elle qui le porte hors de la dernière page du récit.

Thèmes

Le deuil et le renoncement: Rhett passe tout le livre à transporter les os de Sam vers une résurrection que Sam n'a jamais demandée. Le tournant vient dans un rêve, quand le fantôme de Sam dit : « Ne me ramène pas, Rhett. Je suis où je dois être. » La quête de Rhett pour annuler la mort est en réalité un refus de faire son deuil, et la Malice se nourrit précisément de cette sorte de douleur. Ce n'est qu'après avoir poignardé le cœur de la malédiction qu'il enterre les os et dit : « Repose-toi maintenant, frère. Tu l'as mérité. » Le message du livre : on ne peut pas ressusciter ce qu'on a perdu, mais on peut le déposer avec honneur.

La culpabilité héritée et l'expiation: La Malice n'est pas un mal venu d'ailleurs ; elle fut créée quand un chaman comanche a maudit des colons qui avaient massacré son village, liant leurs

âmes en une seule entité d'une faim sans fin. Le chef Red Owl en assume la possession sans excuse : « La Malice est notre honte. Nous l'avons créée. Vous devez la défaire. » La fresque de la mission abandonnée, où des corbeaux picorent les yeux des morts, maintient l'atrocité sous les yeux même pendant que les héros combattent son résultat monstrueux. Le livre soutient que la violence née de l'atrocité ne reste pas contenue ; elle doit être affrontée et défaite par ceux qui y sont liés.

L'identité comme à la fois et ni l'un ni l'autre: Rhett est métis, à moitié noir et à moitié comanche, et l'histoire traite cela non comme un problème à résoudre mais comme le prisme à travers lequel il agit. Les guerriers comanches reconnaissent son héritage et lui remettent le remède contre une malédiction que le peuple de sa mère a créée. Dans le chapitre final, il chevauche vers l'ouest en réfléchissant à ce qu'il est les deux, et au fait que chasser les monstres est la seule chose qui le rend entier. Le message du livre : l'identité n'est pas une blessure à guérir mais une paire de mains pour accomplir le travail que vous seul pouvez faire.

Les monstres comme outils et comme maîtres: L'esprit coyote avertit Rhett dès le début : « Tu poursuis la mauvaise queue, Walker. Le nécromancien n'est pas ton ennemi. Ce n'est qu'un outil. » Le docteur Orin Hays a vendu l'âme de Sam, mais la Malice derrière lui possède les habitants des villes, puis Earl, transformant les gens en marionnettes violentes. Le livre ne cesse de distinguer la main de la force qui la meut. Son message : blâmez le petit méchant si vous voulez un combat rapide, mais le vrai travail consiste à trouver ce qui anime la violence et à lui arracher le cœur.

Des compagnons trouvés sur une route difficile: Rhett ne part qu'avec Ragdoll, une jument pie laide à qui il parle parce qu'elle est tout ce qu'il a. À mi-chemin, il a Cora, une métamorphe qui voit des visions, et Earl, un chasseur de primes unijambiste — non, manchot — avec une rancune contre le chupacabra. Chacun paie un prix : Earl reçoit une balle dans la jambe tirée par un ami, Cora dépense son secret et faillit s'y perdre. À la fin, ils se séparent, chacun vers sa propre route, avec de la chaleur plutôt que des cérémonies. Le message du livre : les gens qui chevauchent à vos côtés à travers les monstres deviennent une famille, ne serait-ce que sur un tronçon de désert.

Symboles

- Les corbeaux:
- Les os de Sam:
- Le couteau d'obsidienne:
- Le peuplier mort sur le plat de sel:
- Ragdoll:

La fin expliquée

La fin refuse à la fois le triomphe et la tragédie. Rhett tue la Malice, mais la victoire lui coûte la quête qui le définissait : le fantôme de Sam lui a dit de ne pas ressusciter son ami, et l'enterrement sous le peuplier clôt la mission qui ouvrait le livre. Il reste un homme qui a défait une malédiction née d'un massacre et qui doit maintenant décider ce qu'est un chasseur de monstres quand la chasse est la seule chose qui le rende entier. Cora restant avec les Comanches et Earl chevauchant vers l'est réduisent Rhett à Ragdoll et au désert ouvert, si bien que l'image finale, chevauchant dans la lumière mourante, se lit de deux façons. C'est une fin, la lumière mourant littéralement, et un commencement, le désert « plein de promesses ». La phrase touche juste parce qu'elle tient les deux : un homme en paix avec le fait d'être à la fois noir et comanche, toujours en selle vers ce qui devra être tué ensuite.

Les meilleures citations

- "Vous cherchez un homme qui n'est pas un homme. Il a l'âme de votre ami dans un bocal." - Cora
- "You cannot kill what is already dead, little hunter. But you can join us." - The Malice
- "Don't bring me back, Rhett. I'm where I belong. But you got to stop the Malice before it eats the whole territory." - Sam Hennessy's ghost
- "The desert stretched out before him, empty and full of promise, and Rhett Walker rode on, into the dying light." - Narration

Limites

Les mécaniques du méchant peuvent sembler trop propres : une malédiction avec un seul cœur battant au pied d'un seul arbre mort fait du climax une simple affaire d'atteindre le bon endroit avec le bon couteau. La possession d'Earl par la Malice est résolue rapidement, et les habitants de Gloomy Creek qu'elle manipulait comme des marionnettes disparaissent largement de l'intrigue une fois leur rôle rempli. Les métamorphoses et les visions de Cora arrivent commodément quand l'intrigue a besoin d'une sortie ou d'une ouverture. Les lecteurs en quête d'une exploration profonde du métier de nécromancien ou de l'histoire de la mission trouveront les deux esquissés plutôt que fouillés. La prose privilégie l'élan et l'image à l'intériorité, ce qui convient à une poursuite mais aplatit les moments plus calmes.

En une phrase

Un chasseur de monstres portant les ossements de son ami défunt doit arracher le cœur d'une malédiction en forme de corbeau née d'un massacre, et enterrer l'ami qu'il n'a pas pu sauver.

Pour qui

Les lecteurs qui veulent des westerns hantés, pas seulement poussiéreux, et qui se soucient d'un héros métis portant son deuil dans un sac derrière sa selle. Si vous aimez la chasse aux monstres avec de vraies dents, les pistoleros formant une famille de cœur, et une fin qui mérite sa paix,

sellez votre cheval.