

# Contenus

## Articles

Cycle des Princes d'Ambre	1
Les Neuf Princes d'Ambre	8
Les Fusils d'Avalon	9
Le Signe de la Licorne	11
La Main d'Obéron	12
Les Cours du Chaos	14
Les Atouts de la vengeance	16
Le Sang d'Ambre	17
Le Signe du Chaos	17
Chevalier des Ombres	18
Prince du Chaos	18
Roger Zelazny	19

## Références

Sources et contributeurs de l'article	26
Source des images, licences et contributeurs	27

## Licence des articles

Licence	28
---------	----

# Cycle des Princes d'Ambre

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

Le *cycle des Princes d'Ambre* est une saga d'heroic fantasy écrite par Roger Zelazny composée de deux séries de cinq romans dont le premier est sorti en 1970. Après sa mort, elle a été poursuivie par deux trilogies à la demande des héritiers de Zelazny<sup>[1]</sup>.

## Ouvrages

La première série, connue sous le nom de **cycle de Corwin**, relate les aventures du prince Corwin d'Ambre, qui est aussi le narrateur de l'histoire. Elle est constituée des cinq livres suivants :

- *Les Neuf Princes d'Ambre* (1970)
- *Les Fusils d'Avalon* (1976)
- *Le Signe de la Licorne* (1978)
- *La Main d'Obéron* (1979)
- *Les Cours du Chaos* (1980)

La deuxième série, connue sous le nom de **cycle de Merlin**, relate les aventures de Merlin, magicien émérite et informaticien, seigneur du Chaos appartenant également à la maison d'Ambre par son père le prince Corwin d'Ambre. Elle est composée des cinq livres suivants :

- *Les Atouts de la vengeance* (1985)
- *Le Sang d'Ambre* (1986)
- *Le Signe du Chaos* (1987)
- *Chevalier des Ombres* (1989)
- *Prince du Chaos* (1991)

Zelazny a écrit plusieurs nouvelles autour du cycle de Merlin :

- Le prologue à l'édition limitée des *Atouts de la vengeance* comporte une nouvelle intitulée « *Prologue from the Trumps of Doom* », qui relate la traversée du Logrus par Merlin.
- Après avoir achevé l'écriture du cycle, Zelazny écrivit six autres nouvelles, rassemblées dans le recueil *Manna from Heaven* (2003) :
  - « *A Secret of Amber* » décrit une interaction entre Corwin et Fiona, et a été laissée inachevée à la mort de Zelazny.

- « *The Salesman's Tale* » narre la fuite de Luke après avoir renversé son sang sur la marelle originale.
- « *Blue Horse, Dancing Mountains* » présente la fuite de Corwin des cours du Chaos et sa convocation au corridor des miroirs
- « *The Shrouding and the Guisel* » voit Rhanda apparaître à Merlin et l'aider à se confronter à une bête du chaos envoyée par un sorcier qui convoite le trône des cours du chaos.
- « *Coming to a Cord* » est écrit du point de vue de Frakir, qui quitte le lit auquel elle a été attachée et rejoint Flora et Luke.
- « *Hall of Mirrors* » est la suite de \*\* « *Blue Horse, Dancing Mountains* ». Corwin pénètre avec Luke dans le corridor des miroirs et est contraint de se battre en duel avec lui.

## Prélude aux Neuf Princes d'Ambre

Il s'agit d'une trilogie commandée par les ayants droit de l'écrivain défunt à John Gregory Betancourt. En 2002 est sorti le premier tome de ce prélude des Chroniques d'Ambre, dont l'action se déroule des siècles avant *Les Neuf Princes d'Ambre* et raconte la création d'Ambre. Son auteur s'est inspiré de notes écrites par Zelazny pour retracer l'ascension d'Obéron.

Les trois tomes qui composent la première trilogie *Prélude aux Neuf Princes d'Ambre* sont :

- *Les Neuf princes du Chaos*
- *Ambre et Chaos*
- *La Naissance d'Ambre*

Une deuxième trilogie (non encore traduite) n'a connu qu'un seul tome, *Shadows of Amber* (2005). Le second tome, *Sword of Chaos*, a été annulé suite au décès de l'éditeur Byron Preiss.

## Univers

### Ambre

Le monde dans lequel se déroulent les romans est centré sur la cité d'Ambre.

Les descendants (légitimes ou non) du monarque qui règne sur cette cité ont le pouvoir de voyager à travers les « Ombres » c'est-à-dire de se projeter, au cours de leurs déplacements, dans une trame d'univers qui correspond, d'une certaine façon, à un monde qu'ils se représentent mentalement de sorte qu'il leur est possible d'accéder à tout lieu qu'ils imaginent. En agissant ainsi ils peuvent accéder aux mondes qu'ils sont en mesure de se représenter et qui, de ce fait, appartiennent à différents univers. Des univers où les lois physiques ne sont d'ailleurs pas forcément identiques à celle qui régissent l'univers d'Ambre et qui peuvent soit contrecarrer soit faciliter leurs entreprises.

Toutefois, tous ces mondes, parmi lesquels se trouve la Terre, ne sont que des reflets, des ombres du seul lieu stable, Ambre, qui est de ce fait l'objet de bien des convoitises. Afin d'entrer en possession de leurs pouvoirs, les princes d'Ambre doivent effectuer un rite initiatique qui consiste à traverser la Marelle d'Ambre.

Ambre a pour emblème une Licorne et représente l'ordre, et la stabilité de l'univers.

### Les Cours du Chaos

Ambre est opposée depuis la nuit des temps aux Cours du Chaos, qui constituent l'autre extrémité de l'univers.

Ambre est la seule ville réelle, et plus on s'en rapproche, plus il est difficile de marcher à travers les Ombres ; à l'inverse, dans les Cours du Chaos, le voyage à travers Ombre se fait pratiquement involontairement. De même, alors qu'Ambre est unique et ne change pas, les Cours du Chaos sont en perpétuel bouleversement (les seigneurs du Chaos sont des êtres métamorphes), et sont constitués de nombreuses ombres juxtaposées.

La Marelle d'Ambre a pour équivalent le Logrus, sorte de marelle mouvante dont le tracé se modifie en permanence. Les princes d'Ambre initiés au rite de la Marelle peuvent voyager à travers Ombre, les seigneurs du Chaos ayant

franchi le Logrus peuvent, en plus du pouvoir de se déplacer à travers Ombre, faire voyager les objets à travers ombre jusqu'à eux.

Le Chaos a pour emblème un Serpent.

### Autres lieux

- **Erbma** est une copie sous-marine d'Ambre. Plus exactement, elle en est le reflet (ainsi le nom *Erbma* est le reflet du nom *Ambre*, même si dans certaines traductions elle est appelée *Rebma*, qui est l'image d'*Amber*, nom anglais d'Ambre). Elle est dirigée par la reine Moire, et tout comme Ambre possède sa propre Marelle. Elle est accessible par l'escalier sous-marin de Faiella-Bonin.
- **Tir Na Nog'th** est une sorte d'Ambre rêvée qui n'est accessible que la nuit et se situe dans le ciel d'Ambre. Elle aussi possède sa Marelle.
- **La Marelle originelle** est la représentation physique de la Marelle d'Ambre, la véritable Marelle, elle se trouve dans un lieu caché et connu que par peu d'Ambriens. C'est là qu'a le plus souvent été vue la Licorne et aussi le lieu où semble vivre Dworkin.
- **La Marelle de Corwin** : dans le tome 5, *Les Cours du Chaos*, Corwin croit la Marelle originelle détruite et décide de concevoir sa propre Marelle pour rétablir l'équilibre des forces.
- **Ombre-Terre** correspond à notre planète Terre, qui n'est qu'une Ombre parmi d'autres. C'est un lieu apprécié des Ambriens et c'est l'endroit où est maintenu Corwin, au début de la série, pour l'empêcher de participer à la course à la succession du royaume d'Ambre.
- **Le Donjon des Quatre Mondes** est une forteresse, située aux frontières de quatre ombres, et qui fut le théâtre de nombreux combats car il abrite une fontaine conférant à celui qui s'y baigne, au cours d'un rituel magique complexe, de très grands pouvoirs magiques.

### Exploitation de l'hypothèse des univers multiples du physicien Hugh Everett

Dans son Cycle des Princes d'Ambre, Roger Zelazny exploite l'hypothèse d'existence d'univers multiples (aussi désignés par le vocable multivers) exprimée par le physicien Hugh Everett. Hugh Everett a été le premier à utiliser scientifiquement cette hypothèse pour les besoins de sa thèse de doctorat (passée en 1956 puis publiée en 1957) sous la direction de l'un des derniers collaborateurs d'Einstein, John Wheeler, qui adhéra d'ailleurs lui aussi, bien que plus tard, à cette idée. Le physicien Richard Feynman, pragmatique, ne s'est pas posé la question de l'existence ou non des univers multiples ; il les a utilisés comme si le concept allait de soi dans ce que l'on nomme l'intégrale de Feynman ou intégrale de chemin permettant d'effectuer l'intégration de tous les possibles et où tout ce qui ne s'annule pas se dégage en tant que « réalité ». Richard Feynman a été apparemment le premier à mentionner, en approfondissant ce point de vue, la possibilité de réaliser un ordinateur quantique, possibilité dont Merlin s'est inspiré pour bâtir sa « Roue spectrale ».

Roger Zelazny évoque d'ailleurs, par l'entremise de Corwin, deux pistes de réflexion à propos de l'existence d'une multitude d'univers :

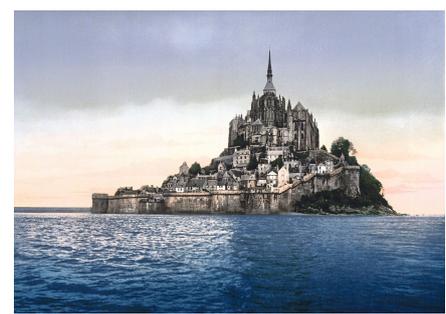
- Ces univers coexistent-ils depuis l'origine des temps, et donc indépendamment de l'activité des personnages qui ont la faculté de s'y projeter ? Ou bien,
- Ces univers sont-ils d'abord façonnés de par la volonté et les souhaits des personnages afin qu'ils puissent s'y projeter ?

Il n'y a à ce jour, aucune preuve scientifique de la non-unicité de l'univers (ou encore, si l'on considère les multivers comme des constituants de l'univers, de l'existence d'autres multivers que celui dans lequel nous existons) ni, par conséquent, de réponses scientifiques à la question de Roger Zelazny.

Toutefois, dans le cycle de Merlin, Roger Zelazny opte pour la première réponse qu'il exprime à travers la mission que Merlin confie à la Roue spectrale de classer et de répertorier les Ombres.

## Sources d'inspiration

Compte tenu de l'intérêt académique que portait Roger Zelazny à la période médiévale de l'Europe, il est possible que les travaux de Henry Brooks Adams sur la construction de la cathédrale de Chartres et de l'aménagement du Mont-Saint-Michel l'aient influencé. Il y a dans la cathédrale de Chartres, dessinée en mosaïque à même le sol, la reproduction d'un labyrinthe que les fidèles traversent dans un état de recueillement intense et en priant. Beaucoup de descriptions et de détails donnés de ces constructions ont donc pu l'inspirer.



Le mont Saint Michel, possible source d'inspiration pour la création d'Ambre

## Personnages

### Princes et Princesses d'Ambre

Obéron, roi d'Ambre, laisse lorsqu'il disparaît au début de la saga neuf fils qui se déchirent pour le trône. Tous sont dotés d'une force largement surhumaine (ils sont par exemple capables de soulever une voiture à mains nues), d'une très bonne constitution physique, doublée d'une capacité de régénération (ainsi Corwin ayant eu les yeux brûlés retrouve la vue quelques années après). À moins d'être tués ou d'être victimes d'un accident, ils sont donc immortels. Toutefois, chacun de ces (demi-)frères possède des caractéristiques qui lui sont propres :



Le labyrinthe de la cathédrale de Chartres, inspiration de la Marelle d'Ambre ?

- **Bénédict** est un guerrier inégalé et ambidextre, ce qui lui permet de rester invincible à l'épée même après avoir été amputé d'un bras. Il pratique l'art de la guerre depuis plus de 1000 ans. Il est resté en dehors du conflit relatif à la succession de son père, peut-être à cause d'une malédiction pesant sur lui (selon Dworkin). Il est l'ainé des Princes d'Ambre (cf. *Le Signe de La Licorne*).
- **Bleys** est audacieux et plein de charme, c'est aussi un puissant magicien qui possède plusieurs Aiguilliers. Il s'allie avec Corwin pour renverser Éric.
- **Brand** est très versé dans la magie et a une grande connaissance de tout ce qui concerne les pouvoirs de sa famille. Toutefois au début de la série il est injoignable par atouts et l'on ne sait que peu de choses sur sa personnalité. Il se révèle être une sorte de caricature de Faust, espérant de plus en plus de pouvoir, ambition qui le mènera à sa perte.
- **Caine** est un calculateur qui reste beaucoup dans l'ombre afin de pouvoir gérer tranquillement ses affaires comme il l'entend. Il est avec Gérard le commandant de la flotte du royaume d'Ambre.
- **Corwin** est le héros de la première série. Pour diverses raisons, il est le seul prétendant légitime au trône d'Ambre laissé vacant par le départ d'Obéron. Il est particulièrement endurant et tenace, voire têtu. Il a aussi une grande aisance à se servir de son épée, Grayswandir, sans égaler les capacités de Bénédict. Il est amoureux de sa sœur Deirdre.
- **Éric**, enfant naturel d'Obéron, est cependant un prétendant très sérieux au trône d'Ambre. Après avoir un temps assuré la régence, il s'autoproclame d'ailleurs roi à la fin du premier volume de la série. Il est arrogant et ambitieux, mais semble malgré tout un souverain compétent. Il a le soutien de Julian, Caine et Gérard. C'est l'ennemi juré de Corwin.
- **Gérard** est physiquement le plus fort de tous, et l'un des moins impliqués dans la lutte politique, ce qui compte pour lui étant surtout l'intérêt d'Ambre. Il est, avec Caine, le commandant de la flotte du royaume d'Ambre.

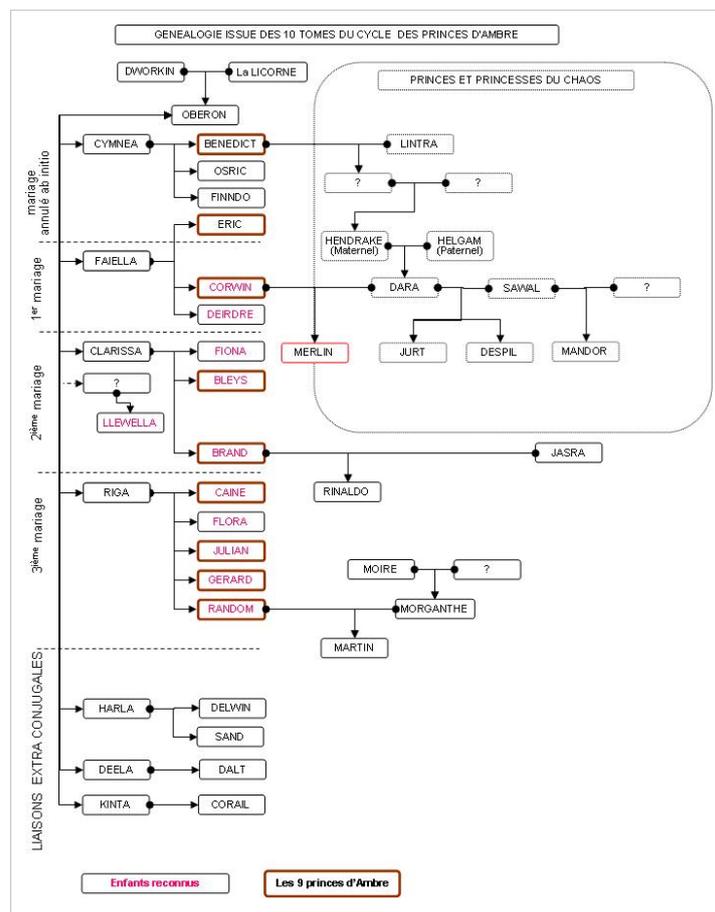
- **Julian** est un chasseur assez sauvage allié à Éric. C'est le protecteur de la forêt d'Arden, l'un des accès à Ambre. Il avoue être amoureux de sa sœur, Fiona.
- **Random** comme son nom l'indique (*random* signifie « aléatoire » en anglais) est un personnage assez imprévisible et peu fiable. Il sera toutefois le premier allié de Corwin dans sa quête du pouvoir.

Ces neuf princes ont quatre (demi-)sœurs :

- **Flora** est tout d'abord alliée à Éric : c'est elle qui est chargée de surveiller Corwin sur l'ombre Terre pendant son amnésie.
- **Fiona** est la sœur de Brand et Bleys. C'est une puissante magicienne. C'est aussi une manipulatrice d'exception, utilisant intelligence et pouvoirs mystiques à bon escient. Julian avoue qu'il aurait bien demandé la main de Fiona si Obéron ne s'était pas opposé au mariage entre frères et sœurs.
- **Deirdre** est alliée à Corwin. On peut assez facilement penser que Corwin est amoureux d'elle.
- **Llewella** est une jeune fille étrange à la chevelure verte et au teint basané qui semble très renfermée.

Les Princes et princesses d'Ambre ne constituent pas une fratrie unie : des clans se forment et se battent pour le trône laissé vacant par Obéron. Jusqu'au quatrième tome de la série, ces histoires de succession constituent la trame principale. Les prétentions de chaque prince sont d'autant plus floues que le temps s'écoule à des rythmes différents entre Ambre et les Ombres, ce qui rend l'ordre des naissances difficile à établir.

D'autres frères disparus sont évoqués, notamment **Finndo** et **Osrice**, frères cadets de Bénédict<sup>[2]</sup>.



Certains princes ont à leur tour des enfants :

- **Merlin** est le fils de Corwin et de Dara. C'est un magicien hors-pair doublé d'un fêru d'informatique, ce qui lui permettra de fabriquer un ordinateur quantique basé sur des principes de Evrett et Wheeler. C'est aussi par sa mère un seigneur du Chaos. Il est le héros de la seconde série de livres.
- **Martin** est le fils de Random et de Morganthe.
- **Rinaldo** est le fils de Brand et de Jasra.

De manière régulière, la famille découvre de nouveaux bâtards d'Obéron dans les différentes « ombres ».

### Autres personnages

- **Dworkin Barimen**<sup>[3]</sup> est le père d'Obéron. Il était, jadis, un seigneur du Chaos.
- **Obéron** est le fils de Dworkin et de la Licorne, premier roi d'Ambre et père des neuf princes.
- **Moire** est la reine de Erbma (ou Rebma).
- **Vialle**, aveugle, est l'épouse de Random.
- **Lintra** est une diablesse du chaos. Le deuxième volet du cycle de Corwin y fait une brève allusion relatant une nuit passée avec le Protecteur (Bénédict).
- **Dara** est une prêtresse du Logrus. Elle est la mère de Merlin et a initié Jasra au grand art (magie). Elle affirme qu'elle est l'arrière-petite-fille de Bénédict et Lintra.
- **Jasra** est la mère de Rinaldo et la propriétaire du Donjon des Quatre Mondes. Veuve de Brand, elle a juré la destruction de la famille d'Ambre pour venger sa mort.
- **Mandor**, fils de Sawal, est le demi-frère de Merlin, de Jurt et de Despil. Il est très puissant et mystérieux de par ses actes (crimes pour que Merlin accède au trône des Cours) et de par son adoration secrète pour la princesse Fiona.
- **Corail** est également une des filles (illégitime, une de plus) du roi Obéron ; elle sera l'objet d'expériences bizarres (dans le neuvième volet) orchestrées par Dworkin en personne. Elle est également la femme de Rinaldo. C'est un personnage difficile à cerner car l'auteur ne nous narre pas son enfance.
- **Dalt** est lui aussi un fils illégitime d'Obéron. La rumeur prétend que sa mère aurait été violée par le roi d'Ambre ; aussi Dalt veut-il détruire Ambre.
- **Swaywill** est le Souverain du Chaos. Il meurt dans le dixième épisode de la série, ce qui entraîne une vague d'attentats parmi les prétendants au trône afin que Merlin, choisi par le Serpent du Logrus, puisse lui succéder.
- **Jurt** est le fils de Dara et le demi-frère de Merlin, dont il est l'ennemi juré. Ils ne se sont jamais aimés et se battent depuis leur enfance. En outre, depuis leur maturité, leurs affrontements ont pour nouvelle règle d'être des combats à mort. Néanmoins Merlin, toujours gagnant, ne s'est jamais résolu à tuer son demi-frère. Au dernier opus de la série il s'allie même avec lui pour contrer la menace liée au déséquilibre des forces de l'Ordre et du Chaos, et pour s'opposer à la vendetta dans les Cours due à la succession de Swaywill.

### Objets

- **Les Atouts** sont des cartes de tarot spéciales dessinées par des individus initiés de la Marelle ou du Logrus. Bien que les deux techniques soient différentes et basées sur le pouvoir des deux forces primordiales opposées, les atouts de Marelle ou du Logrus permettent de faire sensiblement les mêmes choses : entrer en contact avec la personne dessinée dessus et rejoindre la dite personne par une sorte de téléportation, le tout seulement si elle est consentante. Il existe aussi des atouts de lieux pour s'y rendre. De nombreuses personnes savent dessiner des atouts, parmi lesquelles Dworkin, Fiona, Brand, Merlin, Mandor, Swaywill...
- **Grayswandir** est l'épée de Corwin. Une partie de la Marelle d'Ambre est gravée sur sa lame. Elle a pour jumelle **Werewindle**, l'épée de Brand.
- Le **Joyau du Jugement** est une pierre précieuse qui a servi à tracer la première Marelle. Cette pierre appartenait au Logrus (c'était un des yeux du serpent) et lui a été volé par la Licorne. Le Joyau porte en son sein l'image de la seule véritable Marelle (en trois dimensions), dont les Marelles d'Ambre et de Corwin semblent être de simples vues en coupe. Le Joyau permet d'atteindre des niveaux supérieurs d'initiation à la magie de l'Ordre : le premier niveau se franchit par la traversée de la Marelle, le second par un accordement se faisant au centre de cette dernière (en plongeant le regard dans le Joyau) et le troisième en explorant le Joyau à l'aide de « sondes magiques » (cette initiation a été refusée par le Joyau à Merlin). La personne accordée au Joyau du Jugement peut utiliser les pouvoirs de la pierre pour contrôler le temps, réparer la Marelle (au prix de sa vie) ou même en créer une

nouvelle.

- **Frakir** est le lacet étrangleur de Merlin. C'est une sorte de création du Logrus que Merlin a reçu lors de sa traversée de celui-ci, et qui semble être une émanation du subconscient de Merlin. Il le porte autour de son poignet et lui serre le bras quand un danger approche.
- **La Roue Spectrale** est une invention de Merlin. C'est une sorte d'ordinateur fonctionnant dans un univers aux lois physiques étranges. Elle a dressé une base de données de toutes les ombres imaginables et peut donc déplacer quiconque fait appel à elle d'une ombre à une autre. Elle a aussi une forme de conscience, et s'est même risquée, étant la création d'un prince d'Ambre seigneur du Chaos, à franchir la Marelle et le Logrus, ce qui lui confère un très grand nombre de pouvoirs.
- Les **Aiguillers** sont des anneaux magiques qui puisent leurs sources dans un nombre infini d'ombres, permettant ainsi à leurs porteurs d'avoir à leur service une puissance magique illimitée. Grayswandir et Werewindle sont aussi des aiguillers à leurs façons.

## Références

[1] La parution de ces romans, demandée par les héritiers de Roger Zelazny, est toutefois contestée, par exemple par des écrivains comme George R. R. Martin. Leur sont reprochées des incohérences dans l'histoire d'Ambre telle qu'elle avait été écrite par Roger Zelazny (par exemple l'existence d'ombres précédant la création d'Ambre ou l'introduction d'une nouvelle race, les « fey ») ou le manque d'originalité de la trame, ainsi que le fait que de son vivant, Zelazny ait toujours refusé de voir Ambre repris par un autre écrivain. Le style de John Gregory Betancourt, écrivain de romans sur commande et de son propre aveu souvent écrits trop rapidement, a également été comparé défavorablement à celui de Zelazny.

[2] cf. Le Signe de la Licorne

[3] Le nom de « Barimen » est mentionné dans le premier tome « Les Neuf Princes d'Ambre » C'est la seule référence à ce nom ; à un moment Corwin se remémore : - Les cartes avaient été dessinées, sous les ordres d'Obéron, par Dworkin Barimen, l'artiste fou, le bossu à l'œil égaré, ancien sorcier, ou psychiatre

## Bibliographie

- *The Complete Chronicles of Amber* par Roger Zelazny.
- *Roger Zelazny's Visual Guide to Castle Amber* par Roger Zelazny et Neil Randall (1988).
- *The Complete Amber Sourcebook* par Theodore Krulik (1996).

# Les Neuf Princes d'Ambre

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

*Les Neuf Princes d'Ambre* (titre original : *Nine Princes in Amber*) est un roman de fantasy publié en 1970, le premier du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny.

## Synopsis

Carl Corey, un amnésique, s'échappe d'une clinique privée où il était détenu depuis un accident de voiture et part à la recherche de son identité et de son passé avec pour tout indice le nom et l'adresse de sa sœur supposée : Evelyn. Il se rend chez elle et réussit à lui soutirer de nombreuses informations en bluffant habilement et en cachant son amnésie, mais ces révélations sont bien difficiles à décoder et pour cause : Carl s'appelle en réalité Corwin, et s'il ne s'en souvient pas encore, il est en fait l'un des princes du royaume d'Ambre, seul monde réel, tous les autres n'étant que des « ombres », des univers parallèles tous plus ou moins différents de leur modèle original. En l'absence de sa sœur, elle-même princesse d'Ambre sous le nom de Flora, Corwin découvre en outre un étrange paquet de cartes. Les atouts de ce tarot mystérieux représentent, entre autres, les neuf princes d'Ambre en costume de cour ; en les parcourant Corwin reconnaît ses huit frères et lui-même, et se remémore vaguement leurs relations. Certains sont ses alliés, d'autres ses ennemis mortels.

Sans avoir le temps d'en apprendre plus, Corwin est contacté par téléphone par l'un de ses frères, Random. Celui-ci, après lui avoir demandé protection, débarque bientôt chez Flora poursuivi par d'étranges créatures. Les deux frères et la sœur affrontent et tuent les monstres, et Corwin se découvre une force surnaturelle, qu'il semble partager avec les autres membres de sa famille. Après le combat, il continue sa partie de bluff avec son frère et tous deux décident finalement de se rendre à Ambre en voiture. En cours de route, il apparaît que Random a le pouvoir de modifier à volonté le paysage, écartant tel ou tel élément du décor et se rapprochant peu à peu du paysage d'Ambre. Arrivés à destination, après une anicroche avec Julian, un autre de leurs frères, Random et Corwin délivrent Deirdre, leur sœur, prisonnière des hommes d'Éric. Ce dernier, actuel maître d'Ambre en l'absence du roi Obéron bénéficie du soutien de plusieurs de ses frères pour accéder au trône et recherche Corwin pour le tuer. Celui-ci révèle enfin son amnésie à Random et à Deirdre qui décident alors de lui faire passer l'épreuve de la Marelle, qui seule peut lui rendre la mémoire.

Incapable de traverser la Marelle d'Ambre, gardée par les forces d'Éric, Corwin se rend à Erbma, double sous-marin de la cité d'Ambre qui abrite elle aussi une Marelle. L'immense dessin magique tracé sur le sol, formé de courbes

---

compliquées, rend la mémoire à Corwin tandis qu'il marche peu à peu jusqu'en son centre, triomphant de cette épreuve mortelle à l'issue de laquelle il se téléporte jusque dans le palais d'Ambre. Là, il trouve un paquet d'Atouts puis livre un combat féroce contre Éric. Corwin prend le dessus mais doit s'enfuir à cause de l'intervention de serviteurs. Utilisant le pouvoir magique des Atouts, il parvient à entrer en contact avec Bleys, un autre de ses frères, et se téléporte vers lui. Ayant tous deux des aspirations au trône et détestant Éric, Bleys et Corwin s'associent pour tenter de vaincre leur frère et rassemblent une armée dans les mondes d'Ombre.

Après avoir mis au point leurs plans et rassemblé leurs hommes, les deux princes d'Ambre se lancent à l'assaut de la ville, traversant les Ombres avec leurs armées et tentant de prendre la cité en passant par le gigantesque escalier du mont Kolvir. Au terme d'un combat épique, Bleys tombe dans le vide et Corwin est fait prisonnier ; on lui brûle les yeux et il est jeté dans un cachot au plus profond de la forteresse, et Éric est couronné roi d'Ambre.

Les mois passent et peu à peu le métabolisme surnaturel de sa famille permet à Corwin de régénérer ses yeux et de recouvrer la vue. Il tente alors vainement de mettre au point un plan d'évasion, mais une occasion extraordinaire lui permet de s'enfuir : Dworkin, le dessinateur des Atouts, enfermé à cause de sa folie, lui vient en aide et lui permet de s'évader en dessinant sur les murs de sa cellule un paysage dans lequel il se téléporte : l'île du phare de Cabra. Recueilli par le gardien du phare, Corwin reprend des forces et se prépare à une nouvelle bataille contre Éric, pour la conquête du trône.

## Les Fusils d'Avalon

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

***Les Fusils d'Avalon*** (titre original : *The Guns of Avalon*) est un roman de fantasy publié en 1976, le deuxième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny. Il fait suite au roman *Les Neuf Princes d'Ambre*.

### Résumé

Corwin, presque totalement remis de ses quatre années de captivité, entreprend un voyage à destination d'Avalon, une « Ombre » sur laquelle il régnait jadis et où il espère trouver le moyen de reprendre le trône à Eric. En chemin, dans une Ombre appelée Lorraine, il tombe sur un chevalier blessé entouré des cadavres de ses agresseurs ; il décide alors de lui porter secours et l'emmène au château du seigneur local, Ganelon. Celui-ci s'avère être son ancien homme de confiance qu'il avait jadis exilé d'Avalon pour trahison ; Corwin parvient toutefois à dissimuler son identité à son hôte, qui lui raconte alors d'étranges faits : dans ce monde est apparue une zone maléfique, le Cercle

noir, à l'intérieur duquel apparaissent des créatures monstrueuses qui font des incursions dans le pays pour massacrer ses habitants et piller leurs maisons. Le Cercle noir s'agrandit continuellement et Ganelon, qui assure la régence du pays depuis la mort du roi, n'a de cesse de repousser les armées d'invasion qui en sont issues. Acceptant de se mettre au service de Ganelon, Corwin pénètre dans le cercle à la tête d'une armée et réussit à détruire l'enchantement qui permettait aux monstres du cercle de pénétrer en Lorraine.

Il comprend alors que le Cercle noir n'est autre qu'un effet de sa propre malédiction sur Ambre, prononcée alors qu'il venait d'être vaincu par Eric, et que l'univers d'Ambre est menacé par l'incursion des forces du Chaos qui se situent au-delà des Ombres. Corwin se remet alors en route pour Avalon, accompagné de Ganelon à qui il a révélé sa véritable identité et qui a décidé de l'aider dans sa quête. Les deux compagnons retrouvent Avalon en guerre contre des forces maléfiques du même genre que celles issues du Cercle noir. À son grand étonnement, Corwin découvre que le Protecteur, chef des armées d'Avalon, n'est autre que Bénédict, son frère aîné que tout le monde croyait mort. Au cours de leurs retrouvailles, Corwin raconte toute son histoire à son frère, qui l'invite à rester dans ce monde pour se reposer. Bénédict, persuadé que leur père Obéron, le roi disparu, est toujours vivant, n'a aucune ambition sur le trône malgré ses qualités de combattant et n'approuve pas vraiment les projets de reconquête de Corwin.

Un jour, alors que Corwin dort le long d'une rivière, survient une jeune fille qui se présente à lui comme l'arrière-petite fille de Bénédict – le Temps n'a en effet aucune prise sur les princes d'Ambre. Elle se mesure à Corwin en duel puis lui raconte son histoire : Bénédict, père de sa grand-mère, a tenu à la mettre à l'écart des complots et des machinations de la cour d'Ambre en la gardant secrètement en Ombre. Corwin lui révèle quelques secrets sur sa famille et Dara lui fait part de son désir de traverser la Marelle pour acquérir les mêmes pouvoirs que les autres membres de sa famille. Puis il repart mettre à exécution son projet initial : récupérer du rouge à polir, une substance qui ne se trouve qu'en Avalon et qui présente la particularité unique d'être combustible sur Ambre, ce que la poudre à canon classique n'est pas. Avec ce rouge à polir, Corwin espère équiper une armée d'armes à feu spéciales et l'utiliser pour renverser Eric. Revenant au camp de Benedict, Corwin rencontre de nouveau Dara et couche avec elle, avant de repartir précipitamment avec Ganelon, craignant la colère de Benedict.

Au cours de leur traversée d'Ombre, Corwin et Ganelon rencontrent une étrange route ressemblant fortement au Cercle Noir de Lorraine. Cette Route Noire traverse les Ombres et conduit toutes sortes de monstruosité depuis le Chaos jusqu'en Ambre. Corwin parvient à la franchir en utilisant le pouvoir de la Marelle qui est en lui, et affronte ensuite Bénédict qui l'accuse du meurtre de ses serviteurs et veut le tuer. Il l'assomme par la ruse et poursuit son voyage.

Parvenus sur l'Ombre Terre, notre monde, Corwin et Ganelon se procurent des armes à feu adaptées à la poudre de rouge à polir. Corwin reçoit une lettre d'Eric dans laquelle ce dernier lui demande de faire la paix et de ne pas attaquer Ambre, car elle a déjà fort à faire contre les envahisseurs issus de la Route Noire. Ignorant la requête de son frère, Corwin rassemble une armée et retourne en Ambre. Là, il trouve les forces d'Ambre et du Chaos en pleine bataille, et Eric mortellement blessé. Il décide alors d'aider sa famille avec ses troupes équipées d'armes à feu. Alors que les ennemis sont repoussés, Dara, qui était parvenue jusqu'en Ambre, profite de la confusion pour pénétrer au cœur du palais afin de traverser la Marelle. Corwin, apprenant qu'elle n'est pas une descendante de Bénédict, se lance à sa poursuite mais arrive trop tard : Dara est déjà sur la Marelle, et prédit la destruction d'Ambre avant de disparaître.

# Le Signe de la Licorne

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

*Le Signe de la Licorne* (titre original : *Sign of the Unicorn*) est un roman de fantasy publié en 1978, le troisième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny. Il fait suite au roman *Les Fusils d'Avalon*.

## Synopsis

Une semaine après la mort d'Eric, Ambre est encore en proie à la confusion. Corwin, toujours désireux de régner, est attiré dans un piège qui le met en position de premier suspect dans la mort de son frère Caine. Au cours d'une conversation avec Random, ce dernier lui raconte comment quelques années auparavant il fut appelé à l'aide par Brand, prisonnier en Ombre d'adversaires inconnus et comment, après avoir échoué dans sa tentative de le libérer, il fut poursuivi par d'étranges créatures jusqu'à l'Ombre Terre, où il retrouva Corwin (voir le tome 1). Les deux frères parviennent alors à la conclusion que quelqu'un complotait contre Ambre et que Brand est peut-être victime de cette conspiration : en l'occurrence seule sa libération pourrait apporter un début de réponse. Leur entretien achevé, Corwin, en possession de la Pierre du Jugement, joyau magique possédé autrefois par son père puis par Eric, traverse la marelle afin d'acquiescer le pouvoir de maîtriser la Pierre. Puis il s'entretient avec Flora, et apprend comment celle-ci l'avait maintenu dans la clinique privée sur l'ordre d'Eric.

Il se rend alors avec Gérard au bosquet de la Licorne, où repose encore le corps de Caine. Là, Gérard, qui soupçonne Corwin d'être l'allié des créatures de la Route Noire, défie Corwin en duel à mains nues et parvient à le vaincre grâce à sa force phénoménale. Il lui laisse la vie sauve en guise d'avertissement mais jure de le tuer si jamais il apprend que Corwin est coupable. De retour à Ambre, Corwin organise alors une réunion de famille rassemblant Random, Gérard, Bénédicte, Julian, Flora, Fiona, Deirdre, Llewella et lui-même. Tous ensemble, ils prennent la décision de délivrer leur frère Brand et parviennent à le rejoindre dans sa prison en combinant leurs atouts, avant de le ramener à Ambre. Mais dans l'opération, l'un d'eux parvient à poignarder Brand déjà très affaibli par sa captivité. Gérard, prenant alors en charge le blessé, décide de veiller seul sur son frère et refuse que les autres l'approchent. S'ensuit une longue conversation entre les frères et sœurs sur les différents événements liés à la capture de Brand et à la tentative d'assassinat dont il vient d'être victime, puis tous se séparent pour la nuit. En rentrant dans sa chambre, Corwin est agressé par un inconnu, est blessé au ventre et sombre dans l'inconscience. Il se réveille étrangement dans son ancienne demeure de l'Ombre Terre et parvient malgré ses blessures à cacher la Pierre du Jugement dans un tas de compost. Puis il est secouru par un de ses anciens amis, Bill, qui l'emmène à l'hôpital et lui apprend quelques détails sur son passé et son accident. De retour à Ambre, Corwin s'entretient longuement avec Brand. Celui-ci lui

---

révèle comment Fiona, Bleys et lui s'allièrent pour conquérir le trône avec l'aide des forces de la Route Noire, et comment ils furent à l'origine de la disparition d'Obéron. Mais les choses ne tournèrent pas comme prévu et Brand quitta le trio, sans pour autant pouvoir rejoindre le camp d'Eric, allié à Caine et à Julian. Obéron ayant proclamé que jamais un fratricide n'hériterait du trône, Eric maintenait Corwin en captivité. Quand Bleys tenta d'assassiner Corwin, Brand se porta à son secours mais fut emprisonné par ses anciens complices, avant d'être finalement poignardé par Fiona au moment de sa libération.

Après toutes ces révélations Corwin se rend à Tir-na Nog'th, double céleste de la cité d'Ambre qui n'apparaît qu'au clair de lune. Dans le reflet du palais royal, il trouve le fantôme de Dara assis sur le trône en compagnie de celui de Bénédict, qui possède un bras mécanique à la place de son moignon. Un combat s'engage et Corwin arrache le bras métallique de son adversaire avant de revenir auprès de Random. Avec Ganelon, les deux frères aperçoivent la Licorne et la suivent jusque dans un paysage qu'ils n'ont jamais visité : la véritable Ambre, où est tracée la véritable marelle, entachée d'une trace sombre...

## La Main d'Obéron

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

**La Main d'Obéron** (titre original : *The Hand of Oberon*) est un roman de fantasy publié en 1979, le quatrième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny. Il fait suite au roman *Le Signe de la Licorne*.

### Synopsis

Corwin, Random et Ganelon, parvenus jusqu'à la Marelle originelle d'où sont issus tous les univers d'Ambre découvrent que la grande tache qui couvre une partie du dessin provient du sang d'un prince de la maison d'Ambre. Un atout percé d'un poignard retrouvé au centre de la Marelle montre que Martin, le fils de Random, a visiblement été victime d'un attentat et que c'est son sang qui a partiellement détruit le dessin. En examinant la carte, Corwin soupçonne Brand d'être le dessinateur de l'atout de Martin mais n'en souffle mot à Random. Les trois compagnons retournent alors auprès de Bénédict, qui leur apprend comment Martin a fait autrefois son apprentissage avec lui avant d'aller explorer les Ombres. Random décide alors de partir en Ombre avec Bénédict pour tenter de retrouver son fils.

De retour à Ambre, Corwin décide de tenter quelque chose. Retournant dans le cachot qui l'avait tenu prisonnier pendant des années (voir tome 1), Corwin inspecte les murs et retrouve le dessin par lequel Dworkin, qui l'avait aidé

---

à s'évader, s'était lui-même enfui. En empruntant cette porte magique, Corwin se retrouve dans le bureau de Dworkin, face à ce dernier qui le prend pour Obéron. Décidant de ne pas le détromper, Corwin lui pose de nombreuses questions mais les réponses sont déroutantes. Dworkin lui révèle qu'il est le père d'Obéron et qu'il ne fait qu'un avec la Marelle, et pense que cette dernière est si endommagée qu'il vaut mieux la détruire pour en retracer une nouvelle, ce qui détruirait également le monde tel qu'il est. Partageant apparemment le point de vue d'Obéron, Corwin insiste pour apprendre comment réparer la Marelle actuelle. Dworkin, ayant enfin percé à jour son identité, lui explique qu'il lui faut pour cela le Joyau du Jugement. Après quoi, il lui ordonne de partir immédiatement car il est sur le point de se métamorphoser en quelque chose de terrifiant. Corwin a tout juste le temps de se saisir d'un paquet d'Atouts et de se téléporter à travers le premier qu'il trouve – dans les Cours du Chaos.

Sur place, Corwin découvre que la Route Noire part de ce monde étrange situé à l'extérieur des Ombres et plus ancien qu'Ambre elle-même. Il retourne alors en Ambre et retrouve Bénédict, qui s'est fait greffer le bras artificiel que Corwin avait ramené de Tyr-Na Nog'th. Au palais, Corwin a une nouvelle conversation avec Brand et interroge ce dernier sur l'atout de Martin. Brand avoue être l'auteur du coup de poignard sur le fils de Random : cela faisait partie du plan conçu avec Bleys et Fiona pour permettre à leurs alliés du Chaos de traverser les Ombres par la Route Noire. Brand prévient Corwin que Bleys est toujours vivant et que lui et Fiona préparent une nouvelle invasion d'Ambre. Il lui propose de les tuer mais Corwin refuse.

Corwin retrouve alors Ganelon et Bénédict et s'entretient avec ce dernier qui désire mettre au point un plan de contre-attaque dans les terres du Chaos grâce à l'atout de Dworkin. Gérard arrive et leur apprend que Brand a disparu et que des traces de sang ont été retrouvées dans sa chambre. Les soupçons de Gérard se portent immédiatement sur Corwin et un nouveau duel à mains nues s'engage entre les deux frères, mais Corwin parvient à s'échapper grâce à l'intervention de Ganelon qui réussit contre toute attente à maîtriser le colosse.

Corwin part alors en Ombre pour rechercher le Joyau du Jugement qu'il avait laissé sur Terre. En traversant la forêt, il est sauvé de justesse des griffes d'une bête monstrueuse par l'intervention de son frère Julian et de ses chiens de chasse. Corwin apprend alors de Julian certains détails au sujet de la prise du trône par Eric, de la lutte entre le groupe d'Eric et celui de Bleys, Fiona et Brand et de la façon dont les deux groupes se sont servis tour à tour de Corwin dans leurs plans. Il lui révèle également que Brand possède des pouvoirs extraordinaires et très dangereux et qu'il peut à volonté se déplacer directement à travers Ombre sans atout.

De retour sur Terre, Corwin part à la recherche du Joyau et apprend de son ami Bill qu'un homme correspondant à la description de Brand est lui aussi dans les parages. Corwin contacte alors Gérard et lui explique la situation, puis lui demande de protéger la Marelle d'Ambre et celle d'Erbma de façon à empêcher Brand de les traverser avec le Joyau et d'acquérir les pouvoirs magiques de la pierre. Fiona contacte Corwin à son tour et lui confirme que Brand est en possession du Joyau ; elle lui révèle également que Brand est bien à l'origine de la tentative d'assassinat dont Corwin a été victime, et lui assure qu'il est le véritable allié des forces du Chaos. Redoutant qu'il ne traverse la Marelle Originelle, Corwin et Fiona se rendent alors sur place et découvrent Brand en train de parcourir le tracé. Corwin se lance à son tour sur la Marelle et parvient à contraindre Brand à interrompre sa tentative et à s'enfuir. Revenu en Ambre, Corwin rencontre Martin que Random vient de retrouver. Le jeune homme lui apprend comment Brand a tenté de le tuer et comment Dara l'a retrouvé et l'a soigné.

Sur les conseils de Ganelon, Bénédict est envoyé pour surveiller la Marelle de la cité céleste de Tyr-Na Nog'th qui apparaît dans le ciel à des dates précises. Brand apparaît effectivement et réussit à s'approcher suffisamment de Bénédict pour le paralyser grâce au pouvoir du Joyau. Triomphant, il explique ses plans machiavéliques pour effacer l'ancienne Marelle afin de retracer la sienne propre, ce qui lui donnerait tout pouvoir sur l'univers d'Ambre. Corwin, en contact avec son frère par atout, assiste impuissant à toute la scène. Alors que tout semble perdu, le bras mécanique de Bénédict s'anime subitement et saisit Brand à la gorge avant de l'étrangler. Brand se dégage mais la main mécanique lui arrache le Joyau. La cité céleste disparaît alors et Corwin est obligé de ramener Bénédict grâce à son atout, tandis que Brand tombe dans le vide. Corwin et Bénédict découvrent alors l'identité de celui qui les a aidés en secret et contactent Obéron... qui répond aussitôt, sous les traits de Ganelon !

# Les Cours du Chaos

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

*Les Cours du Chaos* (titre original : *The Courts of Chaos*) est un roman de fantasy publié en 1980, le cinquième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny. Il fait suite au roman *La Main d'Obéron*. C'est le dernier livre du *Cycle de Corwin* (constitué par les cinq premiers tomes de la série).

## Synopsis

Obéron, de retour en Ambre, a décidé de déclencher la guerre contre les Cours du Chaos dans trois jours. Corwin est perplexe ; en compagnie de Random et de Gérard, il assiste sans pouvoir intervenir à un événement étrange dans la salle du trône, où Martin, Dara et Benedict revivent la scène que Corwin avait revécue à Tyr-Na Nog'th dans laquelle Benedict perd son bras mécanique. Une fois la scène terminée, Martin explique à Corwin qu'il est en train de faire visiter Ambre à Dara et lui montre alors trois atouts : un de lui-même, un de Dara et un d'un jeune homme inconnu que Corwin avait brièvement rencontré dans les Cours du Chaos (voir tome 4) : il s'agit de Merlin, le fils de Corwin, qui a grandi dans les Cours où le passage du Temps est beaucoup plus rapide qu'à Ambre.

Dara parle alors de ses origines, de son existence dans les Cours du Chaos et du pouvoir de métamorphose dont sont capables les Chaosiens. Elle raconte également comment Brand contacta un jour les chefs du Chaos pour leur proposer de l'aider à détruire la Marelle. Dara avoue qu'elle voulait un enfant de Corwin pour le placer sur le trône à la place de Brand, dans la nouvelle Ambre. Elle affirme ensuite ne vouloir que l'équilibre entre Ambre et le Chaos et non la domination d'une des deux parties, et raconte comment elle aida autrefois Obéron à s'évader des geôles du Chaos. Elle apprend également à Corwin que Merlin est toujours dans les Cours, aux mains des seigneurs du Chaos. Brand, quant à lui, a survécu à sa chute (voir tome 4) et s'est réfugié dans les Cours. Obéron, enfin, se trouve sur le site de la Marelle originale et s'apprête à la réparer à l'aide de la Pierre du Jugement, ce qui entraînera certainement sa mort.

Avec l'aide de Fiona, Corwin se téléporte alors auprès d'Obéron et décide de se sacrifier : il s'empare par surprise du joyau mais il est arrêté à la dernière seconde par les pouvoirs combinés d'Obéron et de Dworkin, avant qu'il n'ait pu commencer à traverser lui-même la marelle. En discutant avec son père, Corwin apprend comment Obéron avait disparu pendant plusieurs années afin d'observer chacun de ses enfants et de les mettre à l'épreuve pour choisir un successeur. Il a porté son choix sur Corwin, mais ce dernier refuse, s'étant aperçu qu'il ne désire plus le trône.

---

Obéron lui ordonne alors de l'attendre en haut du Kolvir et juste avant le début de l'attaque, il le rejoint et crée un oiseau à partir du sang de Corwin. Il explique à ce dernier qu'il doit partir immédiatement à cheval pour les Cours du Chaos et que l'oiseau le rejoindra alors qu'il sera en train de traverser les Ombres, pour lui apporter le Joyau du Jugement. Corwin se met en route et bientôt, l'oiseau lui apporte la Pierre, signe qu'Obéron a terminé sa tâche. Sur le chemin, Brand tente d'intercepter Corwin et lui propose de le laisser créer une nouvelle marelle mais Corwin refuse et repart. Plusieurs fois, sa progression est ralentie par des agents du Chaos ou par des attaques de Brand mais Corwin continue malgré tout. Bientôt, il s'aperçoit qu'une tempête surnaturelle, créée par la tentative d'Obéron, est sur le point de le rejoindre. Ne sachant si son père a réussi ou non, Corwin décide de tracer sa propre marelle et réussit dans sa tentative, mais Brand se téléporte juste à côté de lui et lui dérobe le joyau avant de disparaître pour les Cours du Chaos.

Corwin, utilisant alors le pouvoir de sa propre marelle, se téléporte directement dans les Cours, sur le champ de bataille. Là, le maître d'armes de Dara, Borel, le provoque en duel mais Corwin, qui doit à tout prix retrouver Brand pour lui reprendre la Pierre du Jugement, le tue rapidement par une manœuvre déloyale. Il aperçoit alors Brand au bord d'un gouffre, forçant Random et Fiona à rester à distance en tenant Deirdre en otage. Corwin, utilisant ses pouvoirs sur la Pierre, rend cette dernière brûlante, ce qui permet à Deirdre de se dégager. Un mystérieux archer profite de l'occasion pour tuer Brand d'une flèche mais celui-ci tombe dans le gouffre, entraînant Deirdre dans sa chute. Caine apparaît alors et révèle toutes ses machinations : comment il s'est servi d'un sosie enlevé en Ombre pour simuler sa mort, afin de déjouer les plans de Corwin et de Brand, qu'il soupçonnait s'être associés pour détruire Ambre. Il avoue être l'auteur du coup de poignard qui blessa Corwin (voir tome 3), mais reconnaît s'être trompé. La tempête arrive alors sur le champ de bataille, précédée du cortège funèbre d'Obéron.

Dara, ayant appris comment Corwin a tué Borel, vient manifester son dégoût à ce dernier et lui affirme qu'ils ne se reverront plus. Puis Merlin vient voir son père, et ils font brièvement connaissance. Enfin, la Licorne d'Ambre arrive sur le champ de bataille, portant à sa corne le Joyau du Jugement. Elle remet le bijou à Random, et le désigne ainsi comme nouveau roi d'Ambre. Avec l'aide de Corwin, Random s'accorde alors sur la pierre et repousse la tempête. Pendant ce temps, Corwin raconte son histoire à Merlin, puis laissé seul après la tempête, il réfléchit à tous les événements passés qui l'ont conduit là. Il projette d'aller visiter les Cours du Chaos, puis sa propre marelle, avant de retourner peut-être un jour à Ambre.

# Les Atouts de la vengeance

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

***Les Atouts de la Vengeance*** (titre original : *Trumps of Doom*) est un roman de fantasy publié en 1985, le sixième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny. Ce livre est le premier du *Cycle de Merlin*. Le prologue à l'édition originale en anglais des *Atouts de la Vengeance* comporte une nouvelle intitulée (en) « Prologue from the Trumps of Doom » qui relate la traversée du Logrus par Merlin.

## Synopsis

Merlin, fils de Corwin, l'un des neuf princes d'Ambre, et de Dara, fille des Cours du Chaos, vit sur l'Ombre Terre si chère à son père depuis des années. Mais tous les ans, le 30 avril, un mystérieux assassin tente de le tuer... Il découvre le corps de son ancienne petite amie, Julia, dans son appartement. Elle a été tuée par un fauve de Netzack, Merlin se charge alors de le supprimer puis mène son enquête et se lance parallèlement sur la piste de son agresseur, aidé par sa connaissance de la Marelle d'Ambre et du Logrus du Chaos.

---

# Le Sang d'Ambre

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

*Le Sang d'Ambre* (titre original : *Blood of Amber*) est un roman de fantasy publié en 1986, le septième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny.

# Le Signe du Chaos

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

*Le Signe du Chaos* (titre original : *Sign of Chaos*) est un roman de fantasy publié en 1987, le huitième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny.

---

# Chevalier des Ombres

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

***Chevalier des Ombres*** (titre original : *Knight of Shadows*) est un roman de fantasy publié en 1989, le neuvième du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny.

# Prince du Chaos

---

<b>Le cycle des <i>princes d'Ambre</i></b>
<b>Les romans</b>
<i>Le Cycle de Corwin</i>
<i>Les Neuf Princes d'Ambre - Les Fusils d'Avalon</i> <i>Le Signe de la Licorne - La Main d'Obéron</i> <i>Les Cours du Chaos</i>
<i>Le Cycle de Merlin</i>
<i>Les Atouts de la vengeance - Le Sang d'Ambre</i> <i>Le Signe du Chaos - Chevalier des Ombres</i> <i>Prince du Chaos</i>
<i>Prélude aux neuf princes d'Ambre</i>
<i>Les Neuf Princes du Chaos - Ambre et Chaos</i> <i>La Naissance d'Ambre</i>

***Prince du Chaos*** (titre original : *Prince of Chaos*) est un roman de fantasy publié en 1991, le dernier du *Cycle des princes d'Ambre* de l'écrivain américain Roger Zelazny.

---

## Synopsis

Merlin, fils de Corwin, l'un des neuf princes d'Ambre, et de Dara, fille des Cours du Chaos, découvre qu'il est l'aboutissement d'un programme génétique soigneusement élaboré par sa mère Dara et son frère Mandor sur les conseils (les ordres ?) du Logrus, être pensant du Chaos. Il est destiné à devenir roi des Cours du Chaos, mais il refuse ceci, car il souhaite préserver l'équilibre immémorial entre les deux puissances antagonistes que sont la Marelle et le Logrus. Aidé par la Roue spectrale, l'ordinateur qu'il a créé, et par la Marelle de Corwin, il souhaite éviter qu'une puissance l'emporte sur l'autre. Il est aussi aidé par Luke, qui a abandonné sa vengeance, et finalement par Jurt, son frère. Finalement, grâce à l'aide du spectre de son père, il délivre Corwin de sa prison dans les Cours du Chaos, il accepte de devenir roi du Chaos, mais à sa manière. Le roman s'achève alors que Corwin retourne à Ambre avertir Random des nouveaux prolongements...

## Roger Zelazny

Roger Zelazny	
<b>Nom de naissance</b>	Roger Joseph Zelazny
<b>Autres noms</b>	Harrison Denmark
<b>Activités</b>	Romancier, nouvelliste
<b>Naissance</b>	13 mai 1937 Euclid, Ohio,  États-Unis
<b>Décès</b>	14 juin 1995 (à 58 ) Santa Fe, Nouveau-Mexique,  États-Unis
<b>Langue d'écriture</b>	Anglais américain
<b>Genres</b>	Science-fiction, fantastique, fantasy
<b>Distinctions</b>	Prix Hugo Prix Nebula Prix Locus
Œuvres principales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Le Cycle des princes d'Ambre</i></li> <li>• <i>La saga de Francis Sandow</i></li> <li>• <i>Seigneur de lumière</i></li> </ul>	

**Roger Joseph Zelazny** (13 mai 1937 à Euclid, Ohio, États-Unis - 14 juin 1995 à Santa Fe Nouveau-Mexique, États-Unis) est un auteur de romans fantastiques et de science-fiction. Il a obtenu durant sa carrière six prix Hugo (pour quatorze nominations) et trois prix Nebula (pour quatorze nominations également).

## Biographie

Roger Zelazny est né aux États-Unis, à Euclid, dans l'Ohio, fils unique de Joseph Frank Zelazny, immigré polonais, et de Josephine Flora Sweet, américaine d'origine irlandaise.

Au lycée, il devient rédacteur en chef du journal de son école et participe au club d'écriture créative. En automne 1955, il entre à l'université Case Western Reserve et en sort en 1959 avec un *B.A.* en littérature (équivalent d'une licence en France). Il est ensuite admis à l'université Columbia à New York, où il se spécialise dans le théâtre élisabéthain et jacobien, obtenant en 1962 un *M.A.* (équivalent Master 1).

Entre 1962 et 1969, il travaille pour la sécurité sociale à Cleveland, dans l'Ohio, puis à Baltimore, dans le Maryland. Il passe alors ses soirées à écrire de la science-fiction. Il débute par des nouvelles, d'abord courtes puis de plus en

plus en plus longues, avant de se lancer dans l'écriture de romans en 1965. Le premier mai 1969, il démissionne pour devenir écrivain à temps plein. Pendant cette période, il est un membre très actif de la *Baltimore Science Fiction Society*, où il côtoie d'autres écrivains du genre, comme Jack Chalker, Joe Haldeman et son frère Jack.

Il est publié pour la première fois dans le fanzine *Thurban*, en 1953, avec la première partie de l'histoire *Conditional Benefit*. Sa première publication professionnelle a lieu un an plus tard, avec une nouvelle d'*heroic fantasy* intitulée *Mr. Fuller's Revolt*. Ses débuts en tant qu'écrivain professionnel sont marqués par la publication simultanée, en 1962, de deux nouvelles, *Passion Play* et *Horseman!*. Il connaît la célébrité en 1963 avec la nouvelle *Une rose pour l'ecclésiaste*, publiée dans *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*. Cette histoire sera par la suite rééditée dans un recueil de nouvelles portant le même nom.

En 1966, il obtient le prix Hugo du meilleur roman pour *Toi l'immortel*, ex æquo avec Frank Herbert pour son roman *Dune*.

Par la suite, Zelazny devient membre de la *Swordsmen and Sorcerers' Guild of America*, qui regroupe des auteurs d'*heroic fantasy* désireux de populariser le genre, souvent décrié. Entre 1973 et 1981, *Flashing Swords* — une collection d'anthologies dirigée par Lin Carter — présente des écrits originaux des membres de la guilde. Dans le cas de Roger Zelazny, il s'agit de nouvelles mettant en scène le personnage de *Dilvish le damné*.

Zelazny meurt en 1995, à l'âge de 58 ans, d'une insuffisance rénale faisant suite à un cancer du côlon. Il vit alors en colocation avec l'auteur Jane Lindskold, avec qui il entretient une forte amitié. Peu avant son décès, il lui demande de terminer deux de ses romans inachevés : *Donnerjack*, qu'elle fait publier en 1997, et *Lord Demon*, qui est édité en 1999.

## Analyse de l'œuvre

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. est la bienvenue !

Son œuvre est fortement teintée d'influences mythologiques, d'origine nordique, celtique, égyptienne, hindoue et chinoise.

### Thèmes abordés

#### L'immortalité

L'immortalité sous toutes ses formes joue un rôle important dans son œuvre. Ainsi, dans son premier roman publié, *Toi l'immortel*, le héros est un être presque mythique (peut-être est-ce la réincarnation du dieu Pan ?) qui ne peut pas vieillir. De tels immortels apparaissent dans d'autres romans, depuis *Repères sur la route (en)* jusqu'au *Cycle des Princes d'Ambre*. Mais même les dieux et les héros peuvent mourir, voire sont condamnés à mourir encore, comme dans *Un pont de cendres*. Et dans *L'Île des morts*, son ouvrage le plus ambitieux, les dieux eux-mêmes s'affrontent.

Parfois, les hommes acquièrent une certaine forme d'immortalité grâce à la technique. C'est le cas dans *Seigneur de lumière* ou dans *Aujourd'hui nous changeons de visage (en)*. Mais dans la nouvelle *Ange noir, ange noir*, au contraire, la technique change les hommes jusqu'à ce qu'ils deviennent la Mort elle-même.

Au-delà de l'immortalité, c'est bien la mort elle-même qui est le sujet. Dans *le Sérum de la déesse bleue*, Zelazny admet l'équilibre indispensable entre la vie et la mort, et dans *Le Maître des ombres* le héros contribue à rétablir la mort. Mais Zelazny refuse toujours la mort de l'être aimé, que ce soit dans ses premiers romans (*Le Maître des rêves*) ou dans ses derniers (*Donnerjack (en)*, terminé après la mort de Zelazny par sa compagne Jane Lindskold).

#### Le pouvoir

Nombre des personnages inventés par Zelazny sont des démiurges, des êtres dotés de pouvoirs, ce qui paradoxalement ne les rend ni vraiment plus forts, ni inhumains. Des Princes d'Ambre à l'Île des morts, des Clés de décembre à *Toi, l'immortel*, ses héros sont des dieux pour ceux qui les entourent, mais rarement pour eux-mêmes.

#### Le manichéisme

C'est là encore un thème central, qui revient associé à diverses métaphores, ainsi la licorne et le serpent sont dans le cycle des princes d'Ambre associés respectivement à l'Ordre, à la Marelle, à la permanence, et au Désordre, au Logrus et à l'éphémère. De même, dans *Le Maître des ombres*, la planète est divisée en Face Nocturne et Face Diurne, rappelant là aussi l'influence celtique où les fées (sidhes ou Sidh), sont divisées en deux cours, la cour visible, régnant sur le jour, le printemps et l'été et la cour invisible, régnant sur la nuit, l'automne et l'hiver. Pratiquement tous ses héros s'opposent d'une manière ou d'une autre à une vision si binaire du monde.

L'être humain

Ce thème est essentiellement développé en creux. La majorité des héros de Zelazny ne sont pas des humains normaux. Beaucoup d'entre eux sont dotés de pouvoirs particuliers et/ou immortels. Certains ont une nature partiellement inhumaine. Et certains sont totalement non-humains : Zelazny utilise les points de vue d'entités diverses, d'extra-terrestres, de dieux, de super-ordinateurs et même d'un chien.

## Œuvres

### *Cycle des princes d'Ambre*

Les cinq premiers romans narrent les aventures du prince Corwin d'Ambre :

- *Les Neuf Princes d'Ambre / Nine Princes in Amber* (1970) - Présence du futur n° 190, 1975 (Réédition au n° 461) - Folio SF n° 19, 2000
- *Les Fusils d'Avalon / The Guns of Avalon* (1972) - Présence du futur n° 196, 1976 (Réédition au n° 462) - Folio SF n° 20, 2000
- *Le Signe de la Licorne / Sign of the Unicorn* (1975) - Présence du futur n° 251, 1978 (Réédition au n° 463) - Folio SF n° 38, 2000
- *La Main d'Obéron / The Hand of Oberon* (1976) - Présence du futur n° 262, 1979 (Réédition au n° 464) - Folio SF n° 46, 2001
- *Les Cours du Chaos / The courts of Chaos* (1978) - Présence du futur n° 291, 1980 (Réédition au n° 465) - Folio SF n° 56, 2001

La seconde partie de la série raconte les histoires de Merlin (Merle), fils de Corwin, sorcier et expert informaticien :

- *Les Atouts de la vengeance / Trumps of Doom* (1985) - Présence du futur n° 422, 1986 (Réédition au n° 466) - Folio SF n° 61, 2001
- *Le Sang d'Ambre / Blood of Amber* (1986) - Présence du futur n° 467, 1988 - Folio SF n° 65, 2001
- *Le Signe du Chaos / Sign of Chaos* (1987) - Présence du futur n° 468, 1989 - Folio SF n° 74, 2001
- *Chevalier des Ombres / Knight of Shadows* (1989) - Présence du futur n° 469, 1991 - Folio SF n° 78, 2001
- *Prince du Chaos / Prince of Chaos* (1991) - Présence du futur n° 470, 1993 - Folio SF n° 82, 2001

Zelazny a également écrit de nombreuses nouvelles se déroulant dans le multivers d'Ambre :

- *Prologue to Trumps of Doom* (1993)
- *The Salesman's Tale* (1994)
- *The Shrouding and The Guisel* (1994)
- *Coming to a Cord* (1995)
- *Blue Horse, Dancing Mountains* (1995)
- *Hall of Mirrors* (1996)

À l'exception de la première nouvelle, ces dernières forment une suite se déroulant après le dernier roman de la série.

### **Cycle de Francis Sandow**

Romans :

- *L'Île des morts / Isle of the Dead* (1969) - J'ai lu n° 509, 1973
- *Le Sérum de la déesse bleue / To Die in Italbar* (1973) - Présence du futur n° 205, 1976 - J'ai lu n° 6118, 2002

Nouvelle :

- *Lumière lugubre / Dismal Light* (1968) - dans *Galaxie* (n° 95 - avril 1972)

### **L'Enfant de nulle part**

- *L'Enfant tombé de nulle part / Changeling* (1980) - Presses Pocket n° 5244, 1986
- *Franc-sorcier / Madwand* (1981) - Presses Pocket n° 5258, 1987

Cette saga a aussi été publiée en un seul volume :

- *L'Enfant de nulle part / Wizard world* (1989) - Folio SF n° 212, 2005

### **Autres romans (par ordre de parution aux États-Unis)**

- *Toi l'immortel / ...And Call Me Conrad* également paru sous le titre *This Immortal* (1965), prix Hugo 1966 - Présence du futur n° 167, 1976 - Folio SF n° 195, 2004
- *Le Maître des rêves / The Dream Master* (1966), une extension du roman court *Le Façonneur* (titre original : *He Who Shapes*) (1965) - Presses Pocket n° 5120, 1981 - Folio SF n° 243, 2006
- *Seigneur de lumière / Lord of Light* (1967), prix Hugo 1968 - Présence du futur n° 181, 1975
- *Les Culbuteurs de l'enfer ou Route 666 / Damnation Alley* (1969) - Champ Libre, coll. Chute libre (1974) - Présence du futur n° 666, 2000
- *Royaumes d'ombre et de lumière / Creatures of Light and Darkness* (1969) - Présence du futur n° 142, 1972
- *Le Maître des ombres / Jack of the Shadows* (1971) - Presses Pocket n° 5022, 1978 - Folio SF n° 127, 2003
- *Aujourd'hui nous changeons de visage / Today we Choose Faces* (1973) - Présence du futur n° 226, 1977
- *Deus Irae / Deus Irae* (1976), en collaboration avec Philip K. Dick - Présence du futur n° 238, 1977 - Folio SF n° 39, 2000
- *La Pierre des étoiles / Doorways in the Sand* (1976) - Présence du futur n° 243, 1977
- *Un pont de cendres / Bridge of Ashes* (1976) - Presses Pocket n° 5099, 1981
- *Repères sur la route / Roadmarks* (1979) - Présence du futur n° 324, 1981
- *Terre mouvante / The Changing Land* (1981) (suite de *Dilvish, the Damned*) - Presses Pocket n° 5226, 1986 - in volume *Dilvish le damné*, Denoël, Lunes d'encre, 2011
- *L'Œil de chat / Eye of Cat* (1982) - Présence du futur n° 358, 1983
- *Engrenages / Coils* (1982), en collaboration avec Fred Saberhagen - Folio SF n° 102, 2002
- *Le Masque de Loki / The Mask of Loki* (1990), en collaboration avec Thomas T. Thomas - J'ai lu n° 3274, 1992
- *Le Trône noir / The Black Throne* (1990), en collaboration avec Fred Saberhagen - J'ai lu n° 3456, 1993
- *Apportez-moi la tête du prince charmant / Bring Me the Head of the Prince Charming* (1991), en collaboration avec Robert Sheckley - J'ai lu n° 3504, 1993 - dans le livre *Le Concours du millénaire* - Folio SF n° 286, 2007
- *Flare* (1992), en collaboration avec Thomas T. Thomas (non traduit)
- *À Faust, Faust et demi / If at Faust You Don't Succeed* (1993), en collaboration avec Robert Sheckley - J'ai lu n° 3783, 1994 - dans le livre *Le Concours du millénaire* - Folio SF n° 286, 2007
- *Le Songe d'une nuit d'octobre / A Night in the Lonesome October* (1993) - J'ai lu n° 4006, 1995
- *Wilderness* (1994), en collaboration avec Gerald Hausman (non traduit)
- *Le Démon de la farce / A Farce to Be Reckoned With* (1995), en collaboration avec Robert Sheckley - J'ai lu n° 4614, 1997 - dans le livre *Le Concours du millénaire* - Folio SF n° 286, 2007
- *Donnerjack* (1997), en collaboration avec Jane Lindskold (non traduit)

- *Le Troqueur d'âmes / Psychoshop* (1998), en collaboration avec Alfred Bester - J'ai lu n° 5978, 2002
- *Lord Démon / Lord Demon* (1999), en collaboration avec Jane Lindskold - Folio SF n° 155, 2003

## Recueils

- *Une rose pour l'ecclésiaste / Four for Tomorrow's: A rose for Ecclesiastis* (1967) - J'ai lu n° 1126, 1980
- *The Doors of His Face, The Lamp Of His Mouth, and Other Stories* (1971)
- *L'Homme qui n'existait pas / My Name is Legion* (1976) - Presses Pocket n° 5036, 1978
- *The illustrated Roger Zelazny* (1979)
- *The Last Defender of Camelot* (1980)
- *Dilvish, the Damned* (précède *Terre mouvante*) (1982) - in volume *Dilvish le damné*, Denoël, Lunes d'encre, 2011
- *Le Livre d'or de la science-fiction : Roger Zelazny* - Presses Pocket n° 5217, 1985
- *Unicorn Variations* (1983)
- *Frost & Fire* (1989)
- *Manna from Heaven* (2004)

## Nouvelles (par ordre de parution aux États-Unis)

- *Le Mystère de la passion / Passion Play* (1962)
- *Nuit sans lune à Byzance* dans *La Frontière avenir* (*Seghers, Constellations, anthologie de la SF américaine*) / *Moonless in Byzantium* (1962)
- *Horseman!* (1962)
- *Une rose pour l'Ecclésiaste* dans *Fiction* (n° 151 - juin 1966) / *A Rose for Ecclesiastes* (1963)
- *En exposition / A Museum Piece* (1963)
- *Le cadeau des Borgia / The Borgia Hand* (1963)
- *La véritable histoire d'Ulysse et de la fée Circée / Circe has her Problems* (1963)
- *La sangsue mécanique / The Stainless Steel Leech* (1963)
- *Evasions / The Misfit* (1963)
- *L'anneau du Roi Salomon / King's Solomon's Ring* (1963)
- *Une effroyable et merveilleuse beauté / A Thing of Terrible Beauty* (1963)
- *Les grands rois lents* dans *Galaxie* (n° 98 - juillet 1972) / *The Great Slow Kings* (1963)
- *Le cercueil de glace* dans *Histoires paradoxales* également paru sous le titre *Le cœur funéraire* dans *Une rose pour l'ecclésiaste* (1967) / *The Graveyard Heart* (1964)
- *Le monstre et la pucelle / The Monster and the Maiden* (1964)
- *La fièvre du collectionneur / Collector's Fever* (1964)
- *Lucifer* dans *Kalvan d'outre-temps* (OPTA, *Galaxie-bis* n° 24) / *Lucifer* (1964)
- *La rédemption de Faust* dans *Fiction* (n° 232 - avril 1973) / *The Salvation of Faust* (1964)
- *The Night Has 999 Eyes* (1964)
- *Les furies / The Furies* (1965)
- *Les Portes de son visage, les lampes de sa bouche* dans *Fiction* (n° 162 - mai 1967), paru également sous le titre *Son ombre dans les eaux profondes* dans *Histoires de créatures* / *The doors of his face, the lamps of his mouth* (1965), prix Nebula 1965
- *La route de Dilfar / Passage to Dilfar* (1965)
- *Thélinde chantait / Thellinde's Song* (1965)
- *Le Façonneur* dans *Histoires de mirages* / *He Who Shapes* (1965), prix Nebula du meilleur roman court 1965
- *Les autos sauvages* dans *Galaxie* (n° 33 - janvier 1965) et *Histoires de machines* / *Devil car* (1965)
- *Le Temple et le Yan* dans *Fiction* (n° 235 - juillet 1973) / *Of Time and the Yan* (1965)
- *Le voyage infernal* dans *Fiction* (n° 227 & 228 - novembre & décembre 1972) / ... *And Call Me Conrad* (1965)
- *But not the Herald* (1965)

- *Que vienne le pouvoir / Come Now the Power* (1966)
- *Clefs pour décembre* dans *Le Livre d'or de Roger Zelazny* (Pocket) / *The Keys to December* (1966)
- *Le temps d'un souffle, je m'attarde / For a Breath, I Tarry* (1966)
- *L'amour est un nombre imaginaire / Love is an imaginary number* (1966)
- *Les cloches de Shoredan* dans *La citadelle écarlate* (Pocket) / *The Bells of Shoredan* (1966)
- *En cet instant de la tempête* dans *Fiction* (n° 157 - décembre 1966) / *This Moment of the Storm* (1966)
- *Divine Madness* (1966)
- *L'homme qui aimait une Faioli* dans *Galaxie* (n° 90 - novembre 1971) et dans *Histoires d'envahisseurs / The Man Who Loved the Faioli* (1967)
- *Cette montagne mortelle* dans *Galaxie* (n° 43 - novembre 1967) / *This Mortal Mountain* (1967)
- *Nouvelle aurore* dans *Fiction* (n° 169 - décembre 1967) / *Dawn* 1967
- *La mort et son exécuteur* dans *Fiction* (n° 171 - février 1968) / *Death and the Executioner* (1967)
- *Ange noir, ange noir* dans *Galaxie* (n° 62 - juillet 1969) / *Angel, Dark Angel* (1967)
- *Mérytha* dans *Nyarlatotep* (n° 6 - mai 1972) / *A Knight for Merytha* (1967)
- *L'odyssée de Lucifer* dans *Galaxie* (n° 53 - octobre 1968) / *Damnation Alley* (1967)
- *Dernière étape* dans *L'aube enclavée* (n° 5 - 1972) ; paru également sous le titre *Les Rois Mages* dans *Galaxie* (n° 117 - février 1974) / *The Last Inn on the Road* (1967)
- *Auto-da-fe* dans *Dangereuses visions* (anthologie composée par Harlan Ellison, J'ai Lu 627 & 628) / *Auto-da-Fé* (1967)
- *a Hand Accross the Galaxy* (1967)
- *Corrida / Corrida* (1968)
- *Lumière lugubre* dans *Galaxie* (n° 95 - avril 1972) / *Dismal Light* (1968) (cycle de Francis Sandow)
- *Le chant du babouin bleu* dans *Galaxie* (n° 59 - avril 1969) / *Song of Blue Baboon* (1968)
- ... *Qui dérangera mes os* dans *Galaxie* (n° 68 - janvier 1970) / *He that Moves* (1968)
- *Créatures de lumière* dans *Galaxie* (n° 67 - décembre 1968) / *Creatures of Light* (1968)
- *La veille de Rumoko / The Eve of Rumoko* (1968)
- *Le général d'acier* dans *Galaxie* (n° 73 - juin 1970) / *The Steel General* (1969)
- *Créatures des ténèbres* dans *Galaxie* (n° 78 - novembre 1970) / *Creatures of Darkness* (1969)
- *Viens à moi, non dans la blancheur de l'hiver* dans *La chanson du zombie* (Les Humanoïdes Associés) / *Come to me not in the winter's white* (1969), en collaboration avec Harlan Ellison
- *L'année du bon grain* dans *Galaxie* (n° 110 - juillet 1973) / *The Year of the Good Seed* (1969)
- *La Cité divisée* dans *Dilvish le damné* (Denoël, Lunes d'encre) / *A City Divided* (1970)
- *My Lady of the Diodes* (1970)
- *'Kjwalll'kje'k'koothaiill'kje'k / Kjwalll'kje'k'koothaiill'kje'k* (1973)
- *Une plage au bout du chemin / The Engine at Heatspring's Center* (1974)
- *Le retour du bourreau / Home is the Hangman* (1975), prix Hugo du meilleur roman court 1976, prix Nebula du meilleur roman court 1975
- *Le jeu de cendre et sang / The Game of Blood and Dust* (1975)
- *the Force that through the Circuit drives the Current* (1976)
- *L'assassinat politique considéré comme une attraction foraine / No Award* (1977)
- *Is there a Demon Lover in the House?* (1977)
- *Ne bronche pas, Rubis* dans *Territoires du tendre* (Denoël, Présence du futur) / *Stand pat, Rubt Stone* (1978)
- *La Carte de Souffrance* dans *Dilvish le damné* (Denoël, Lunes d'encre) / *The Places of Aache* (1979)
- *La Bête des neiges* dans *Dilvish le damné* (Denoël, Lunes d'encre) / *The White Beast* (1979)
- *Le Démon et la Danseuse* dans *Dilvish le damné* (Denoël, Lunes d'encre) / *Devil and the Dancer* (1979)
- *Le Jardin de sang* dans *Dilvish le damné* (Denoël, Lunes d'encre) / *Garden of Blood* (1979)
- *Les amours de vacances / Halfjack* (1979)

- *Le dernier rempart de Camelot /The Last Defense of Camelot* (1979)
- *A Very Good Year* (1979)
- *Go starless in the night* (1979)
- *Exeunt Omnes* (1980)
- *Fire And/Or Ice* (1980)
- *the George Business* (1980)
- *Les licornes sont contagieuses* dans *Univers 1983 (J'ai Lu) / Unicorn Variation* (1981), prix Hugo 1982
- *La Tour de glace* dans *Dilvish le damné / Tower of Ice* (1981)
- *Walpurgisnacht* (1981)
- *The Last of the Wild Ones*
- *Recital*
- *the Naked Matador*
- *And I Only Am Escaped to Tell Thee*
- *the Horses of Lir*
- *Dilvish le damné* dans *Dilvish le damné (Denoël, Lunes d'encre) / Dilvish, the Damned* (1982)
- *Vingt-quatre vues du Mont Fuji par Hokusai / Twenty-four views of Mont Fuji, by Hokusai* (19852), prix Hugo 1986
- *Permafrost* dans *Bifrost* (n° 55 - juillet 2009) / *Permafrost* (1986), prix Hugo de la meilleure nouvelle longue 1987
- *the sleeper* (1987)
- *Donner-le-Cryo et la coupe Filstone* dans *Univers 1990 (J'ai Lu) / Deadboy Donner and the Filstone Cup* (1988)
- *Prince of the Powers of the World* (1993)
- *Godson* (1994)
- *Les trois régressions de Jeremy Baker* dans *Bifrost* (n° 10 - octobre 1998) / *The Three Descents of Jeremy Baker* (1995)

Celles-ci, dont la date de parution reste inconnue :

- *Shadowjack*
- *LOKI 7281*
- *Mana from Heaven*

## Référence

Dans *L'Ange du chaos* de Michel Robert (2004), le personnage principal dit apprécier la poésie "zelaznyenne".

## Lien externe

- Roger Zelazny du site divers livres <sup>[1]</sup>

## Références

[1] [http://www.diversebooks.com/cgi-bin/ea.cgi?Roger\\_Zelazny](http://www.diversebooks.com/cgi-bin/ea.cgi?Roger_Zelazny)

# Sources et contributeurs de l'article

**Cycle des Princes d'Ambre** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=73096805> *Contributeurs:* AntonyB, Archiméa, Arniron, Boeb'is, Corucia, DemolitionToys, Dhatier, Dumontierc, Esprit Fugace, FR, Fabrice.Rossi, Flying jacket, Forminus, Gdgourou, Grimlock, Gzen92, Huster, Jourdan, Jérôme Coudurier-Abaléa, Karl1263, Kundin, Lax, Menryck, Michas, Mkc, Mll, Ofol, Olmec, Playtime, Sam Hocevar, Sherbrooke, Shloren, Solveig, Stéphane33, Trusty, Zaar, Ælfgar, 80 modifications anonymes

**Les Neuf Princes d'Ambre** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=67189340> *Contributeurs:* Dumontierc, Flying jacket, Gdgourou, Gothmarilyne, Hubertgui, Huster, Kundin, Leag, Milyon, Mro, Patangel, Utilisateur 65872, 3 modifications anonymes

**Les Fusils d'Avalon** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=71421500> *Contributeurs:* DainDwarf, Esprit Fugace, Fabrice Ferrer, Flying jacket, Gdgourou, Gothmarilyne, Huster, K90, Kundin, Mig, Mro, Ollamh, Paskalo, Patangel, Pk-Undying, Utilisateur 65872, 1 modifications anonymes

**Le Signe de la Licorne** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=71552357> *Contributeurs:* Esprit Fugace, Flying jacket, Gdgourou, Gothmarilyne, Huster, Kilom691, Kundin, Mro, Patangel, 1 modifications anonymes

**La Main d'Obéron** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=73168927> *Contributeurs:* Esprit Fugace, Flying jacket, Gdgourou, Gothmarilyne, Gzen92, Huster, Kilom691, Kundin, Mro, Nono64, Ollamh, Patangel, Romanc19s, Utilisateur 65872

**Les Cours du Chaos** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=71723817> *Contributeurs:* EALES, Flying jacket, Gdgourou, Kundin, Leag, Mro, Patangel, TiChou, Utilisateur 65872, Zetud

**Les Atouts de la vengeance** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=73329156> *Contributeurs:* Cchene, Gdgourou, Huster, Kundin, Ofol, Patangel, Phe, Salem22, Scrabble, Utilisateur 65872, Vincnet, Ælfgar, 2 modifications anonymes

**Le Sang d'Ambre** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59220661> *Contributeurs:* Gdgourou, Gothmarilyne, Huster, Kundin, Patangel, Utilisateur 65872, Vincnet

**Le Signe du Chaos** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59243814> *Contributeurs:* Gdgourou, Gothmarilyne, Huster, Kundin, Patangel, Utilisateur 65872, Vincnet, Ælfgar

**Chevalier des Ombres** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=65656446> *Contributeurs:* Gdgourou, Gothmarilyne, Kundin, Patangel, Utilisateur 65872, Vincnet, 2 modifications anonymes

**Prince du Chaos** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=71504366> *Contributeurs:* Esprit Fugace, Gdgourou, Heinz, Huster, Kundin, Patangel, Sam67fr, Utilisateur 65872, Vincnet, 2 modifications anonymes

**Roger Zelazny** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=73101507> *Contributeurs:* Aflo.plouf, Aloux, Alphabeta, Anthere, Badmood, Baldric, Blidu, Bwilliam, CR, Cchene, ConradMayhew, Dhatier, Esprit Fugace, EveLaFée, Forlane, Franzill, Gdgourou, Grecha, Greteck, Hank, Harmonia Amanda, Iferyen, Koyuki, LD, Martiste, Marwald, Matpib, Maurel.yvon, Miniwark, Mll, Moiiii, Necrid Master, Ollamh, Orthogaffe, Patangel, Pänge, Phe, Phido, Rin Daid, Romanc19s, Sam Hocevar, Sebjarod, Sebleouf, Senestran, Shannesia, Sherbrooke, Skull33, Solveig, Speranto, Stéphane33, Thingol, Tifoutoute, Traroth, Trex, Tython, Utilisateur 65872, Werewindle, Ymer, Zat, 30 modifications anonymes

# Source des images, licences et contributeurs

**Image:France-Mont-Saint-Michel-1900 bordercropped.jpg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:France-Mont-Saint-Michel-1900\\_bordercropped.jpg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:France-Mont-Saint-Michel-1900_bordercropped.jpg) *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Bdk, Jamin, Jan Arkesteijn, Kameraad Pjotr, Karldupart, Para, Trialsanderrors, 1 modifications anonymes

**Image:Labyrinth at Chartres Cathedral.JPG** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Labyrinth\\_at\\_Chartres\\_Cathedral.JPG](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Labyrinth_at_Chartres_Cathedral.JPG) *Licence:* GNU Free Documentation License *Contributeurs:* AFBorchert, Bibi Saint-Pol, Daderot, Dodo, Maksim, MathKnight, 1 modifications anonymes

**Image:AmberGenealogy1.JPG** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:AmberGenealogy1.JPG> *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0.2.5,2.0,1.0 *Contributeurs:* Dumontierc

**Fichier:Flag of the United States.svg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag\\_of\\_the\\_United\\_States.svg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_the_United_States.svg) *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Dbenbenn, Zscout370, Jacobolus, Indolences, Technion.

---

---

# Licence

---

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported  
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

---